



VDC-Newsletter Mai 2019

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



XR Expo: hochkarätiges Kongressprogramm

Neben Industrieschergewichten wie Audi, Claas, B Braun, PTC, Microsoft, IAV, AZO, PERI, Deutsche Telekom und Deutsche Bahn werden auch führende XR-Technologieprovider wie Crytek, Unity3D und Nvidia mit von der Partie sein.

[zum Beitrag](#)



XR Expo 2019: Participating Brands (Stand:14.05.2019)

Die XR Expo 2019 stellt die Participating Brands (Stand:14.05.2019) vor. Es sind noch Ausstellerflächen zu vergeben.

[zum Beitrag](#)



Veranstaltungen zu überbetrieblichen Experimentierräumen für den Mittelstand

Für das Projekt GeZu 4.0 finden im Rahmen des Wissenschaftsfestivals Stuttgart vom 1. Juli bis 3. Juli drei Veranstaltungen statt. [Bildquelle: Solid White]

[zum Beitrag](#)



Veranstaltung "Virtuelle Techniken im Service"

VDC Fellbach und AFSMI laden Sie herzlich ein zu einem Themen-Nachmittag mit Expertenvorträgen und anschließendem Networking. Die Veranstaltung "Virtuelle Techniken im Service" findet am 24.07.2019 in der Messe Stuttgart statt. [Bildquelle: CDM Tech]

[zum Beitrag](#)



Fachkongress Composite Simulation 2020: Call for Papers

3. und 4. Februar 2020, Schwabenlandhalle, Fellbach: Herausforderungen und Methoden bei der Simulation von Faserverbundwerkstoffen

[zum Beitrag](#)



Die Digitalisierung ist auch in Fellbach auf dem Vormarsch „Digitalisierungsnetzwerk“ für digitale Kompetenz an Schulen

Unsere Welt bewegt sich mit schnellen Schritten in das digitale Zeitalter und macht auch vor den Schulen nicht halt. Um diese Entwicklung zu unterstützen, haben die Gewerbevereine, die Industrievereinigung und die drei Gymnasien der Stadt sowie das Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach unter der Koordination der Stadtverwaltung das „Digitalisierungsnetzwerk Fellbach“ ins Leben gerufen.

[Bildquelle: www.fellbach.de]

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten

05.06.2019: Technologieforum Interaktive Visualisierung in Marketing und Vertrieb

Karlsruhe

[weitere Informationen](#)

01.07.2019: Barcamp Wissenschaftsfestival

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

03. & 04.07.2019: XR Expo 2019

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

09.07.2019: Erfahrungsaustausch Datenbrille

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

11.07.2019: VDC-Vorstandssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

16.07.2019: Standardisierung von VR AR

Fellbach

[weitere Informationen](#)

24.07.2019: Virtuelle Techniken im Service

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



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

Analysen & Markt



US-Studie: Gaming-Fokus der VR-Branche verhindert Wachstum

Eine Studie des Marktforschungsunternehmens Parks Associate befasst sich mit dem Stand des VR-Ökosystems und seinem Zukunftspotenzial. [Bildquelle: parksassociates.com]

[zum Beitrag](#)



The VR Fund - 2019 VR Industry Landscape

The immersive, spatial, and intelligent computing landscape continues to grow and evolve rapidly. [Bildquelle: www.thevrfund.com]

[zum Beitrag](#)



Oculus-Gründer zweifelte wegen VR-Übelkeit an Markterfolg von VR-Brillen

Der Oculus-Gründer und ehemalige CEO Brendan Iribe ist so anfällig für VR-Übelkeit, dass er es in den frühen Rift-Prototypen kaum länger als eine Minute aushielt. Dementsprechend groß waren seine Bedenken bezüglich der Markttauglichkeit von Virtual Reality. Erst eine VR-Demo Valves ließ ihn wieder den Markterfolg der Technologie glauben. [Bildquelle: commons.wikimedia.org]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



AR-Anwendungen beim Großbauprojekt Stuttgart 21

Stuttgart 21 ist nicht nur eines der größten Bauprojekte Deutschlands, sondern auch eines der meist umstrittenen. Einwichtiger Grund hierfür ist, dass sich keiner konkret etwas darunter vorstellen kann. Mit den AR-Anwendungen der CDM Tech wird dies nun nicht nur für jeden ersichtlich, sondern auch greifbar nahegebracht. [Bildquelle: CDM Tech]

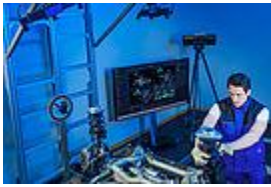
[zum Beitrag](#)



Rolls-Royce und Qatar Airways nutzen VR-Wartungsprozesse

Rolls-Royce und Qatar Airways nutzen Virtual Reality-Systeme, um Mechaniker zu schulen. Über ein VR-Headset können diese in den Prozess eintauchen und die Teile des Triebwerks Trent XWB in der virtuellen Umgebung voneinander separieren. [Bildquelle: www.rolls-royce.com]

[zum Beitrag](#)



Qualitätscheck mit Augmented Reality

Automatisierte, Computer-Vision-gestützte Systeme objektivieren die Qualitätskontrolle in der Automobilproduktion. Das Fraunhofer IGD präsentiert auf der Messe CONTROL ein Verfahren, das den IST-Bauzustand erfasst und mit dem SOLL-Bauzustand laut CAD-Daten abgleicht – in Echtzeit. [Bildquelle: www.igd.fraunhofer.de]

[zum Beitrag](#)



Der virtuelle Blick in die Zukunft

Für die Vermarktung des Projekts Laubenhof in Konstanz setzt das Frankfurter Immobilienunternehmen NAI apollo voll auf Digitalisierung: In Kundenterminen und zur frühzeitigen Einbindung der Interessenten in den Vertriebsprozess kommt Virtual Reality-Technologie zum Einsatz. Eine Analytics-Lösung liefert Daten zur Steuerung von Marketing und Vertrieb. [Bildquelle: inreal-tech.com]

[zum Beitrag](#)



Schreiben im virtuellen Büro der Zukunft

Die Arbeitswelt verändert sich rapide. Wir verlagern unsere Bürotätigkeiten zunehmend in den Zug, ins Flugzeug, in die Lounge am Flughafen oder in den Wartebereich eines Unternehmens. Beim mobilen Arbeiten ist jedoch das Ablenkungspotential besonders hoch. Prof. Dr. Jens Grubert von der Hochschule Coburg möchte einen virtuellen Raum schaffen, in dem man in Ruhe arbeiten kann. [Bildquelle: www.hs-coburg.de]

[zum Beitrag](#)



secova mit sam®-VR beim Safety-Day von Melitta

Arbeitssicherheit wird auch bei Melitta groß geschrieben – und den Beschäftigten sogar virtuell näher gebracht. So geschehen beim aktuellen Gesundheits- und Arbeitssicherheitstag (Safety-Day) in Bremen, wo alle Interessierten einmal in die „Virtual Reality (VR)“-Welt eintauchen konnten. Dafür hatte secova, Anbieter des EHS-Softwaresystems sam®, eine mobile VR-Station aufgebaut. Ausgerüstet mit einer VR-Brille und zwei Hand-Controllern konnte die Reise in die künstliche (Arbeits-)Welt starten. [Bildquelle: blog.secova.de]

[zum Beitrag](#)



Virtuelle Menschmodelle ergänzen Crashtest-Dummys

Sehr viele Menschen verunglücken jährlich tödlich bei Verkehrsunfällen. Um die Sicherheit der Fahrzeugpassagiere zu verbessern, werden seit Jahrzehnten Crashtests mit Dummys durchgeführt. Diese Crashtest-Dummys bekommen zunehmend virtuelle Unterstützung: Computermodelle simulieren das Schutzverhalten der Menschen vor einem Aufprall. Auch Forscher des Fraunhofer-Instituts für Kurzzeitdynamik, Ernst-Mach-Institut, EMI verwenden bei Crashsimulationen Menschmodelle, die realistischere Aussagen über das Verletzungsrisiko zulassen. Bei ihren Berechnungen rücken sie die Muskelsteifigkeit in den Fokus, die bei bisherigen Untersuchungen nicht berücksichtigt wurde. [Bildquelle: www.fraunhofer.de]

[zum Beitrag](#)



Virtual Reality-Training bereitet Polizisten für den Ernstfall vor

In der Virtual Reality können New Yorker Polizisten der NYPD Einsätze trainieren, bevor diese Realität werden. [Bildquelle: www.youtube.com]

[zum Beitrag](#)



Virtual Reality hilft Kletterern beim Überwinden der Höhenangst

Der Student Peter Schulz hat am TZI ein System entwickelt, das Kletterübungen in größerer Höhe mit virtueller Realität simuliert. [Bildquelle: www.uni-bremen.de]

[zum Beitrag](#)

Forschung & Technologie



TechViz ist jetzt mit DirectX kompatibel

TechViz ist eine Virtual Reality-Software, mit der 3D-Modelle von mehr als 200 CAD-Anwendungen, einschließlich DirectX-basierter Software wie Autodesk Revit und Inventor, visualisiert werden können. [Bildquelle: www.techviz.net]

[zum Beitrag](#)



Fly&Viz: Ein mobiler, tragbarer und immersiver VR-Raum für Off-site-Projektüberprüfungen

Fly & Viz ermöglicht es Ihnen beeindruckende Virtual Reality Präsentationen zu veranstalten. [Bildquelle: www.techviz.net]

[zum Beitrag](#)



Oculus Rift S bietet keine Unterstützung für reine HDMI-Notebooks

Aktuell sind Displayport-auf-HDMI-Adapter nicht schnell genug für Oculus Rift S und höchstwahrscheinlich Valve Index. [Bildquelle: uploadvr.com]

[zum Beitrag](#)



Next generation of SCHOTT RealView™ high-index glass wafers enables further expansion of Field of View in Augmented and Mixed Reality

Manufacturers of Augmented Reality (AR) and Mixed Reality (MR) devices have a new solution to boost user experience by using the new generation of SCHOTT RealView™ high-index glass wafers with a refractive index of 1.9. Deeply immersive AR/MR applications are now possible, enabled by a wider Field of View (FoV) of up to 65 degrees. SCHOTT's researchers achieved these remarkable advancements by designing a glass formulation meeting the unique demands of the industry. SCHOTT's Augmented Reality team will be available for technical discussions at booth 1334 at Display Week 2019 in San Jose, California from May 14 to May 16. [Bildquelle: www.schott.com]

[zum Beitrag](#)



Leistungsstarkes OLED-Mikrodisplay für industrielle AR-Datenbrillen

Das Fraunhofer-Institut für Organische Elektronik, Elektronenstrahl- und Plasmatechnik FEP entwickelt Mikrodisplays in OLED-auf-Silizium-Technologie. Auf der SID Display Week 2019, vom 12. – 16. Mai 2019, in San Jose/USA, auf dem Stand 1417 stellt es ein neues OLED-Mikrodisplay vor, welches sich besonders für industrielle Augmented-Reality (AR)-Datenbrillen eignet. [Bildquelle: www.fep.fraunhofer.de]

[zum Beitrag](#)



Google Daydream: Forschung an VR-Hardware wird wieder intern betrieben

VR betreffend möchte sich Google erst einmal auf Software beschränken. Investitionen in Forschung an neuer Hardware sollen lediglich intern betrieben werden. [Bildquelle: www.cnet.com]

[zum Beitrag](#)



Tests zur Oculus Rift S: Das denkt die US-Presse über die VR-Brille

Oculus Rift S erscheint am 21. Mai. Einige US-Medien haben bereits Geräte erhalten und Tests veröffentlicht. [Bildquelle: www.oculus.com]

[zum Beitrag](#)



Valve Index: ausverkauft bis September

Der erste Valve-Index-Bestand ist schon ausverkauft: VR-Brille, Index-Controller und Trackingstationen können momentan nur noch reserviert werden. Index-Brille und -Controller sind ab dem 31. August wieder lieferbar. [Bildquelle: store.steampowered.com]

[zum Beitrag](#)



Microsoft präsentiert VR-Controller mit Haptik-Simulation

Durch Microsofts VR-Controller "Torc" wird eine haptische Simulation ermöglicht. [Bildquelle: www.microsoft.com]

[zum Beitrag](#)



Pimax kündigt VR-Controller "Sword" und "Sword Sense" an

Die Pimax VR-Controller werden im zweiten Halbjahr 2019 in zweifacher Variation erscheinen. [Bildquelle: pimaxvr.com]

[zum Beitrag](#)



Mozilla und Valve: Integration von VR-Browser Firefox Reality in SteamVR

SteamVR erhält das Firefox-Upgrade. [Bildquelle: blog.mozvr.com]

[zum Beitrag](#)



Google-Suche in Zukunft mit Augmented Reality ausgestattet

Die zukünftige Google-Suche mit dem Smartphone wird dank Google über eine Augmented Reality Funktion verfügen. [Bildquelle: www.blog.google]

[zum Beitrag](#)



Facebook präsentiert beeindruckendes Ganzkörpertracking

Auf der zweiten Keynote der F8-Entwicklerkonferenz zeigte Facebook die eigene Forschung an Ganzkörpertracking für Virtual und Augmented Reality. Diese könnte realistischere Avatare sowie neue Spiel- und Interaktionskonzepte ermöglichen. [Bildquelle: www.youtube.com]

[zum Beitrag](#)



Dank Google-AR-App: Augmented Reality hilft beim abpausen

Mit dem AR-Experiment "Drawalong AR" untersucht Googles Kreativstudio, wie man in der erweiterten Realität besser zeichnen kann. [Bildquelle: www.youtube.com]

[zum Beitrag](#)



Apples neue ARKit-Version unterstützt AR-Brillen

Auf Apples Entwicklerkonferenz WWDC Anfang Juni wird eine neue Version der AR-Software ARKit vorgestellt – mit Unterstützung für Brillentechnologie. [Bildquelle: developer.apple.com]

[zum Beitrag](#)



Fraunhofer HHI präsentiert Virtual Reality für 5G

Auf dem zweiten VR Ecosystems & Standards Workshop „Immersive Media Meets 5G“, der von dem 3rd Generation Partnership Project (3GPP), dem VR Industry Forum (VRIF) und der Advanced Imaging Society (AIS) organisiert wurde, präsentierte Gurdeep Singh Bhullar, Forscher am Fraunhofer Heinrich-Hertz-Institut HHI, VR 360 Video Streaming für 5G. 3GPP hat Ende letzten Jahres die Spezifikation TS 26.118 zur Übertragung von 360-Grad-Video-Streaming über 5G-Netzwerke verabschiedet. Die Demo des Fraunhofer HHI zeigt die erste Implementierung des „Advanced Video Media Profile“ aus der TS 26.118 für hochqualitatives VR Video Streaming in einer standardkonformen HTML5-Browserimplementierung. [Bildquelle: www.hhi.fraunhofer.de]

[zum Beitrag](#)



Vuze XR: 3D auf Knopfdruck

Die Vuze XR-Kamera bietet zwei Funktionen in einem: Ein Kugelpanorama durch Fischaugen-Objektive und einen 3D-Effekt auf Knopfdruck. [Bildquelle: vuze.camera]

[zum Beitrag](#)



3D-Mikroskopie dank Bessel-Strahlen

Aktuelle Veröffentlichung der caesar-Wissenschaftler Andres Flores Valle und Johannes Seelig in „Optics Express“: Eine spezielle Auffächerung von Laserstrahlen ermöglicht es, 3D-Bilder mit hoher Bildfrequenz zu scannen. [Bildquelle: www.caesar.de]

[zum Beitrag](#)



Ismar 2019: Call for Workshops

The ISMAR 2019 organizing committee invites proposals for workshops to be held in the ISMAR 2019 main conference. The workshops will be held on 14th and 18th October 2019, in Beijing, China.

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



CDM Tech auf der CONTROL 2019 und T4M

Zusammen mit dem Partner A3DS hat CDM Tech auf der Control 2019 innovative AR-Lösungen vorgestellt. [Bildquelle: CDM Tech]

[zum Beitrag](#)



Hochschule Aalen: Prototypen waren gestern

Wie können Fertigungsanlagen bereits in der Planungsphase visuell erlebt werden, ohne kostspielige Prototypen zu bauen? Damit beschäftigt sich Andreas Rüdener, Gründer der Firma R3DT. Eine Virtual-Reality-Brille und eine eigens entwickelten Software machen es möglich. An der Hochschule Aalen hält er am Montag, 13. Mai 2019 um 17.30 Uhr im Rahmen der Veranstaltungsreihe Industriedialog Industrie 4.0 einen Vortrag. [Bildquelle: www.hs-aalen.de]

[zum Beitrag](#)



Save the Date - Unicorn oder Transformer in Baden-Württemberg - Markterfolg mit Innovationsförderung

Informieren Sie sich über das neue EU Forschungsund Innovationsrahmenprogramm Horizont Europa sowie über Horizont 2020. Nutzen Sie die daraus resultierenden Chancen für Ihr Unternehmen! Lernen Sie unter anderem die Möglichkeiten des neu gegründeten European Innovation Council (EIC) kennen und erhalten Sie alle Informationen zu den neuen Förderinstrumenten wie Pathfinder und Accelerator. [Bildquelle: Steinbeis 2i GmbH]

[zum Beitrag](#)



8. Expertenworkshop „Datenbrillen“ in Dortmund

Die Digitalisierung der Arbeitswelt schreitet voran. Dabei führen auch Datenbrillen zu neuen Formen von Kommunikation und Arbeit. Die Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin (BAuA) befasst sich beim achten Expertenworkshop „Datenbrillen“ mit dem aktuellen Stand von Forschung und Umsetzung sowie mit zukünftigen Entwicklungsrichtungen. Der Workshop findet am 5. Juni 2019 in der BAuA in Dortmund statt. [Bildquelle: idw-online.de]

[zum Beitrag](#)



Khronos Establishes Exploratory Group for 3D Commerce Standards and Guidelines

Leading retailers, manufacturers and technology companies propose collaboration on open standards to enable cross-vendor creation and deployment of photorealistic 3D virtual products; Interested companies are invited to join Exploratory Group to provide input and feedback [Bildquelle: www.khronos.org]

[zum Beitrag](#)



Ab Herbst: Oculus startet seinen neuen Business-Service

Facebook will VR in Zukunft verstärkt an Unternehmen vermarkten. [Bildquelle: www.oculus.com]

[zum Beitrag](#)



Holodeck VR gewinnt ProSiebenSat.1 als strategischen Investor

Holodeck VR ist ein Vorreiter für ortsbezogene Virtual Reality Erlebnisse und hat nun ProSiebenSat.1 als neuen Investor gewonnen. [Bildquelle: www.prosiebensat1.com]

[zum Beitrag](#)



DigiLens Secures Investment from UDC Ventures and Samsung Ventures for Holographic AR Displays

DigiLens Inc., an innovator in holographic waveguide technology for augmented reality (AR) devices, announced today the closing of an oversubscribed \$50 million Series C preferred equity investment round. [Bildquelle: www.digilens.com]

[zum Beitrag](#)



Gründer Abovitz über Magic Leap: "Wir haben einige Giganten als Freunde"

Kann Magic Leap langfristig am Markt bestehen? Zweifel sind nachvollziehbar, doch Magic-Leap-Gründer Rony Abovitz spricht nicht darüber. [Bildquelle: www.magicleap.com]

[zum Beitrag](#)



Magic Leap erhält 280 Millionen US-Dollar von japanischem Investor

Der japanische Telekommunikationskonzern NTT DoCoMo steigt bei Magic Leap ein. [Bildquelle: www.magicleap.com]

[zum Beitrag](#)



Startup „Labster“ sammelt 21 Millionen US-Dollar für VR-Lernprogramm

Das 2013 gegründete dänische VR-Lernunternehmen „Labster“ hat in einer zweiten Förderrunde 21 Millionen US-Dollar eingesammelt. [Bildquelle: www.labster.com]

[zum Beitrag](#)

Termine



05.06.2019: Veranstaltung Interaktive Visualisierung in Marketing und Vertrieb

Karlsruhe

[weitere Informationen](#)

18.06.2019: Fachtagung Mission-UUX

Elmshorn

[weitere Informationen](#)

27.06.2019: 14. Virtual Fires Congress

St. Georgen im Schwarzwald

[weitere Informationen](#)

01.07.2019: Barcamp Wissenschaftsfestival

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

03. & 04.07.2019: XR Expo 2019

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

08.07.2019: Unicorn oder Transformer in Baden-Württemberg - Markterfolg mit Innovationsförderung

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

09.07.2019: VDC MeetUp: Datenintegrierte Simulation: Verständnis komplexer Systeme durch Sensordaten, KI und Simulation

St. Georgen im Schwarzwald

[weitere Informationen](#)

09.07.2019: IEEE WHC 2019

Tokyo

[weitere Informationen](#)

09.07.2019: Erfahrungsaustausch Datenbrille

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

11.07.2019: VDC-Vorstandssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

16.07.2019: Standardisierung von VR AR

Fellbach

[weitere Informationen](#)

24.07.2019: Virtuelle Techniken im Service

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:+4907115853090)
Fax: [+49 \(0\) 711 585309-19](tel:+49071158530919)
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.