



VDC-Newsletter März 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-Jahresbericht 2017 veröffentlicht

Der Jahresbericht für das abgeschlossene Jahr 2017 des Virtual Dimension Centers (VDC) liegt nun vor. Er präsentiert detaillierte Auskünfte über die Tätigkeiten der Geschäftsstelle, Neuzugänge des Netzwerkes und deren Projekte.

[zum Beitrag](#)



3. Symposium Digitale Menschmodelle

Am 11. April 2018 findet das 3. Symposium „Digitale Menschmodelle in industriellen Anwendungen“ in Kaiserslautern statt. [Bildquelle: Fraunhofer]

[zum Beitrag](#)



Smart Glasses Demo Tag am VDC

Am 20. März 2018 fand am VDC Fellbach der Smart Glasses Demo Tag statt. Zahlreiche Besucher testeten die Datenbrillen, die die Aussteller zur Verfügung stellten. [Bildquelle: VDC Fellbach]

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



11.04.2018: 3. Symposium Digitale Menschmodelle

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

12.04.2018: EMMA-CC – Digitale Menschmodellierung für ergonomische Arbeitsplätze

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

18.04.2018: 3D-GUIde Fachbeiratssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

26.04.2018: VR in Simulation & Berechnung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

03.05.2018: Industriearbeitskreis VR im Anlagenbau

Ludwigshafen

[weitere Informationen](#)

05.07.2018: VR Expo 2018

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



Die aktuellen Stellenangebote des VDC-Netzwerkes finden Sie auf 3D-Jobs.net.



Augmented Reality wichtig für den Einzelhandel

Wie kann der stationäre Handel der Abwanderung zum Online-Handel mit Hilfe von Augmented Reality entgegenwirken? Dieser Frage gehen die Marktforscher von Splendid Research nach. [Bildquelle: computerbild.de]

[zum Beitrag](#)



Studie: Augmented Reality erobert stationären Einzelhandel

Augmented Reality (AR), also die Erweiterung der Realität um computergestützte Informationen in Echtzeit, wird im Einzelhandel zunehmend wichtiger. Was Kunden genau von AR erwarten und welche Branchen besonders profitieren, hat Splendid Research im Rahmen einer Studie ermittelt. [Bildquelle: Splendid Research]

[zum Beitrag](#)



IMS veröffentlicht Handbuch zu Virtual und Augmented Reality

IMS hat ein Handbuch für KMUs erstellt das VR und AR Technologien im Kontext der fertigen Industrie beleuchtet. Es soll eine wichtige Entscheidungshilfe für den Einsatz virtueller Techniken in Unternehmen darstellen. [Bildquelle: IMS]

[zum Beitrag](#)



Harvard Business Review: Guide zu Augmented Reality

Die Harvard Business Review hat eine Studie zu Augmented Reality erstellt. "A Manager's Guide to Augmented Reality" soll Unternehmen helfen Augmented Reality Strategien zu entwickeln. [Bildquelle: HBR/Screenshot]

[zum Beitrag](#)



Uhlmann veröffentlicht Whitepaper zu Virtual Reality und Augmented Reality

Die Experten für Pharma Packaging von Uhlmann Pac-Systeme haben ihr Know-how zum Thema Virtual Reality und Augmented Reality in einem Whitepaper zusammengefasst. Darin wird anhand praktischer Beispiele erklärt, wie sich die digitalen Technologien im Pharma Packaging einsetzen lassen und welche Prozessverbesserungen und Kosteneinsparungen dadurch möglich sind. [Bildquelle: Uhlmann]

[zum Beitrag](#)



Vive Pro und Vive Focus: HTC im Gespräch über die Zukunft von Virtual Reality

Vive Pro lässt sich seit wenigen Tagen bestellen und auch das Standalone-HMD Vive Focus soll noch dieses Jahr außerhalb Chinas auf den Markt kommen. In den letzten Tagen hat sich somit viel im Hause HTC getan. HTC's Graham Wheeler, Senior Director Virtual Reality, über die VR-Zukunft. [Bildquelle: Computer Base]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



The Engineering & Manufacturing industry using TechViz for their project reviews

Thanks to Virtual Reality engineering, manufacturing and conceptual design departments have the ability to virtually explore a complete product before it's actual production. [Bildquelle: TechViz]

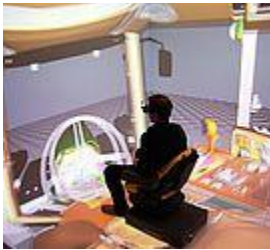
[zum Beitrag](#)



Virtualis bringt frischen Wind ins Zuse Institut, Berlin

Das mittlerweile zehn Jahre alte Virtual Reality „Studio da Vinci“ am Zuse Institut Berlin benötigte eine Modernisierung, die vom VR-Spezialisten Virtualis durchgeführt wurde. Die 10 Meter breite gekrümmte, konische Projektionswand stellte eine besondere Herausforderung dar. [Bildquelle: Marc Osterland, Zuse Institut Berlin]

[zum Beitrag](#)



Produktentwicklung durch Echtzeit-Interaktion

Im Rahmen der Vortragsreihe „forum mannheim“, die sich seit Herbst 2017 mit dem Thema „Virtuelle Realität – Herausforderungen und Chancen einer neuen Technologie“ beschäftigt, werden Prof. Dr. Ulrich Trägner, Kompetenzzentrum Virtual Engineering Rhein-Neckar, Hochschule Mannheim und Jan-Gerd Hinrichs, John Deere, Mannheim, am Mittwoch, 14. März 2018 um 18.00 Uhr in der Aula der Hochschule Mannheim (Gebäude C) zum Thema „Schneller, preiswerter, sicherer“ die virtuelle Realität zur Unterstützung bei der digitalen Produktentwicklung vorstellen. [Bildquelle: FOCUS Online]

[zum Beitrag](#)



Nvidia: Fahrer steuert reales Auto virtuell via VR-Brille

Auf der von Nvidia geleiteten “GPU Technology Konferenz” demonstrierte der Grafichipspezialist Telepräsenz-Fahren: Ein eigentlich fahrerloses Auto wird mittels VR-Simulation gesteuert. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Mit der Datenbrille durch den Verpackungsprozess

Wie Virtual und Augmented Reality den pharmazeutischen Verpackungsprozess erobern: Virtual und Augmented Reality sind längst keine Domäne der Spiele- oder Filmindustrie mehr. Mittlerweile profitiert auch die Pharmaindustrie von Hololens und Co. Maschinenbauer arbeiten mit Hochdruck an Pilotprojekten und Praxisstudien, die den Nutzen für den pharmazeutischen Verpackungsprozess zeigen. [Bildquelle: Uhlmann Pac-System]

[zum Beitrag](#)



Ebay: Neue AR-Technik bestimmt exakte Paketgröße

Welches Paket für welches Produkt? Ebay macht es den Händlern in den USA künftig einfacher und rollt eine neue AR-Technik für die einfache Bestimmung der passenden Paketgröße aus. [Bildquelle: eBay]

[zum Beitrag](#)



Animationen, Apps und AR: Museen in USA modernisieren sich

Schwindendes Publikum, Dauerberieslung am Handy und im Fernsehen: Große Museen in den USA kämpfen um Aufmerksamkeit. Apps, Filme und Augmented Reality sollen auch Erwachsene wieder stärker locken. Nicht zuletzt zählt, ob die Ausstellung am Ende auch für Instagram taugt. [Bildquelle: shz]

[zum Beitrag](#)



FARO Zone 3D: Virtual Reality in der Forensik

Zwischen einer Straftat und dem Eintreffen der Forensik vergehen häufig mehrere Stunden. Dementsprechend verändern sich auch ein Tatort, eine Leiche oder eine spezielle Spur und die Kunst besteht darin, dennoch den Tathergang zu rekonstruieren. FARO Zone 3D soll die Forensik unterstützen und den Vergangenheit in die VR-Brille holen.

[zum Beitrag](#)



Mit AR zentimetergenau durch die Fabrikhalle navigieren

Die Technologie erlaubt eine präzise Navigation. Unterdessen schwärmt der Gründer von Drohnen, die automatisch Waren aus Hochregalen picken. [Bildquelle: Videoausschnitt Gründerszene: Insider Navigation]

[zum Beitrag](#)



Artvive: Wiener Startup reichert Kunstwerke mit Augmented Reality an

Analogen Kunstwerken eine digitale Dimension verleihen: Das Wiener Startup Artvive will das Künstlern und Museen per Augmented Reality ermöglichen. [Bildquelle: Artvive]

[zum Beitrag](#)



Augmented Reality-Navigation in Japan

Das Internetunternehmen Yahoo führt in Japan flächendeckende Augmented-Reality-Navigation ein. Der Mehrwert ist allerdings noch überschaubar. [Bildquelle: vrodo.de]

[zum Beitrag](#)



Volkswagen Group kündigt VR-Trainings für 10.000 Mitarbeiter an

Außerdem verkündete Innoactive auf der MWC 2018 die Veröffentlichung der eigenständigen Enterprise Software Innoactive Workspaces für Industrieunternehmen. [Bildquelle: vrnerds.de]

[zum Beitrag](#)



VR als Werbeform im Kino

4. März 2018 - Signage Sunday heute: Das neue VR-Werbemittel „Composition of Music and Visuals“ (CMV) begeistert Zuschauer im Berliner Kino Zoo Palast. Der Werbungtreibende Porsche lieferte dazu rasante Inhalte. [Bildquelle: invidis.de]

[zum Beitrag](#)



Porsche präsentiert die "Mission E" AR-App

Die Technik von morgen lässt sich bei Porsche schon heute virtuell erleben. Porsche hat im Rahmen einer Kooperation mit Google eine Augmented Reality App entwickelt, die den neuen Porsche Mission E zeigt. Die App steht ab sofort für Android-Smartphones sowie das Apple iPhone zum Download zur Verfügung. [Bildquelle: Notebookcheck]

[zum Beitrag](#)



Uber plant VR-Unterhaltungssysteme in autonomen Autos

Der Fahrdienstleister Uber plant für eine Zeit mit autonom fahrenden Autos: Patente zeigen Virtual und Augmented Reality als Unterhaltungsmedium für eintönige Fahrten, bei denen man nicht mehr selbst am Lenkrad sitzen muss. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



In China hilft die VR-Brille bei der Aufklärung eines Mordfalls

In Peking wurde erstmals eine VR-Brille für die Beweisführung vor Gericht eingesetzt – und das gleich bei einem Mordfall. Der einzige Zeuge musste den Tathergang mit HTC Vive auf dem Kopf nachstellen. [Bildquelle: vrado.de]

[zum Beitrag](#)



DHL führt neue Technologien ein

Der Logistikkonzern DHL rüstet seine Standorte in den USA auf. Kollaborative Roboter und Datenbrillen halten Einzug in die Lagerhäuser. Dazu kommt ein neues Lieferdienst namens Parcel Metro. [Bildquelle: Carsten Göring/DHL]

[zum Beitrag](#)



Pilotprojekt: Therapie per Virtual Reality

Sich in der Natur bewegen oder mit einem Boot auf dem See treiben, ohne das Krankenzimmer zu verlassen: Das Start-up «Anders VR» der Universität Hohenheim in Stuttgart will das möglich machen. Das Unternehmen produziert maßgeschneiderte 3D-Visualisierungen, die der Patient mithilfe einer Virtual-Reality (VR)-Brille wahrnimmt. Die virtuellen Erlebnisse sollen etwa psychische Belastungen kranker und alter Menschen mindern und Patienten mit speziellen Übungen körperlich aktivieren. [Bildquelle: Pharmazeutische zeitung]

[zum Beitrag](#)

Forschung & Technologie



PTC Introduces New Augmented Reality Capabilities and Spatial Tracking with Creo AR Design Share

Easy-to-Use Augmented Reality Solution Simplifies Collaboration Throughout the Engineering and Product Design Process [Bildquelle: ptc.com]

[zum Beitrag](#)



Adapter Supports Four Vives Simultaneously

TPCast, the company behind the first consumer-grade wireless VR upgrade kit, is moving into the commercial market. The company announced a new multi-user wireless VR system for professional users called the TPCast Business Edition. [Bildquelle: tom's HARDWARE]

[zum Beitrag](#)



Leap Motion zeigt Virtual Wearable

Leap Motion, ein Unternehmen, welches sich auf das Tracking der Hände spezialisiert hat, möchte euch einen Ausblick in eine Zukunft mit Virtual Wearables geben. Bisher trat das Unternehmen durch seine Lösungen für den PC und VR-Brillen in Erscheinung, doch mit der neuen Idee soll jetzt auch der AR-Markt stärker ins Visier genommen werden. [Bildquelle: VR-Nerds]

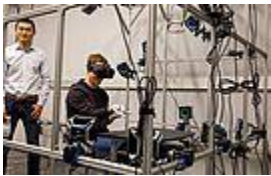
[zum Beitrag](#)



Vive Pro Hardwareanforderungen: HTC empfiehlt jetzt eine GTX 1070

HTC hat basierend auf Nvidia-Tests die Hardwareanforderungen für Vive Pro nach oben gesetzt. Für den Optimalbetrieb wird jetzt eine GTX 1070 (oder Quadro P5000, AMD Radeon Vega 5) empfohlen. Die GTX 1060 erfüllt noch die Mindestanforderungen. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Oculus: Neue Patente für Datenhandschuh mit Haptik-Effekt aufgetaucht

Zwei neue Oculus-Patente zeigen, dass sich die Facebook-Tochter mit Haptik-Handschuhen für Virtual Reality befasst. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Neues VR-Laufband soll klein, leicht und zimmertauglich sein

Der chinesische VR-Laufband-Hersteller KatVR verspricht ein wohnzimmertaugliches VR-Laufband. Eine Kickstarter-Kampagne soll die Finanzierung richten. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Motorola arbeitet an einer VR-Brille fürs Moto Z

Jedem Smartphone-Hersteller seine VR-Brille: Auch Motorola möchte eine Plastikhalterung fürs Moto Z anbieten. Die dürfte wohl für Googles Daydream VR-Ökosystem gedacht sein. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Google arbeitet an OLED Display und Foveated Rendering

Auf der letztjährigen DisplayWeek berichtete Google in einer Keynote über Beschleunigungsverfahren fürs LCD, an denen man gemeinsam mit Sharp arbeite. [Bildquelle: Ulrike Kuhlmann]

[zum Beitrag](#)



Bose arbeitet an einer AR-Brille für die Ohren

Laut eines erste Testberichts der US-Seite Engadget demonstriert Bose die Brille in Texas in einer Einkaufsstraße. [Bildquelle: vrod0]

[zum Beitrag](#)



Training für künstliche Intelligenz: Roboter lernen in VR

Chiphersteller NVIDIA und ein Institut für künstliche Intelligenz arbeiten an VR-Übungsumgebungen für Roboter. Was verbirgt sich hinter den futuristischen Virtual Reality-Projekten? [Bildquelle: vr-world.com]

[zum Beitrag](#)



Facebook will VR-Brille Oculus Go am 1. Mai veröffentlichen

Offenbar will Facebook einen Apple machen und die neue VR-Brille Oculus Go im Rahmen der Entwicklerkonferenz F8 am 1. Mai veröffentlichen. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



SteamVR erhöht Auflösung mit schneller Grafikkarte

Valves Idee ist zwar richtig, aber bisher mäßig umgesetzt: Die Beta von SteamVR nutzt automatisch Supersampling - je nach Pixelbeschleuniger. Die Funktion berücksichtigt dabei jedoch nicht, dass jedes VR-Spiel andere Hardware-Anforderungen hat. [Bildquelle: golem.de]

[zum Beitrag](#)



Datenbrille Vuzix Blade mit integriertem Display soll Mitte des Jahres erscheinen

Das neue Modell des Datenbrillen-Pionier Vuzix lässt sich nun gegen eine Kautions beim Hersteller vorbestellen. Ein neues Entwicklungsprogramm soll für das passende Ökosystem sorgen. [Bildquelle: heise online]

[zum Beitrag](#)



Augmented Reality: Facebook experimentiert mit neuer AR-Funktion

Facebooks Kameraeffekte-Plattform nutzt jetzt externe Marker, um 3D-Objekte in die echte Welt zu projizieren. Facebook testet das mit Filmplakaten. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Microsoft erforscht neuen VR-Controller "CLAW"

Das Microsoft Research Team hat ein Paper über einen neu entwickelten Virtual-Reality-Controller veröffentlicht. Durch diesen sollen sich sogar virtuelle Oberflächen fühlen lassen und so die VR-Erfahrung noch realistischer gestalten. CLAW weitet damit das Konzept eines VR-Controllers auf ein haptisches Multifunktionsstool aus. [Bildquelle: Notebookcheck]

[zum Beitrag](#)



HoloLens-Update bringt mehrere neue Funktionen

Es ist schon mehr als ein ganzes Jahr her, dass Microsoft ein Update für Windows 10 auf der HoloLens ausgerollt hat. Im Zuge des HoloDevelopers Summit hat Microsoft angekündigt, dass man an einem neuen Update für die Software arbeitet, das einige Neuerungen für die HoloLens-Brille mitbringt. [Bildquelle: WindowsArea]

[zum Beitrag](#)



Microsoft Haptic Links: VR-Objekte mit Controller-Erweiterung fühlen

Microsoft möchte mit Haptic Links ein besseres Gefühl für Gegenstände in Virtual Reality erzeugen, die wir mit zwei Händen halten. Wie funktioniert die haptische Technologie hinter dem Zusatz für gängige Bewegungs-Controller? [Bildquelle: Microsoft]

[zum Beitrag](#)



Google will neues Highend-VR-Display vorstellen

Das neue OLED-Display wurde speziell für VR-Brillen entworfen. Die Pixeldichte soll bei 1.443 ppi liegen. [Bildquelle: vrodo]

[zum Beitrag](#)



Google veröffentlicht Open-Source-SDK für Spatial Audio

Resonance Audio bietet Anbindungen für die Entwicklung von Webanwendungen,

Spielen und mobilen Apps. Zielgruppe sind vor allem Entwickler, die AR- und VR-Anwendungen erstellen. [Bildquelle: heise.de]

[zum Beitrag](#)



STRATOS: AR & VR mit den eigenen Händen fühlen

STRATOS macht virtuelle Objekte mit den Händen greif- und ertastbar – ganz ohne Controller, Handschuhe oder andere technische Peripherie an den Händen. Wie will Hersteller Ultrahaptics das realisieren? [Bildquelle: vr-world.com]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



Instant VR Collaboration at Laval Virtual, booth F16 with TechViz

TechViz will be present at the 20th edition of Laval Virtual from the 4th to the 6th April 2018 on booth F16 with its partners HP, Christie, ART and Nvidia. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



Quartalszahlen von HTC: Vive-Hersteller schreibt deutliche Verluste

Auch nach den Umstrukturierungen bei HTC zu Jahresbeginn fällt das letzte Quartalsergebnis ernüchternd aus: Umgerechnet 270 Millionen Euro Verlust verbuchte das Tech-Unternehmen im vierten Quartal 2017. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Virtual-Reality-Startup Upload schließt Büros und entlässt Mitarbeiter

Laut eines Medienberichts ist das US-Startup Upload in finanzielle Schieflage geraten. Der Fortbestand scheint nicht gesichert zu sein. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Open House im Imagination Center von Dematic

Am Tag der Logistik (19. April 2018) öffnet Dematic für alle Interessierten sein Imagination Center in Heusenstamm. Zu sehen und zu erleben sind virtuelle Visualisierungen von maßgeschneiderten Logistikanlagen, die man per Gestensteuerung „durchfliegen“ kann. [Bildquelle: Schweizer Maschinenmarkt]

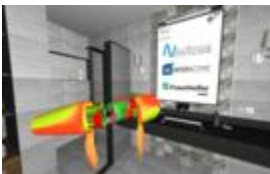
[zum Beitrag](#)



HTC: Virtual Reality soll erst mit 5G ihr volles Potenzial entfalten

Bei HTC scheint die Transformation vom Smartphone-Konzern hin zum VR- und AR-Pionierunternehmen beschlossene Sache. HTC-Chefin Cher Wang untermauert diesen Anspruch bei ihrer Ansprache auf dem Mobile World Congress. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Akustiksimulation virtuell erleben – 3DInteractive an der DAGA 2018

3DInteractive stellte zusammen mit der Firma Novicos ein neuartiges VR-System an der Jahrestagung für Akustik / DAGA) vor, welche vom 19.03.2018 – 22.03.2018 in München stattfand. [Bildquelle: 3D Interactive]

[zum Beitrag](#)



Sennheiser startet Entwicklerprogramm für Augmented Audio

Erfolgreiche Bewerber erhalten Zugang zu Hard- und Software-Tools für die Entwicklung von Augmented-Reality-Audio-Apps. [Bildquelle: film-tv-video.de]

[zum Beitrag](#)



Kooperation zwischen Telekom und Digital Domain verlängert

Die bestehende Zusammenarbeit wird fortgesetzt. Die Deutsche Telekom und das XR Content-Unternehmen Digital Domain werden das Telekom-Angebot Magenta Virtual Reality gemeinsam weiter ausbauen. [Bildquelle: Digitalfernsehen]

[zum Beitrag](#)



Insider: Google soll langfristige Pläne für Virtual Reality haben

Das VR-Studio Owlchemy Labs programmierte mit "Job Simulator" einen der ersten Virtual-Reality-Klassiker, der noch dazu kommerziell erfolgreich ist. Dennoch ließ sich das 2010 gegründete Studio im Mai 2017 von Google aufkaufen. Gründer Alex Schwartz spricht über die Gründe und Googles langfristige VR-Vision. [Bildquelle: Matthias Bastian]

[zum Beitrag](#)

Termine



11.04.2018: 3. Symposium Digitale Menschmodelle

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

12.04.2018: EMMA-CC – Digitale Menschmodellierung für ergonomische Arbeitsplätze

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

18.04.2018: prostep ivip Symposium 2018

München

[weitere Informationen](#)

18.04.2018: Immersive Technology In Sports & Entertainment Summit

London

[weitere Informationen](#)

18.04.2018: 3D-GUlde Fachbeiratssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

23.04.2018: Hannover Messe - Digital Factory

Hannover

[weitere Informationen](#)

26.04.2018: VR in Simulation & Berechnung

Fellbach

[weitere informationen](#)

03.05.2018: Industriearbeitskreis VR im Anlagenbau

Ludwigshafen

[weitere informationen](#)

15.05.2018: 17. Internationales 3D-Forum Lindau

Lindau

[weitere informationen](#)

15.05.2018: LightSim 2018

Stuttgart

[weitere informationen](#)

16.05.2018: Simufact RoundTable - Simulating Manufacturing

Marburg

[weitere Informationen](#)

12.06.2018: CEBIT 2018

Hannover

[weitere Informationen](#)

05.07.2018: VR Expo 2018

Stuttgart

[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.