



VDC-Newsletter September 2018

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 www.vdc-fellbach.de 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 erstellt Whitepaper zum Thema „Eye Tracking“

Das Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach hat den Stand der Technik sowie die Marktsituation und Anwendungsgebiete des Technologiefelds „Eye Tracking“ erarbeitet und in einem Whitepaper zusammengestellt.

[zum Beitrag](#)



Jetzt anmelden: Technologieforum Immersive Design

Am 25. Oktober laden das Design Center Baden-Württemberg und das VDC Fellbach erneut zum Technologieforum Immersive Design ein. Im Mittelpunkt dieser Veranstaltung stehen digitale Techniken im Produktentwicklungsprozess. [Bildquelle: Solid White]

[zum Beitrag](#)



4. IAK Sondermaschinenbau - Montageplanung und -evaluation

Am 17. Oktober organisieren das VDC-Fellbach und Packaging Valley den Industriearbeitskreis Sondermaschinenbau in Schwäbisch Hall. Sichern Sie sich Ihren Platz! [Bildquelle: Virtualis]

[zum Beitrag](#)



Virtuelle Techniken im Maschinenbau - Jetzt anmelden!

Am 16. Oktober vermitteln wir in der Technologiewerkstatt Albstadt einen Überblick zum Einsatz Virtueller Techniken im Maschinenbau-Umfeld, mit Referenten von CMC, Gühring und der HS Albstadt-Sigmaringen. [Bildquelle: ESI]

[zum Beitrag](#)



Rabatt für Mitglieder des VDC-Fellbach für VR-Doppelkonferenz

VDC-Mitglieder erhalten einen Rabatt in Höhe von 30% für die Doppelkonferenz: Virtual Reality im Unternehmen und Arbeitsplatz der Zukunft 2018

[zum Beitrag](#)



VDC-Netzwerk auf der Themenwoche 100 Stunden Morgen

Das VDC Fellbach war als Digitalotse Baden-Württemberg am 25. und 26. September auf der Themenwoche "100 Stunden Morgen" der IHK Region Stuttgart vertreten. Zahlreiche VDC-Mitglieder präsentierten den Besuchern ihre Lösungen. [Bildquelle: VDC Fellbach]

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



16.10.2018: Digitallotse: Virtuelle Techniken im Maschinenbau

Albstadt

[weitere Informationen](#)

17.10.2018: Digitallotse: IAK Sondermaschinenbau

Schwäbisch Hall

[weitere Informationen](#)

18.10.2018: DPS Forum

Fellbach

[weitere Informationen](#)

18.10.2018: Digitallotse: Virtuelle Techniken im Service

Aalen

[weitere Informationen](#)

25.10.2018: Digitallotse: Technologieforum "Immersive Design"

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Vorstandssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Mitgliederversammlung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

13.11.2018: Symposium Driving Simulation

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

15.11.2018: Digitallotse: 3. Forum Mensch-Technik-Interaktion: Smart Operator – Wearables in Produktion und Service

Heilbronn

[weitere Informationen](#)

19.11.2018: Erfahrungsaustausch Datenbrille

[weitere Informationen folgen]

[weitere Informationen](#)

20.11.2018: Digitallotse: TechTalk Virtual Commerce

Villingen-Schwenningen

[weitere Informationen](#)

22.11.2018: 3D-GUlde-Abschlusskonferenz

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

27.11.2018: Digitallotse: Interaktive Visualisierung in Marketing und Vertrieb

Karlsruhe

[weitere Informationen](#)

28.11.2018: Digitallotse: Techtalk VR im Maschinenbau

Villingen-Schwenningen

[weitere Informationen](#)

29.11.2018: Thementag VR/AR

Ulm

[weitere Informationen](#)

05.12.2018: Virtuelles Training im Maschinenbau

St. Georgen

[weitere Informationen](#)

05.12.2018: Smart Mobile Applications - Wearables in Produktion und Service

Freiburg

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



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

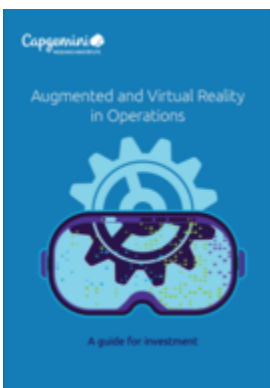
Analysen & Markt



VR und AR im industriellen Umfeld

Die Hochschule Ravensburg-Weingarten hat im Jahr 2018 eine Umfrage unter 51 fachkundigen Personen, Unternehmen, Institutionen und Organisationen aus Baden-Württemberg und Bayern erstellt. [Bildquelle: Hochschule Ravensburg-Weingarten]

[zum Beitrag](#)



Capgemini-Analyse: Augmented und Virtual Reality werden in drei Jahren zum Standard in Unternehmen

Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) werden zunehmen im operativen Betrieb eingesetzt und helfen, Arbeitsabläufe zu optimieren, die Qualitätssicherung zu verbessern und die Montage sicherer zu gestalten. 82 Prozent der Unternehmen, die aktuell AR oder VR in ihrem Geschäftsbetrieb einführen, machen damit gute Erfahrungen. [Bildquelle: capgemini]

[zum Beitrag](#)



Die Zukunft der Consumer Technology – 2018

Wo im letzten Jahr noch das Smartphone mit seinem zehnjährigen Jubiläum im Mittelpunkt stand, rücken dieses Jahr Technologien in den Fokus, die eng an die Erfolgsgeschichte des Wegbereiters Smartphone geknüpft sind: digitale Sprachassistenten und Augmented Reality (AR). [Bildquelle: Bitkom]

[zum Beitrag](#)





Virtual Reality ist kein Bestandteil des Gartner Hype Cycle mehr

Das US-Marktforschungsunternehmen Gartner hat Virtual Reality aus ihrem diesjährigen Hype Cycle gestrichen. Grund dafür soll der bereits ausgereifte Zustand von Virtual Reality sein. [Bildquelle: Gartner]

[zum Beitrag](#)



Hype vorbei: Sinkendes Interesse an Smartphone-VR

VR-Brillen verkaufen sich schlechter als noch vor einem Jahr, speziell die Smartphone-Gehäuse finden wenige Interessenten. [Bildquelle: Playstation]

[zum Beitrag](#)



Despite a Sharp Decline in VR Headset Shipments in Q2 2018, the Market Outlook Remains Positive, Says IDC

Worldwide shipments of virtual reality (VR) headsets were down 33.7% year over year in the second quarter of 2018 (2Q18), according to the International Data Corporation (IDC) Worldwide Quarterly Augmented and Virtual Reality Headset Tracker. IDC expects this to be a temporary setback as the VR market finds its legs. The arrival of new products, such as the Oculus Go and HTC Vive Pro, and new brands, combined with the need for greater headset fidelity all point to a positive outlook for the quarters ahead. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Palmer Luckey sieht nicht im Preis das größte Hindernis für den Durchbruch der Virtual Reality

Palmer Luckey, Gründer von Oculus, spricht in einem Interview mit Wired über die Geschichte der Virtual Reality und die zukünftigen Entwicklungen, um der Technologie zum Durchbruch zu verhelfen. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Sony CEO about VR: You'll see change and improvement in the future

Sony CEO Kenichiro Yoshida is confident that issues with current VR headsets will be improved upon in the future. [Bildquelle: UploadVR]

[zum Beitrag](#)



Intel Investmentdirektoren über die Zukunft von Virtual und Augmented Reality

In einem von VR Focus durchgeführten Interview diskutieren die Investmentdirektoren von Intel über den Standpunkt und die Zukunft von Virtual Reality und Augmented Reality. [Bildquelle: VR Focus]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



Produktkonfiguration mit Augmented Reality

Mit neuartigen Funktionen für 3D-Visualisierung und Augmented Reality (AR) erweitert Tacton seine Konfigurationssoftware Tacton CPQ. Komplexe Produkte lassen sich damit einfach per Drag-und-drop direkt in der Visualisierung konfigurieren. Diese interaktive Produktkonfiguration vermittelt ein besseres Produktverständnis und sorgt für ein klares Bild der angebotenen Produkte. [Bildquelle: Tacton Systems AB]

[zum Beitrag](#)



Neue Features der Virtual-Reality-Software von Techviz

Die Virtual-Reality-Software von Techviz ermöglicht nun Sketching in kollaborativen Sitzungen in der Virtual Reality und die Echtzeitdarstellung von Objekten mit der HTC Vive Pro [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



TÜV SÜD Akademie bietet VR-Übungsszenario für Elektrofachkräfte

Lerninhalte auch digital zu vermitteln, wird immer wichtiger. Mithilfe von virtuellen Angeboten können Fortbildungsteilnehmer heutzutage auch seltene Szenarien und gefährliche Vorgänge detailliert trainieren. Ablauf und Visualisierung der Übungen gestalten sich dabei absolut real, gleichzeitig ist eine Gefährdung der Teilnehmer aber ausgeschlossen. Die TÜV SÜD Akademie hat, zusammen mit dem Startup senselab.io und dem Anlagenhersteller DRIESCHER (Elektrotechnische Werke Fritz Driescher & Söhne GmbH), ein solches Lernszenario für Elektrofachkräfte mit Hilfe von Virtual Reality-Brillen entwickelt. [Bildquelle: TÜV SÜD]

[zum Beitrag](#)



Audi entwickelt digitales Lern-Ökosystem

Audi testet das Lernen der Zukunft. Auf rund 500 Quadratmetern erprobt der Autohersteller in der unternehmenseigenen Audi Akademie die Infrastruktur für neue Qualifizierungsformate. Hierzu zählen Software-Labs genauso wie Selbstlernräume oder Labors für Virtual Reality oder 3D-Druck. Diese sind wichtige Bausteine für das digitale Lern-Ökosystem, in dem Audi seine Mitarbeiter künftig qualifizieren will.

[Bildquelle: Audi Media Center]

[zum Beitrag](#)



Das US-Militär beauftragt möglicherweise Magic Leap für den Bau von Datenbrillen

Nach einem Bericht von Bloomberg soll Magic Leap für das US-Militär Datenbrillen für Trainingszwecke und Kampfeinsätze entwickeln. [Bildquelle: Magic Leap]

[zum Beitrag](#)



Jaunt shows off new augmented reality 360-degree full body selfies

Jaunt made its name as a creator of 360-degree videos and cinematic VR experiences. But under new management, the company has shifted its focus to supplying mixed reality technology to other companies. Today, it's showing off some of the cool research it has been doing in volumetric capture, such as creating 360-degree digital avatars for augmented reality applications. [Bildquelle: Jaunt]

[zum Beitrag](#)

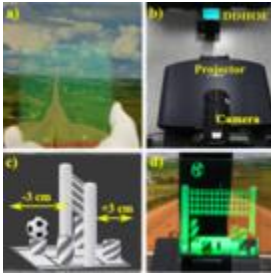
Forschung & Technologie



Virtual Reality ohne Kopfschmerz oder Simulationsübelkeit

Das Fraunhofer-Institut für Organische Elektronik, Elektronenstrahl- und Plasmatechnik FEP bietet Forschungs- und Entwicklungsdienstleistungen für die OLED-on-Silizium-Technologie an. Auf der awe europe 2018, in München, präsentiert das Institut eine neue VR-Brille mit der neuesten Generation großflächiger, hochauflösender OLED-Mikrodisplays mit geringem Stromverbrauch. Die neuen Displays werden vom 18. bis 19. Oktober 2018 auf dem Stand Nr. 322 des Fraunhofer FEP ausgestellt. [Bildquelle: Fraunhofer FEP]

[zum Beitrag](#)



Praktische 3D-Displays mit Holografie und Lichtfeldtechnik

Während sich ein Großteil der Interaktion mit digitalen Inhalten per Tastatur und 2D-Touchpanels stattfindet, versprechen AR/VR-Verfahren neue Freiheiten. Sie haben aber andere Nachteile, die ein neuartiges Konzept beseitigen soll. [Bildquelle: Boaz Jessie Jackin]

[zum Beitrag](#)



Synaptics: VR-Display-Technik mit hoher Pixeldichte angekündigt

Synaptics hat eine neue Display-Technik für Virtual Reality-Brillen angekündigt. [Bildquelle: VR World]

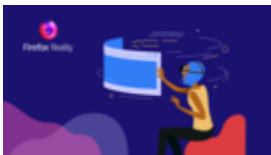
[zum Beitrag](#)



Erste unabhängige Testergebnisse zur neuen Grafikkartengeneration RTX von Nvidia

Erste unabhängige Testergebnisse zeigen ein schlechteres Preis-Leistungs-Verhältnis im Vergleich zur letzten Grafikkartengeneration. Aussagekräftige Virtual Reality-Benchmarks stehen noch aus. [Bildquelle: pcgameshardware.de]

[zum Beitrag](#)



Mozilla veröffentlicht den neuen Virtual-Reality-Browser "Firefox Reality"

-Veröffentlichung für Oculus Go, Daydream-Geräte und Viveport -Unterstützt Spracheingabe -Unterstützung herkömmlicher 2D-Webseiten [Bildquelle: Mozilla]

[zum Beitrag](#)



Apple iOS 12 ab 17. September erhältlich

Apple hat auf seiner gestrigen Keynote zwei neue AR-Apps vorgestellt und das Erscheinungsdatum von iOS 12 bekannt gegeben. iOS 12 ist ab dem 17.09.2018 erhältlich und ist mit dem ARKit 2.0, einem neuen AR-Dateiformat und Memoji ausgestattet. [Bildquelle: Apple]

[zum Beitrag](#)



Vorstellung der „Pimax 5k+“, Lieferung der Pimax 8K bis Ende des Jahres

In der neu angekündigten „Pimax 5K+“ soll ein kleineres LC-Display zu einer höheren Pixeldichte führen. Die Pimax 8K soll zu 90% bis Ende 2018 ausgeliefert werden. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Valve präsentiert verbesserte Version der Knuckles-Controller

Valve realisiert das Feedback der Entwickler mit Hilfe von kleinen Änderungen in dem neuen "EV3"-Modell und nähert sich so stark dem mögliche Marktstart. [Bildquelle: Steam]

[zum Beitrag](#)



Acer überarbeitet Windows-Mixed-Reality-Headset

Auf der IFA hat Acer ein neues Windows-Mixed-Reality-Headset vorgestellt, die ab November erhältlich sein soll. Das HMD hat die Modellnummer OJO 500. Neu sind eine neue optionale Kopfhaltung, integrierte Lautsprecher, einen Augenabstandsregler und ein abnehmbares Gehäuse [Bildquelle: The Verge]

[zum Beitrag](#)



Porsche investiert stark in Augmented-Reality-Frontscheiben-Technologie

Big Player der Automobilindustrie wie Porsche und Hyundai investieren in Augmented Reality, um wichtige Statusanzeigen direkt in das Sichtfeld des Fahrers zu projizieren. [Bildquelle: Motor 1]

[zum Beitrag](#)



Estonia's first 5G network to go live at TalTech University

Telia, Ericsson and Tallinn University of Technology (TalTech) have joined forces to launch Estonia's first 5G network by the end of 2018. The pilot network will be operated on the campus of TalTech and companies and startups will be invited to help develop future services and new business models. [Bildquelle: obs/Ericsson GmbH]

[zum Beitrag](#)



Hochauflösendes Videomaterial erhält Einzug in die Virtuelle Realität mit MPEG-OMAF und HEVC Tiles des Fraunhofer HHI

Virtuelle Welten liegen nach wie vor im Trend, sei es in Panorama-Videos, Computerspielen oder bei Planungsprozessen in der Industrie. Der Übertragungs- und Speicherstandard MPEG-OMAF sorgt dafür, dass alle VR-Geräte die gleiche Sprache sprechen und miteinander kompatibel sind. Mit der vollständig standardisierten HEVC Tile-basierten Streaming-Technologie des Fraunhofer HHI lässt sich die Auflösung von 360-Grad-Videos mit MPEG-OMAF zudem deutlich steigern. So erhält hochauflösendes Videomaterial Einzug in die Virtuelle Realität. [Bildquelle: Fraunhofer HHI]

[zum Beitrag](#)



VR im Flugzeug: Mögliches Sicherheitsrisiko?

Die niederländische Flugforschungsorganisation NLR kommt in einer Studie zu dem vorläufigen Fazit, dass VR zu immersiv ist, um eine reibungslose Kommunikation zu ermöglichen und ein Sicherheitsrisiko in Notfällen darstellen könnte. [Bildquelle: NLR]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



PLM Professional Lehrgang

Product Lifecycle Management ist ein integrierter Managementansatz zur nahtlosen Integration sämtlicher Informationen, die im Verlauf des Lebenszyklus eines Produktes anfallen. Es stellt eine Schlüsselkompetenz der Digitalisierung dar. Zusammen mit Industriepartnern hat die Fraunhofer Gesellschaft das berufs begleitende Intensivprogramm „PLM Professional“ entwickelt. Mehr als 80 ausgebildete PLM-Professionals wenden ihr Fachwissen bereits in der Praxis an.

[zum Beitrag](#)



HTC Vive unterstützt Entwickler durch die Einnahmen von Viveport

VR-Entwickler, die ihre Apps über das Viveport-Abo vertreiben, erhalten den vollständigen Nettoumsatz ab Oktober bis Ende des Jahres und somit auch den Gewinn am Weihnachtsgeschäft. [Bildquelle: Viveport]

[zum Beitrag](#)



Unity CEO says more than 60 to 70 percent of XR applications are built on Unity

Unity CEO John Riccitiello came to TechCrunch Disrupt SF to give everyone an update on the world's most popular game engine. You might not be aware that most of everything built for machines for virtual reality or augmented reality or any of the XR platforms are built in Unity. [Bildquelle: TechCrunch]

[zum Beitrag](#)



Google sucht Spezialisten für Diamantwerkzeuge für sein VR- und AR-Team

Google sucht in einer Stellenausschreibung nach einem Spezialisten für Diamantwerkzeuge, dem ein High-End-Labor für die Entwicklung "neuer und innovativer" Optiken für VR- und AR-Gerätschaften zur Verfügung stehen wird. [Bildquelle: Google]

[zum Beitrag](#)



Trade War Is Hurting Silicon Valley Augmented Reality Startup

Augmented reality startup Meta Co. was on the verge of raising funds from Chinese backers when the lead investor froze the deal at the behest of a Chinese official who cited the trade war. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Avegant erhält 12 Millionen US-Dollar für die Weiterentwicklung eines Lichtfelddisplays

Neue Risikokapitalgeber (Walden SKT Venture Fund und China Walden Venture Investments III, L.P.) und frühere Investoren stellen weitere finanzielle Mittel bereit, damit die AR-Industrie bald auf eine neue Technologie zurückgreifen kann. [Bildquelle: Vrodo]

[zum Beitrag](#)



Brainlab and Magic Leap Partner in Digital Surgery

Exclusive collaboration introduces spatial computing to a broad range of medical procedures [Bildquelle: Vrodo]

[zum Beitrag](#)



Walmart kauft 17.000 VR-Brillen um seine Mitarbeiter zu schulen

In Zusammenarbeit mit StriVR, einem auf VR-Training spezialisierten US-Unternehmen, vergrößert Walmart sein bereits bestehendes VR-Trainingsprogramm um 17.000 Oculus-Go-Brillen. [Bildquelle: Walmart]

[zum Beitrag](#)



Patent-Anmeldung von Walmart für VR-Shopping

Walmart meldet zwei Patente an, die ein Käuferlebnis in der VR beschreiben [Bildquelle: digitaltrends]

[zum Beitrag](#)



Apple kauft Display-Spezialisten für Augmented Reality

Apple übernimmt den Spezialisten Akonia Holographics für Wellenleiterdisplays aus Denver. Damit gibt es einen weiteren starken Hinweis für die Entwicklung einer Apple-Datenbrille. [Bildquelle: Akonia Holographics]

[zum Beitrag](#)

Termine



03.10.2018: 2018 International Conference on Cyberworlds (CW2018)

Singapore

[weitere Informationen](#)

04.10.2018: ASIM Fachtagung "Simulation in Produktion und Logistik"

Hamburg

[weitere Informationen](#)

04.10.2018: Mondial de l'Auto

Paris

[weitere Informationen](#)

13.10.2018: ACM Symposium on Spatial User Interaction

Berlin

[weitere Informationen](#)

14.10.2018: ACM Symposium on User Interface Software and Technology

Berlin

[weitere Informationen](#)

17.10.2018: Digitallotse: IAK Sondermaschinenbau

Schwäbisch Hall

[weitere Informationen](#)

18.10.2018: DPS Forum

Fellbach

[weitere Informationen](#)

18.10.2018: WHAT´S NEW in IC.IDO

Stuttgart-Vaihingen
[weitere Informationen](#)

18.10.2018: Virtuelle Techniken im Service

Aalen
[weitere Informationen](#)

19.10.2018: AWE Europe 2018

München
[weitere Informationen](#)

19.10.2018: Innoscripta INNOVENT

München
[weitere Informationen](#)

22.10.2018: CALL FOR PAPERS - 15th Annual EuroVR conference

London
[weitere Informationen](#)

24.10.2018: TactonDay 2018

Stockholm
[weitere Informationen](#)

24.10.2018: VR Days Europe

Amsterdam
[weitere Informationen](#)

25.10.2018: Digitallotse: Technologieforum "Immersive Design"

Stuttgart
[weitere Informationen](#)

03.11.2018: AMCIS Americas Conference on Information Systems

New York City's Hudson River (Jersey City)
[weitere Informationen](#)

05.11.2018: Digikonf

digikonf.de
[weitere Informationen](#)

07.11.2018: Eurographics Symposium on Virtual Environments

Limassol
[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Vorstandssitzung

Fellbach
[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Mitgliederversammlung

Fellbach
[weitere Informationen](#)

12.11.2018: PLM Professional Lehrgangswoche 1

Berlin
[weitere Informationen](#)

13.11.2018: New Realities 2018

Berlin
[weitere Informationen](#)

13.11.2018: Symposium Driving Simulation

Kaiserslautern
[weitere Informationen](#)

15.11.2018: Digitallotse: 3. Forum Mensch-Technik-Interaktion: Smart Operator – Wearables in Produktion und Service

Heilbronn

[weitere Informationen](#)

19.11.2018: Erfahrungsaustausch Datenbrille

[weitere Informationen folgen]

[weitere Informationen](#)

20.11.2018: Digitallotse: TechTalk Virtual Commerce

Villingen-Schwenningen

[weitere Informationen](#)

22.11.2018: 3D-GUIde-Abschlusskonferenz

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

27.11.2018: Digitallotse: Interaktive Visualisierung in Marketing und Vertrieb

Karlsruhe

[weitere Informationen](#)

28.11.2018: Digitallotse: Techtalk VR im Maschinenbau

Villingen-Schwenningen

[weitere Informationen](#)

29.11.2018: Thementag VR/AR

Ulm

[weitere Informationen](#)

05.12.2018: Doppelkonferenz: Virtual Reality im Unternehmen und Arbeitsplatz der Zukunft 2018

Frankfurt am Main

[weitere Informationen](#)

05.12.2018: Virtuelles Training im Maschinenbau

St. Georgen

[weitere Informationen](#)

05.12.2018: Smart Mobile Applications - Wearables in Produktion und Service

Freiburg

[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
Fax: +49 (0) 711 585309-19
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.