



VDC-Newsletter Dezember 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



Frohes Fest

Das Team der VDC-Geschäftsstelle wünscht allen Newsletter-Abonnetten ein frohes Weihnachtsfest, besinnliche Feiertage und einen guten Rutsch ins neue Jahr!



Anmeldung zum NEWSLETTER #XRExpo2020

You want to be part of the #XRExpo as SPONSOR, EXHIBIOR or VISITOR? Always stay up to date with our latest news about the XR Expo. Subscribe to our newsletter: <https://xr-expo.com/newsletter-anmeldung.html>

[zum Beitrag](#)



8. Fachkongress Composite Simulation

Herausforderungen und Methoden bei der Simulation von Faserverbundwerkstoffen

[zum Beitrag](#)



Cross-Cluster Industrie 4.0 organisierte virtuellen Workshop - powered by VISPA

Im Rahmen des Projekts Cyber Access Baden-Württemberg wurde ein virtueller Remote-Design Thinking- Workshop mit dem Tool VISPA durchgeführt. [Bildquelle: Solid White]

[zum Beitrag](#)



VDC beim Innovationsgespräch V/AR mit Michael Abrash

Das VDC wurde von Facebook zu einem Innovationsgespräch V/AR mit Oculus Chief Scientist Michael Abrash eingeladen.

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



03. & 04.02.2020: 8. Fachkongress Composite Simulation

Fellbach

[weitere Informationen](#)

26.03.2020: Virtuelle Techniken im Handel

Esslingen

[weitere Informationen](#)

26.05.2020: Machine Learning for Vehicle Development

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

25. & 26.06.2020: XR Expo 2020

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



Die aktuellen Stellenangebote des VDC-Netzwerkes finden Sie auf [3D-Jobs.net](https://www.3d-jobs.net).

Analysen & Markt



POC von Mercedes und Reply: VR-Streaming mit 5G - Machbarkeitsstudie

Wegen der hohen Anforderungen an Bandbreite und Latenzzeit werden Augmented und Virtual Reality (AR/VR) häufig als potenzielle Killerapplikationen für 5G genannt. Mercedes-Benz hat untersucht, inwieweit der LTE-Nachfolger das AR/VR-Streaming im Bereich visueller Konfigurationssysteme unterstützen könnte. [Bildquelle: Infinity Reply]

[zum Beitrag](#)



Bericht: Augmented Reality und Virtual Reality im Gesundheitsmarkt

Der globale Markt für Augmented Reality und Virtual Reality im Gesundheitswesen hat in den letzten Jahren erheblich an Dynamik gewonnen. Die steigende Akzeptanz, die steigende Nachfrage und der Bedarf an dem Produkt dieses Marktes werden in dieser Studie erwähnt. [Bildquelle: fipoblog.de]

[zum Beitrag](#)



Maschinenbauer sind Vorreiter bei Virtual Reality

Mehr als jedes dritte Unternehmen (34 %) im Maschinen- und Anlagenbau nutzt Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) – doppelt so viele wie vor einem Jahr (17 %). Auch im direkten Vergleich mit anderen Branchen sticht der Wert deutlich hervor. [Bildquelle: www.bitkom-research.de]

[zum Beitrag](#)



Augmented Reality: 2030 werden 400.000 Menschen allein in Deutschland mit AR-Technologien arbeiten

Von einer Nische entwickelt sich die Augmented Reality zu einem der einflussreichsten Zukunftstechnologie: Produkte und Dienstleistungen auf der Basis von Virtual und Augmented Reality könnten 2030 bis zu 1,5 Billionen US-Dollar zur globalen Wirtschaft beisteuern. Allein in Deutschland summieren sich Beträge, in Höhe von 104 Milliarden US-Dollar. [Bildquelle: Festo]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



CDM-Tracker beim Bahnprojekt Stuttgart 21

Das VDC-Mitglied CDM Tech, hat als AR-Partner beim Großbauprojekt Stuttgart 21 das neue Modeltrackingsystem „CDM-Tracker“ im Einsatz. Sowohl der Verein Bahnprojekt Stuttgart-Ulm e.V. als Auftraggeber, als auch CDM Tech sind mit den ersten Testergebnissen sehr zufrieden. [Bildquelle: CDM Tech]

[zum Beitrag](#)



360° Einblick in das Leben von XR Nerds – BW Stiftung und imsimity ermöglichen digitale Berufsorientierung

Schon einmal ein Extended Reality Development Lab besucht? Wozu auch? Sind Sie mitten in der Berufs(um-)orientierungsphase – vielleicht nach dem Abitur, dem Studium oder einfach nur als umsorgendes Elternteil? Dann haben Sie definitiv einen Grund, einen Blick in das XR DEV LAB von imsimity zu werfen. [Bildquelle: www.imsimity.de]

[zum Beitrag](#)



Arbeitsmarkt: Virtual-Reality-Brillen auf dem Vormarsch

Virtual-Reality-Brillen werden auf dem deutschen Arbeitsmarkt zunehmend für die Aus- und Weiterbildung genutzt und besitzen laut Experten viele Einsatzmöglichkeiten. [Bildquelle: www.wiesbadener-tagblatt.de]

[zum Beitrag](#)



Virtual reality set to grow as a training aid for surgeons

Virtual reality (VR) is offering a way for student surgeons to build up skills without treading the traditional route. [Bildquelle: www.medicaldevice-network.com]

[zum Beitrag](#)



Halton police launch virtual-reality training program

Program lets trainees enter scenario where they can experience perspective of police officer and person in Crisis. [Bildquelle: www.insidehalton.com]

[zum Beitrag](#)



Dank Virtual-Reality-Brille von Ford: Paketboten erleben die Perspektive von Radfahrern und entwickeln mehr Empathie

Die sogenannte "WheelSwap"-Simulation ist ein Teil der Share The Road-Kampagne von Ford. Ziel ist die Generierung von mehr Empathie im Straßenverkehr. [Bildquelle: media.ford.com]

[zum Beitrag](#)



Digitales Ablenkungsmanöver: Kann die VR-Brille die Vollnarkose ersetzen?

Laut einem Kinderarzt soll die VR-Brille, ähnlich der Vollnarkose, bei bestimmten Anwendungsszenarien in der Behandlung von Kindern Wirkung zeigen. [Bildquelle: www.starlight.org]

[zum Beitrag](#)



Antycip Equips French Engineering School with Virtual Immersion Room

The French integrator has delivered a cutting-edge five-sided 4K VR CAVE to help Les Arts et Métiers lead the way in research for the industry of the future. [Bildquelle: www.antycipsimulation.com]

[zum Beitrag](#)



Wine adopts Augmented Reality in fightback against 'boring' perception

More than 500 wineries are planning to adopt augmented reality on their labelling in a bid to entice millennial customers. Young consumers currently in their 20s and 30s have abandoned wine in their droves, labelling it "pompous" and "boring", according to makers of the Winerytale augmented reality app. In a bid to counteract that, a throng 524 of brands from as far afield as France, South Africa, Australia, the US, Croatia, Lebanon and Mexico are set to adopt the tech, which makes all their labels compatible with the app. [Bildquelle: www.euronews.com]

[zum Beitrag](#)



PetroLMI launches virtual reality tour of seven oil and gas sites

Learning about Canada's oil and gas industry by visiting worksites just got a whole lot easier: PetroLMI, a division of Energy Safety Canada, has launched a multi-part virtual reality tour designed to provide workers with better information about the sector and its shifting requirements. [Bildquelle: www.jwnenergy.com]

[zum Beitrag](#)



Bastille's 5G-powered augmented reality gig hints at the future of live music

British Indie pop band Bastille performed a surprise gig for commuters in some of the UK's busiest train stations this week. What was surprising about the gig was not only that it was happening, but people in three different cities were able to watch the gig simultaneously thanks to augmented reality (AR). [Bildquelle: www.standard.co.uk]

[zum Beitrag](#)



Could Virtual Reality Influence Election Campaigns?

Politicians always try to use new forms of media in order to connect them to their voter-base. How does Virtual Reality affect the elections? [Bildquelle: altvr.com]

[zum Beitrag](#)



ESI announces ESI IC.IDO 13.0 VR-Software

ESI is pleased to announce the release of ESI IC.IDO 13.1, their latest innovation version of Virtual Reality (VR) powered engineering software. [Bildquelle: www.esi-group.com]

[zum Beitrag](#)



Google shows stunning new AR features that will soon be available in web and mobile apps.

Part of the new depth API of an ARCore in progress [Bildquelle: www.theverge.com]

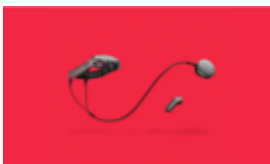
[zum Beitrag](#)



Ankündigung von Oppo: Die neue Augmented Reality-Brille

Oppo hat auf dem Inno Event in Shenzhen eine neue Brille vorgestellt: Die intelligente Brille ist ausgestattet mit 3D-Rekonstruktionstechnologie und Surround-Sound, um Spiele und Dienstleistungen im Bereich der erweiterten Realität zu unterstützen. [Bildquelle: uk.pcmag.com]

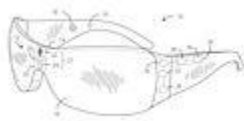
[zum Beitrag](#)



Magic Leap: Jetzt auch AR-Brille im B2B-Paket

Magic Leap startet offiziell ins B2B-Geschäft und benennt seine AR-Brille um. [Bildquelle: www.magicleap.com]

[zum Beitrag](#)



Windows Mixed Reality: Microsoft entwickelt 3D Push-Benachrichtigungen

Zum Thema Mixed Reality hat Microsoft schon länger nichts mehr von sich hören lassen. Die letzte Neuigkeit diesbezüglich war HoloLens 2, die seit kurzem an Unternehmen ausgeliefert wird. [Bildquelle: windowsunited.de]

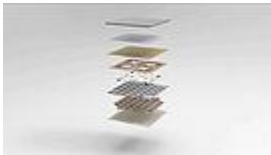
[zum Beitrag](#)



HTC: Drahtlos-VR-Streaming bei Viveport

Besitzer einer autarken Vive-Wave-Brille haben nun die Möglichkeit, kabellos VR-Apps vom PC in die VR-Brille zu streamen. [Bildquelle: www.youtube.com]

[zum Beitrag](#)



Künstliche Haptik-Haut: VR und AR werden fühlbar

Nachdem das audiovisuelle Erlebnis in der Virtual Reality bereits recht weit entwickelt ist, könnte Haptik das nächste große Thema werden: Forscher aus den USA und aus Hongkong arbeiten momentan an einer künstlichen Haut. [Bildquelle: www.nature.com]

[zum Beitrag](#)



Augmented Reality: The Music Release Format Of The Future?

As streaming rates begin to level off, questions are being raised as to what's coming next for the music industry, with some industry predictors are suggesting that augmented reality could be the format of the future. [Bildquelle: www.hypebot.com]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



Adobe kauft Facebooks 3D-Kreativ-App "Medium" für VR-Brillen

Adobe erhält Zuwachs durch die von Facebook entwickelten 3D-Kreativ-App Oculus Medium. [Bildquelle: www.youtube.com]

[zum Beitrag](#)



Magic Leap: schwache Verkaufszahlen für Magic Leap One

Magic Leap One ist seit einem halben Jahr verfügbar. Davor gingen einige Gerüchte und Versprechungen von einem Holodeck herum, die Realität sieht jedoch anders aus. [Bildquelle: www.magicleap.com]

[zum Beitrag](#)



Facebook zwingt Oculus zu Verknüpfung von Social-Funktionen

Zukünftig knüpft Facebook die Oculus-Plattform an einen Facebook-Account. Durch die Übernahme von Oculus vor rund fünf Jahren können neue Social-Funktionen erst durch das Einloggen mit einem Facebook-Account genutzt werden. Hierbei handelt es sich um Funktionen wie Text-Chat in VR oder per Smartphone-App, direkte Links in VR-Erfahrungen, von Nutzern erstellte Events und Gruppenchats. Anfang Oktober auf der XR-Konferenz Connect wurden die neuen Social-Funktionen erstmals angekündigt. [Bildquelle: www.oculus.com]

[zum Beitrag](#)



NexTech AR unterzeichnet AR-Vereinbarung mit Tufner-Wägesystemen

Tufner nutzt AR eCommerce-Plattform, um seine Online-Marketing- und eCommerce-Aktivitäten voranzutreiben. [Bildquelle: www.globenewswire.com]

[zum Beitrag](#)



The startup Lucid Dream for Virtual and Augmented Reality aims to revolutionize the healthcare industry

The startup Lucid Dream for Virtual and Augmented Reality announced earlier this month that it will increase its headcount by the end of the year. [Bildquelle: www.wraltechwire.com]

[zum Beitrag](#)

Termine



03. & 04.02.2020: 8. Fachkongress Composite Simulation

Fellbach

[weitere Informationen](#)

26.03.2020: Virtuelle Techniken im Handel

Esslingen

[weitere Informationen](#)

26.04.2020: Call for Papers: Virtual, Augmented, and Mixed Reality (XR) Technology for Multi-Domain Operations

Anaheim, California

[weitere Informationen](#)

28.04.2020: XR Europe 2020

London

[weitere Informationen](#)

05.05.2020: 13. Graz Symposium Virtual Vehicle (GSVF)

Graz

[weitere Informationen](#)

05.05.2020: 19. Internationales 3D-Forum Lindau

Lindau

[weitere Informationen](#)

26.05.2020: Machine Learning for Vehicle Development

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

25. & 26.06.2020: XR Expo 2020

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

16.07.2020: 15. Virtual Fires Congress

St. Georgen im Schwarzwald

[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.