

VDC-Newsletter März 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



VDC veröffentlicht Jahresbericht 2020

In unserem Geschäftsbericht 2020 informieren wir über vergangene Aktivitäten im Jahr 2020.

[zum Beitrag](#)



XR Week nimmt Fahrt auf

Die XR Week nimmt Fahrt auf: neben BearingPoint und ESI als Sponsoren sind die nächsten Partner & Aussteller an Bord: www.xr-week.com

[zum Beitrag](#)



XR Start-Up Connect: Pitch-Programm komplett

Spannende Präsentationen aus den Themenbereichen Digitaler Zwilling, KI-Sprachsteuerung in der VR, 3D-Produkt-Konfiguratoren oder Fertigungssimulation erwarten die Zuhörer.

[zum Beitrag](#)



Umfrage: Ihre Meinung ist gefragt!

Das VDC will künftig mehr auf Videos setzen. Bitte helfen Sie uns mit nur 5 bis 10 Minuten Ihrer Zeit, um herauszufinden, welche Themen Sie rund um VR interessieren, damit wir zielgerichtet Inhalte für Sie produzieren können. [Bildquelle: VDC Fellbach]

[zum Beitrag](#)



Projekt Applikationszentrum V/AR skizziert den Einsatz von XR in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Das Virtual Dimension Center (VDC) hat in seinem Bericht "Applikationszentrum V/AR Bericht #16: AP8 - Whitepaper XR in der Kultur- und Kreativwirtschaft" die Fragen beantwortet, wo XR-Methoden und -Technologien aktuell in der Kultur- und Kreativwirtschaft eingesetzt werden.

[zum Beitrag](#)



Wirtschaftsministerium schreibt Innovationspreis des Landes aus

Mit dem Innovationspreis des Landes Baden-Württemberg (Dr.-Rudolf-Eberle-Preis) werden unkonventionelle, technologieoffene Ideen und deren Umsetzung für innovative Produkte, Verfahren oder Dienstleistungen mittelständischer Unternehmen geehrt. Baden-Württemberg steht bei den Investitionen für Forschung und Entwicklung (FuE) mit 27,9 Milliarden Euro deutschlandweit an der Spitze. Knapp 84 Prozent davon wird allein durch die Wirtschaft des Landes erbracht. Die Unternehmen des Landes stemmen gut ein Drittel der bundesweiten FuE-Ausgaben der Wirtschaft.

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



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"

ZOOM

[weitere Informationen](#)

11.05.2021: 7th Symposium Driving Simulation 2021

online

[weitere Informationen](#)

17. bis 21.05.2021: XR Week 2021

Hybrid

[weitere Informationen](#)

09.06.2021: AI in Engineering - Challenges

online

[weitere Informationen](#)

15. & 16.06.2021: 19. Internationales 3D-Forum Lindau

Lindau

[weitere Informationen](#)

07.07.2021: Tag der offenen Tür im VDC

Fellbach

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



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

Analysen & Markt



Branchenbericht 2021: Stand der AR im Facility Management

Eine Umfrage hat ergeben, dass die Mehrheit der Facility Manager die Einführung von AR in den nächsten zwei Jahren erwartet, jeder fünfte Befragte nutzt bereits Augmented Reality. [Bildquelle: Resonai]

[zum Beitrag](#)



Studie: Wie wirkt sich VR auf Covid-19-Lockdown aus?

Eine Studie hat jetzt die Auswirkungen der Freizeitnutzung von Virtual Reality auf das physische und psychische Wohlbefinden während des Covid-19-Lockdowns untersucht. [Bildquelle: euronews]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



AR-Wissensplattform für Unternehmen

WorkLink Create: Mit dieser Anwendung von Scope AR können Nutzer jetzt eigene Augmented-Reality-Inhalte entwickeln und freigeben – ganz ohne Programmier- oder 3D-Modellierungskennntnisse. [Bildquelle: Scope AR]

[zum Beitrag](#)



Microsoft Mesh: Mixed-Reality-Kollaborationsplattform

Microsoft Mesh soll Anwendern gemeinsame Erlebnisse in der gemischten Realität ermöglichen. Das sei auf der unternehmenseigenen Cloud-Computing-Plattform Azure möglich. [Bildquelle: Microsoft]

[zum Beitrag](#)



VR verändert landwirtschaftliche Ausbildung

Das Projekt „Future Grower Technologies“ verfolgt das Ziel, mittels Cyber-Learning-Ansätzen praxisnahe Schulungs- und Entscheidungshilfen für eine robuste,

umweltkontrollierte Landwirtschaft zu erschaffen. [Bildquelle: Mississippi State University]

[zum Beitrag](#)



Virtuelle Ausbildung von Fachkräften boomt

Interplay Learning erhält 18 Millionen US-Dollar für unternehmensorientierte VR-Trainingslösungen. [Bildquelle: Interplay]

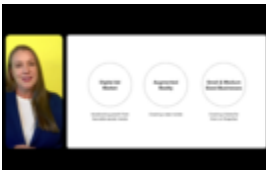
[zum Beitrag](#)



VR lindert körperliche Nebenwirkungen bei Hämodialyse

Eine Studie über ein Virtual-Reality-Programm hat gezeigt, dass behandlungsbedingte Nebenwirkungen bei Hämodialyse-Patienten reduziert werden können. [Bildquelle: University of Illinois]

[zum Beitrag](#)



Snap setzt auf AR als Handels- und Werbeplattform

Snap will wohl in Zukunft darauf setzen, Augmented Reality profitabel und zu einer Handelsplattform zu machen. [Bildquelle: Snap]

[zum Beitrag](#)



Virtuelles Theater für Zuhause

Das Staatstheater Augsburg antwortet mit eigens produzierten Virtual-Reality-Inszenierungen auf die Corona-Pandemie. [Bildquelle: boxbote]

[zum Beitrag](#)



Virtuelle Meetings für kleine Unternehmen

Arthur kündigt eine neue Version für seine Kollaborationsplattform an, von welcher jetzt vor allem kleine Unternehmen profitieren können. [Bildquelle: Arthur]

[zum Beitrag](#)



Pico Interactive: Unterstützung bei virtueller Zusammenarbeit

Die VR-Headsets von Pico Interactive sind eine gute Alternativlösung, um virtuell miteinander interagieren zu können. [Bildquelle: Glue Collaboration]

[zum Beitrag](#)

Forschung & Technologie



Pico Neo 3: VR-Brille soll in Q2 2021 erscheinen

Der chinesische VR-Brillenhersteller Pico kündigt seine neue VR-Brille an, die voraussichtlich schon bald auf dem Markt erscheinen soll. [Bildquelle: Guangzhou Yingwei Technology]

[zum Beitrag](#)



Nreal enthüllt neues Headset

In einem Video stellt Nreal sein neues Mixed-Reality-Headset für Unternehmen vor: Die Nreal Enterprise Edition. Außerdem sei die Nreal Light jetzt in weiteren Ländern verfügbar, nachdem sie bisher in Korea und Japan eingeführt wurde. [Bildquelle: Nreal via YouTube]

[zum Beitrag](#)



JVC-Headset für März angekündigt

Der Hersteller JVC KENWOOD will Ende März 2021 sein Head Mounted Display „HMD-VS1W“ auf den Markt bringen, das mit hoher Bildqualität und einem breiten Sichtfeld beeindruckend soll. [Bildquelle: JVC]

[zum Beitrag](#)



Eye-Tracking-Vergleich verschiedener HMDs

Eine veröffentlichte Studie zeigt einen Vergleich der Eye-Tracking-Latenzen zwischen drei verschiedenen kommerziellen Head Mounted Displays: Fove-0, Varjo VR-1 und HTC Vive Pro Eye. [Bildquelle: SAGE Publications]

[zum Beitrag](#)



Qualcomm präsentiert AR-Brille im Referenzdesign

Qualcomm bringt die AR-Branche mit dem Qualcomm Snapdragon XR1 AR Smart Viewer Referenzdesign voran. [Bildquelle: Qualcomm Snapdragon via YouTube]

[zum Beitrag](#)



Apple: Neue Details zum Mixed-Reality-Headset

Apples MR-Brille soll Mitte 2022 auf den Markt kommen, sie soll außergewöhnlich leicht und mit Eye-Tracking und möglicher Iris-Erkennungstechnologie ausgestattet sein. [Bildquelle: appleinsider (Quiller Media)]

[zum Beitrag](#)



Facebook: Künftig Gesichtserkennung in AR-Brillen?

Facebook soll die Gesichtserkennung für seine kommenden Smart Glasses in Erwägung ziehen. [Bildquelle: David Paul Morris/Bloomberg]

[zum Beitrag](#)



Epson: Neue Moverio-Brille für Endverbraucher

Epsons Augmented-Reality-Brille Moverio BT-40 soll einen virtuellen Arbeitsplatz erzeugen können und daher ideal für Geschäftskunden sein, die häufig unterwegs sind. [Bildquelle: Seiko Epson]

[zum Beitrag](#)



Video-Leaks zur Samsung Glasses Lite

Kürzlich sind zwei Video-Leaks von Samsung aufgetaucht, die neue Eindrücke über Samsungs AR-Brille vermitteln. [Bildquelle: Streamable (Videoausschnitt)]

[zum Beitrag](#)



Headset zur Spracherzeugung

Das Unternehmen "Cognixion" stellt seine Brain Computer Interface (BCI)-Lösung „Cognixion One“ vor, das weltweit erste tragbare Gerät zur Spracherzeugung, das einen kabellosen, tragbaren Gehirncomputer mit Augmented Reality kombiniert. [Bildquelle: Cognixion- A.I. Powered Humans via YouTube]

[zum Beitrag](#)



Nreal Light: Vorbestellung in Deutschland möglich

Ab sofort soll die Vorbestellung bei Telekom für Nreals AR-Brille auch für deutsche Nutzer möglich sein. [Bildquelle: Nreal]

[zum Beitrag](#)



Next-Gen-AR-Brille: Infos zur „Kura Gallium“

Das Start-Up „Kura“ verspricht, leichte AR-Brillen mit erstaunlichen Funktionen wie 150° FOV, 8K-Auflösung pro Auge und Outdoor-Einsatz zu liefern. Eine Auslieferung wird zum Ende dieses Jahres zu einem anfänglichen Verkaufspreis von 1.500 US-Dollar erwartet. [Bildquelle: Kura Technologies]

[zum Beitrag](#)



Ein Blick durch die Lynx-Linse

In einem Video gewährt Lynx erste Einblicke in den Mixed Reality-Modus. [Bildquelle: Lynx via YouTube]

[zum Beitrag](#)



HTC Vive Pro veröffentlicht neues Zubehör

HTC stellt mit seinem Facial Tracker und seinem Vive Tracker sein neues VR-Zubehör vor. [Bildquelle: HTC]

[zum Beitrag](#)



Google: Dual-Kamera-Unterstützung für ARCore

Google ist dabei, die AR-Leistung zu verbessern, indem es die Vorteile der Dual-Kameras von Smartphone nutzt. [Bildquelle: Google Developers]

[zum Beitrag](#)



Steam-VR: Pro Tracker

Der Manus Pro Tracker ist ein professioneller SteamVR-Tracker, der speziell für Motion Capture, virtuelle Produktion und Ganzkörper-Virtual-Reality entwickelt wurde. [Bildquelle: MANUS via YouTube]

[zum Beitrag](#)



Facebook: Nächste Generation der Mensch-Computer-Interaktion

Facebook zeigt Fortschritte bei der Entwicklung eines Armbandes, das Hirnsignale in Computerbefehle übersetzt. [Bildquelle: Boz via Twitter]

[zum Beitrag](#)



Präzises Handtracking durch VR-Armband

TapID ist ein am Armband, welches das Antippen von Oberflächen erkennt und den tippenden Finger identifiziert, was in Kombination mit getrackten Handposen Eingaben in VR auslöst. [Bildquelle: SIPLAB (ETH Zürich)]

[zum Beitrag](#)



3D-Hologramm-Drucker

Kickstarter-Kampagne: LitiHolo stellt den ersten Desktop-3D-Hologramm-Drucker vor, mit dem jeder von zuhause aus eigene 3D-Kunst erstellen können soll. [Bildquelle: LitiHolo via YouTube]

[zum Beitrag](#)



3D-Holografie in Echtzeit

Ein neues Verfahren namens Tensor-Holografie soll 3D-Hologramme für Virtual Reality, 3D-Druck und medizinische Bildgebung basierend auf neuronalen Netzen und Deep Learning unterstützen. [Bildquelle: Massachusetts Institute of Technology]

[zum Beitrag](#)



DecaGear 1: Verzögerte Auslieferung

Auf seiner Webseite hat Deca jetzt ein Update zum Entwicklungsstand des Headsets gegeben: Die Auslieferung wird sich verzögern, das Gerät soll aber weiterhin für 450 US-Dollar erhältlich sein. [Bildquelle: Tyriel Wood – VR Tech via YouTube]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



CMC Engineers GmbH wird Unity Gold Partner

CMC betreut ab sofort den Maschinen- und Anlagenbau in der DACH-Region, wenn es um Unity3D geht. [Bildquelle: CMC Engineers]

[zum Beitrag](#)



Unity: Investition in AR-Plattform VisualLive

Unity kauft das AR-Startup VisualLive auf und möchte damit in leistungsstarke Kosteneinsparungen und Effizienz während des gesamten Planungs-, Bau- und Betriebsprozesses investieren. [Bildquelle: VisualLive]

[zum Beitrag](#)



TeamViewer kauft Upskill

Mit der Übernahme von Upskill stärkt der Softwareanbieter TeamViewer seine Position für Augmented-Reality-Lösungen für die industrielle Belegschaft. [Bildquelle: TeamViewer]

[zum Beitrag](#)



Facebook: Verbot für Cloud-Streaming

Oculus Quest (2): Facebook lässt Cloud-Streaming im App Store nicht zu. [Bildquelle: Facebook Technologies]

[zum Beitrag](#)

Termine



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

online

[weitere Informationen](#)

14.04.2021: Laval Virtual

France

[weitere Informationen](#)

14.04.2021: XR Expo Tokyo

Tokyo Big Sight, Japan

[weitere Informationen](#)

21.04.2021: XR in Industry

Online

[weitere Informationen](#)

04.05.2021: Nutzung digitaler Modelle und Methoden im Anlagenlebenszyklus

online

[weitere Informationen](#)

05.05.2021: Innovation May: Kick-Off Event

Leonberg

[weitere Informationen](#)

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

ZOOM

[weitere Informationen](#)

11.05.2021: 7th Symposium Driving Simulation 2021

online

[weitere Informationen](#)

17. bis 21.05.2021: XR Week 2021

Hybrid

[weitere Informationen](#)

09.06.2021: AI in Engineering - Challenges

online

[weitere Informationen](#)

15. & 16.06.2021: 19. Internationales 3D-Forum Lindau

Lindau, Bodensee

[weitere Informationen](#)

23.06.2021: LightCon

Hannover

[weitere Informationen](#)

06.07.2021: 2021 IEEE World Haptics Conference+

Montreal, Canada

[weitere Informationen](#)

07.07.2021: Tag der offenen Tür im VDC

Fellbach

[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.