



VDC-Newsletter Februar 2021

Der VDC-Newsletter ist der monatliche Informationsdienst des Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach mit Neuigkeiten aus dem Netzwerk sowie Nachrichten und Terminen rund um das Thema Virtuelles Engineering. Tagesaktuelle Nachrichten sind auf unserer [VDC-Homepage](#) verfügbar.

Inhaltsverzeichnis

- [VDC-Spezial](#)
- [VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten](#)
- [Stellenangebote](#)
- [Analysen & Markt](#)
- [Anwendungen](#)
- [Forschung & Technologie](#)
- [Unternehmensnews](#)
- [Termine](#)
- [Kontakt & Impressum](#)

Vernetzen Sie sich mit uns:



VDC-Spezial



XR Start-Up Connect: Pitch-Anmeldungen nur noch bis Freitag möglich

Bisher haben sich 19 Start-Ups für einen Pitch angemeldet. Anmeldungen sind noch bis Freitag, den 26. Februar um 14:00 Uhr möglich.

[zum Beitrag](#)



Event: Simulation im 3D-Druck

Das VDC veranstaltet am 04. März zusammen mit dem CAE-Forum (einer Netzwerk-Plattform für Ingenieure) und dem 3D-Druck Netzwerk der Region Hamburg eine englische Konferenz. [Bildquelle: Veranstaltungswebseite]

[zum Beitrag](#)



Virtuelle Techniken im Industrial Engineering

In der Veranstaltung werden die Themen der kollaborativen Produktionsplanung und der Digitalisierung von Planungsprozessen behandelt.

[zum Beitrag](#)



Event: Digitalisierungsreise – intuitiv Digitalisierungsansätze für Ihr Geschäftsmodell finden

Das Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Kommunikation hat speziell für kleine und mittelständische Unternehmen eine innovative Methode entwickelt, um sich mit Themen- und Fragestellungen rund um die Digitalisierung zu beschäftigen: die „Digitalisierungsreise“. [Bildquelle: Kaboompics.com via Pexels]

[zum Beitrag](#)



Projekt CAB veröffentlicht Leitfaden für 360°- Streaming und VR-Broadcasting

Der Leitfaden listet detailliert verfügbare Kameratechnik, Streaming-Lösungen, 360°-3D-Viewer, Panoramatauren-Lösungen und kompatible Virtual-Reality-Headsets auf.

[zum Beitrag](#)



Projekt Applikationszentrum V/AR formuliert Anforderungen an V/AR-Bildung

Das Virtual Dimension Center (VDC) hat in seinem Bericht notwendige V/AR-Kompetenzen aus der Perspektive von Wirtschaft und Forschung identifiziert.

[zum Beitrag](#)



Wearables & Virtuelle Techniken: Projekt GeZu 4.0 veröffentlicht Bericht über die Auswirkungen auf den Arbeitsplatz der Zukunft

Datenbrillen, Head Mounted Displays & Co haben in den letzten Jahren ihren Weg in die Unternehmensbetriebe gefunden. Im Rahmen des „GeZu 4.0“-Projekts hat das Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach jetzt eine Studie über die Folgen von Wearables und Virtuellen Techniken auf den Arbeitsplatz der Zukunft untersucht und aktuelle Chancen und Risiken herausgearbeitet. [Bildquelle: Festo]

[zum Beitrag](#)



VDC im Interview mit MRTV Deutsch

Während eines Online-Interviews, das auf dem YouTube-Kanal MRTV Deutsch ausgestrahlt wurde und seitdem als VoD abrufbar ist, erzählen drei unserer VDC-Mitarbeiter über ihre Tätigkeiten beim VDC. [Bildquelle: MRTV Deutsch via YouTube]

[zum Beitrag](#)



Projekt 4STEPS versendet dritten Newsletter

Das 4STEPS-Projektteam veröffentlicht jetzt seinen dritten Newsletter und präsentiert seinen unterstützenden Katalog über mögliche Dienstleistungen in Bezug auf die neuen Technologien von Industrie 4.0. [Bildquelle: Interreg CENTRAL EUROPE Programme]

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



03.03.2021: Kick-Off XR Startup Connect

online

[weitere Informationen](#)

04.03.2021: Simulation 3D Print Conference

online

[weitere Informationen](#)

04.03.2021: Digitalisierungsreise: Intuitiv Digitalisierungsansätze für Ihr Geschäftsmodell finden

Online-Workshop

[weitere Informationen](#)

05.03.2021: VDC-AK "Vermittlung von V/AR-Kompetenzen"

online

[weitere Informationen](#)

05.03.2021: Digitalisierung im Handel

online

[weitere Informationen](#)

24.03.2021: Virtuelle Techniken im Industrial Engineering

online

[weitere Informationen](#)

30.03.2021: XR Start-Up Connect: European Kick-Off

online

[weitere Informationen](#)

20.04.2021: VDC Vorstandssitzung

online

[weitere Informationen](#)

04.05.2021: Nutzung digitaler Modelle und Methoden im Anlagenlebenszyklus

online

[weitere Informationen](#)

07.05.2021: VDC-AK "Vermittlung von V/AR-Kompetenzen"

online

[weitere Informationen](#)

11.05.2021: 7th Symposium Driving Simulation 2021

online

[weitere Informationen](#)

11.05.2021: LightSim - 7th Symposium Driving Simulation

online

[weitere Informationen](#)

17.05.2021: XR Week

Verteilt & Online

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



Die aktuellen Stellenangebote des VDC-Netzwerkes finden Sie auf [3D-Jobs](#).

Analysen & Markt



XR für KMU: Eine Publikation verschafft Überblick

In einer aktuellen Publikation der Hochschule Offenburg befassen sich die Autoren mit dem Thema Extended Reality und zeigen Chancen, Herausforderungen sowie Anwendungsbeispiele für kleine und mittelständische Unternehmen auf. [Bildquelle: Hochschule Offenburg]

[zum Beitrag](#)



Mehrere VR/AR Marktanalysen veröffentlicht

Unterschiedliche Berichte – veröffentlicht auf Industry Research – geben unter anderem Aufschluss über künftig zu erwartendes Marktwachstum von Augmented und Virtual Reality in unterschiedlichen Industriebereichen. [Bildquelle: Industry Research]

[zum Beitrag](#)



Bericht: Weltweite Ausgaben für VR und AR

Die Ausgaben für Virtual und Augmented Reality werden laut einem veröffentlichten Bericht bis 2024 28,8 Milliarden US-Dollar erreichen und mit einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von 47,7 % wachsen. [Bildquelle: IDC]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



Konferenzplattform für VR-Engineering

Mit WeAre sollen virtuelle Begehungen der digitalen CAD-Daten trotz großer Entfernung zwischen den Teilnehmern durchgeführt werden können und so für einen effektiven Entwicklungsprozess sorgen. [Bildquelle: WeAre]

[zum Beitrag](#)



Virtuell ist die neue Realität

Aufgrund der Corona-Pandemie hat sich in diesem Jahr das gemeinsame Arbeiten, diskutieren und auch die Produktentwicklung von der physischen in die virtuelle Welt verlagert. Hierdurch haben viele Unternehmen erkannt, dass virtuelles Arbeiten spürbar effektiver sein kann als zunächst erwartet – egal ob bei Meetings oder beim Präsentieren von Produkten. [Bildquelle: CMC Engineers]

[zum Beitrag](#)



Fujitsu setzt auf PTC-Lösungen

Fujitsu hat PTCs ThingWorx- und Vuforia-Plattformen in sein Smart Factory Framework integriert, um die Digitaltransformation seiner Fertigungskunden zu beschleunigen. [Bildquelle: Parametric Technology (PTC)]

[zum Beitrag](#)



Digitalisierung: Weiterentwicklung des KVE Rhein-Neckar

Die Hochschule Mannheim setzt in seiner Ausbildung auf starken Einbezug modernster, digitaler Technologien und erweitert seine Ausstattung in Richtung 3D-Scanning und Rapid-3D-Prototyping. [Bildquelle: KVE Rhein-Neckar]

[zum Beitrag](#)



Motorsägen-Simulator in Virtual Reality

Markteinführung für den VR-Motorsägen-Simulator „RESCUE SAW VR“: Insimity hat diesen Simulator entwickelt, um Einsatzkräften ein vorheriges Rettungssägen-Einsatztraining ermöglichen zu können. [Bildquelle: insimity]

[zum Beitrag](#)



Volvo setzt auf externe Entwickler

Der Automobilhersteller ruft externe Entwickler dazu auf, ein eigenes Produkt zu entwerfen, um es anschließend in Volvos Ökosystem einfließen zu lassen. [Bildquelle: Volvo]

[zum Beitrag](#)



Augmented Reality auf Großbaustelle

Die PM Group setzt bei der Planung und dem Bau eines der größten Hyperscale-Rechenzentren Europas in Dänemark auf Augmented Reality. [Bildquelle: XYZ Reality via YouTube]

[zum Beitrag](#)



AR unterstützt Piloten bei Flugmanövern

Im Projekt HELEDA (Helicopter Deck Landing Assistance) erforscht das Deutsche Zentrum für Luft- und Raumfahrt (DLR) gemeinsam mit dem Flugdienst der Bundespolizei Assistenzsysteme, die die Piloten bei einer sicheren und präzisen Landung auf Schiffen unterstützen. [Bildquelle: Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt (Videoausschnitt)]

[zum Beitrag](#)



HoloLens: Chirurgen arbeiten weltweit zusammen

Microsoft berichtete über einen Fall, bei welchem Ärzte dreier Kontinente virtuell an einem Fall zusammenarbeiten konnten – dank Virtual Reality. [Bildquelle: Microsoft]

[zum Beitrag](#)



AR als Remote-Support-Lösung im Maschinenbau

Digitalisierung im Mittelstand: Die Firma Schnaithmann aus der Region Stuttgart etabliert Remote Support für globale Kunden und Servicepartner. [Bildquelle: Schnaithmann Maschinenbau]

[zum Beitrag](#)



Realworld: VR-Welt im Koop-Modus erkunden

Die Anwendung „Realworld“ ermöglicht bald das Erkunden unserer Welt in Virtual Reality. Die Software, die für die Oculus Quest verfügbar sein wird, befindet aktuell in der Entwicklung. [Bildquelle: realworld via YouTube]

[zum Beitrag](#)



VR im Maschinen- und Anlagenbau

DUALIS bietet seine 3D-Simulationsplattform „Visual Components“ zur Planung, Visualisierung und Validierung rund um die Auftragsfeinplanung an. [Bildquelle: DUALIS]

[zum Beitrag](#)



VR trifft Blockchain: Können die Technologien voneinander profitieren?

Die innovative Plattform „Victoria VR“ soll sowohl die Vorzüge der Blockchain-Technologie als auch die der Virtuellen Realität miteinander verbinden. [Bildquelle: Medium]

[zum Beitrag](#)



Digitaler Zwilling für Web-Meetings

Mit „Arvizio Immerse 3D“ können Unternehmen komplexe 3D-Modelle und Punktwolken standortübergreifend austauschen und kollaborative Besprechungen mit Hilfe von Augmented und Mixed Reality durchführen. [Bildquelle: Arvizio]

[zum Beitrag](#)



NeXR ermöglicht realistische VR-Konferenzen

Die NeXR Technologies SE hat einen namhaften Partner für sein digitales Conferencing-Tool NeXR Seminar gewonnen: Der Finanzdienstleister Montega soll das VR-Conferencing-Tool beim Virtual Reality Investors Day am 08. Juni 2021 nutzen. [Bildquelle: NeXR Technologies]

[zum Beitrag](#)



Produktionsplattform für volumetrische Videos

Arcturus präsentiert seine Plattform „HoloSuite“ für die Schaffung volumetrischer Videos und will damit den Zugang zu fesselnden interaktiven Videoinhalten ermöglichen. [Bildquelle: Arcturus via YouTube]

[zum Beitrag](#)

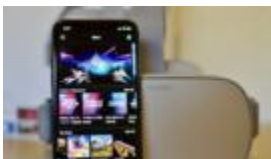


Musikproduktion in Virtual Reality

In einem Video präsentiert das Unternehmen Korg sein „Korg Gadget-VR“ – und damit eine ganz neue Möglichkeit, Musik zu produzieren. [Bildquelle: Korg via YouTube]

[zum Beitrag](#)

Forschung & Technologie



Apples VR-Headset: Gerücht um möglichen Marktstart

Ein neuer Bericht von JP Morgan legt die Vermutung nahe, dass Apple bereits im ersten Quartal 2022 ein neues VR-Headset herausbringen wird. [Bildquelle: iMore]

[zum Beitrag](#)



Canon zeigt MREAL S1 im Einsatz

In einem Video wurde das Mixed-Reality Headset in seinen Einzelteilen und in der Anwendung vorgestellt. [Bildquelle: Canon]

[zum Beitrag](#)



Apple arbeitet wohl an Micro-OLED-Displays

Apple soll zusammen mit TSMC an einer Display-Technologie der nächsten Generation für den Einsatz in Augmented-Reality-Geräten arbeiten. [Bildquelle: Apple]

[zum Beitrag](#)



HoloLens 2: Neue Edition für Industriestandards

Microsoft kündigte die HoloLens 2 Industrial Edition an: Ein ungebundenes Mixed-Reality-Gerät, das für regulierte industrielle Umgebungen entwickelt, gebaut und getestet wurde. [Bildquelle: Microsoft]

[zum Beitrag](#)



Magic Leap 2: Erwarteter Marktstart im 4. Quartal 2021

Eine Präsentationsfolie von Magic Leaps CEO Peggy Johnson hat auf der Future Investment Initiative (FII) in Saudi-Arabien den Anlass zur Vermutung gegeben, dass mit dem neuen Headset spätestens Ende 2021 gerechnet werden kann. [Bildquelle: Magic Leap]

[zum Beitrag](#)



Genehmigter FCC-Antrag für Facebooks Project Aria

Facebook möchte im Rahmen des Projekts Aria die Zukunft von AR-Brillen untersuchen. Für ein Forschungsgerät wurde jetzt ein FCC-Antrag bewilligt. [Bildquelle: Facebook]

[zum Beitrag](#)



Vereinfachte 3D-Modelle für verbesserten Datenimport und Datenschutz

Effizienter Schutz für 3D-Modelle: Mit einem Simplifier-Tool soll eine innovative 3D-Technologie eine Hüllgeometrie von 3D-Modellen erzeugen können, damit Prozessteilnehmer nur die Informationen erhalten, die sie auch wirklich benötigen. [Bildquelle: CORETECHNOLOGIE via YouTube]

[zum Beitrag](#)



Ultraleap arbeitet an verbesserter Handinitialisierung

Mit der fünften Generation „Gemini“ ihrer Hand-Tracking-Software sorgt Ultraleap jetzt für eine bessere Leistung bei Zweihand-Interaktionen. [Bildquelle: Ultraleap via YouTube]

[zum Beitrag](#)



HaptX launched Haptik-Handschuh

Die HaptX Gloves DK2 werden als die ersten Handschuhe mit echter Kontakthaptik jetzt zum Kauf angeboten. [Bildquelle: HaptX]

[zum Beitrag](#)



Jetzt bestellbar: Cyberschuhe für Oculus

Wer an den Cyberschuhen interessiert ist, kann diese bei Indiegogo für einen Preis von aktuell 279 US-Dollar bestellen. [Bildquelle: Cybershoes via YouTube]

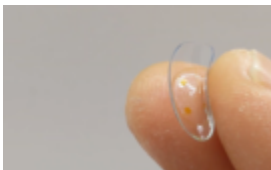
[zum Beitrag](#)



Holografisches Display

Eine erfolgreiche Kickstarter-Kampagne mit über 8.000 Investoren und mehr als 2,5 gesammelten Millionen US-Dollar verhalf „Looking Glass“ dabei, seine Vision zu verwirklichen: Jeder soll die Möglichkeit haben, ein persönliches holografisches Display zu besitzen. [Bildquelle: Kickstarter]

[zum Beitrag](#)



Elektronische Kontaktlinsen

Das Unternehmen „InWith“ hat sein Produkt der elektronischen Kontaktlinse auf der CES 2021 vorgestellt. [Bildquelle: InWith]

[zum Beitrag](#)



Body-Tracking: 3D-Konstruktion des Körpers mit Snapchat

Mit der Übernahme von „Ariel AI“ scheint Snapchat künftig verstärkt auf Augmented Reality Body-Tracking setzen zu wollen. [Bildquelle: Ariel AI via YouTube]

[zum Beitrag](#)



VR-Forschung: Bewertung kognitiver Fähigkeiten

Ein Forschungsteam untersuchte, ob VR dafür genutzt werden könne, um zu testen, wie viele Informationen eine Person verarbeiten kann, um ein Ziel zu erreichen. [Bildquelle: Center for BrainHealth]

[zum Beitrag](#)



VR-Sickness: Neue Technologie zur Messung und Vorhersage

Das Electronics and Telecommunications Research Institute (ETRI) soll eine Analyseverfahren zur Quantifizierung der VR-Krankheit „Motion Sickness“ entwickelt haben. [Bildquelle: Electronics and Telecommunications Research Institute (ETRI)]

[zum Beitrag](#)



Google: VR-Mal-App wird Open Source

Die VR-Mal-Anwendung „Tilt Brush“ wird es künftig als Open-Source geben. Das gab Google kürzlich bekannt, nachdem die Anwendung ursprünglich im Jahr 2016 auf der SteamVR-Plattform für das HTC Vive VR-Headset eingeführt wurde. [Bildquelle: Google]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



DEEP CONTENT: Neue Digitalagentur für XR-Content

Das Team von MIXED.de hat DEEP CONTENT gegründet, eine Agentur für digitales Marketing speziell für Tech-Themen und die XR-Branche. [Bildquelle: deep-content.de]

[zum Beitrag](#)



Facebook: Neues Gesetz gegen Beschränkungen des Wettbewerbs

Das laufende Missbrauchsverfahren gegen Facebook wird nun ausgeweitet und dahingehend überprüft, ob gegen das neu erlassene Gesetz verstoßen worden sein könnte. [Bildquelle: David Paul Morris (Bloomberg)]

[zum Beitrag](#)



Pico: Distributionspartner in Deutschland

Das Leipziger Unternehmen Schenker Technologies ist ab sofort offizieller Distributionspartner von Pico Interactive und steht mit regionalen Ansprechpartnern zur Verfügung. [Bildquelle: Pico Interactive]

[zum Beitrag](#)

Termine



03.03.2021: Kick-Off XR Startup Connect

online

[weitere Informationen](#)

04.03.2021: Simulation 3D Print Conference

online

[weitere Informationen](#)

05.03.2021: Digitalisierung im Handel

online

[weitere Informationen](#)

04.03.2021: Digitalisierungsreise: Intuitiv Digitalisierungsansätze für Ihr Geschäftsmodell finden

Online-Workshop

[weitere Informationen](#)

16.03.2021: Das digitale Netzwerktreffen der Mikrosystemtechnik

Online

[weitere Informationen](#)

22.03.2021: DIGITAL FUTUREcongress virtual powered by Hessen Week

online

[weitere Informationen](#)

24.03.2021: Virtuelle Techniken im Industrial Engineering

online

[weitere Informationen](#)

27.03.2021: IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces

Lisabon, Portugal

[weitere Informationen](#)

30.03.2021: XR Start-Up Connect: European Kick-Off

online

[weitere Informationen](#)

14.04.2021: Laval Virtual

Laval, France

[weitere Informationen](#)

14.04.2021: XR Expo Tokyo

Tokyo Big Sight, Japan

[weitere Informationen](#)

04.05.2021: Nutzung digitaler Modelle und Methoden im Anlagenlebenszyklus

online

[weitere Informationen](#)

04.05.2021: 19. Internationales 3D-Forum Lindau

Lindau

[weitere Informationen](#)

05.05.2021: Innovation May: Kick-Off Event

Leonberg

[weitere Informationen](#)

07.05.2021: VDC-AK "Vermittlung von V/AR-Kompetenzen"

online

[weitere Informationen](#)

11.05.2021: LightSim - 7th Symposium Driving Simulation

online

[weitere Informationen](#)

11.05.2021: 7th Symposium Driving Simulation 2021

online

[weitere Informationen](#)

17.05.2021: XR Week

Verteilt & Online

[weitere Informationen](#)

Kontakt & Impressum



VDC-Mitglieder können über den Newsletter ihre Unternehmensnachrichten veröffentlichen. Senden Sie hierzu einfach eine E-Mail an presse@vdc-fellbach.de.

Virtual Dimension Center Fellbach
Kompetenzzentrum Virtuelle Realität und Kooperatives Engineering w.V.
Auberlenstr. 13
70736 Fellbach
Deutschland

Tel.: [+49 \(0\) 711 585309-0](tel:+49(0)7115853090)
Fax: [+49 \(0\) 711 585309-19](tel:+49(0)71158530919)
E-Mail: info@vdc-fellbach.de

Genehmigt als wirtschaftlicher Verein durch das Regierungspräsidium Stuttgart unter dem Namen „VirCE - Kompetenzzentrum Virtuelle Realität und Kooperatives Engineering“ (Az. 15-1113-1/VirCE).

Vertretungsberechtigt durch: Vorstandsvorsitzende Gabriele Zull, Oberbürgermeisterin Stadt Fellbach
Geschäftsführer: Dr. Christoph Runde

Eine Haftung für fehlerhafte oder unrichtige Informationen wird ausgeschlossen. Das VDC übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen das VDC, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen. Das VDC hat in seinem Newsletter Links zu externen Internetseiten gelegt. Das VDC hat hierauf keinerlei Einfluss und macht sich diese Inhalte nicht zu Eigen. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich.