



VDC-Newsletter April 2020

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 2020 goes virtual

Save the Date: Die XR Expo, bei der sich alles um die Themen Virtual, Augmented und Mixed Reality dreht, wird am 25./26. Juni 2020 virtuell stattfinden. [Bildquelle: XR Expo]

[zum Beitrag](#)



Beratungsangebot für VR, AR und MR näher betrachtet

Das VDC hat einen Überblick über die Beratungsangebote in den Themenfeldern Virtual Reality, Augmented Reality und Mixed Reality in Deutschland erarbeitet. Der Abdeckungsgrad für spezifische Branchen und Anwendungsfelder stellte sich als durchaus unterschiedlich heraus. [Bildquelle: VDC]

[zum Beitrag](#)



VDC weiterhin Digitallotse Baden-Württemberg

Das VDC-Projekt "Lotsen für Virtuelle Technologien und Geschäftsmodelle" wird durch das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau des Landes Baden-Württemberg gefördert. Ziel des Projekts ist es, kleine und mittelständische Unternehmen bei der Einführung und Nutzung von V/AR-Technologien zu unterstützen. [Bildquelle: VDC]

[zum Beitrag](#)



Stuttgart Forward: Initiative schafft Expertennetzwerk

Stuttgart Forward (STR FWD) bietet eine Plattform für Akteure, die sich für neue Technologien und Innovationen sowie disruptive Geschäftsmodelle interessieren und diese vorantreiben möchten. [Bildquelle: Stuttgart Forward]

[zum Beitrag](#)



Neuer 4STEPS Newsletter veröffentlicht

Der neue Newsletter des Projekts 4STEPS ist nun verfügbar.

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



25.06.2020: Virtual XR Expo 2020

Virtuelle Veranstaltung

[weitere Informationen](#)

27.07.2020: VDC-Vorstandssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

19.09.2020: VDC-Stand auf der Jubiläumsmesse 75 Jahre Industrievereinigung

Fellbach

Fellbach

[weitere Informationen](#)

10.10.2020: Code Week Region Stuttgart

Fellbach

[weitere Informationen](#)

13.10.2020: 14. IAK "Das virtuelle Nutzfahrzeug"

München

[weitere Informationen](#)

16.10.2020: Besichtigung VDC durch vhs

Fellbach

[weitere Informationen](#)

21.10.2020: VDC-Gemeinschaftsstand auf der In.Stand 2020

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

21.10.2020: Design for Maintenance & Service Training

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

22.10.2020: Service Assistenz & Service-Dokumentation mit V/AR

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

04.11.2020: Symposium Driving Simulation 2020

Virtuelle Veranstaltung

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



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

Analysen & Markt



A guide on VR headsets for industry use

TechViz created a guide about several virtual reality headsets to help choose the best one for each business. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



Studie: Das Potenzial von IoT und AR

BCG und PTC zeigen in ihrer gemeinsamen Studie, dass IoT- und AR-Strategien elementar für Unternehmen sind. [Bildquelle: pixabay.com]

[zum Beitrag](#)



VR-Brillen 2020 im Vergleich

Die Online-Plattform MIXED.de hat eine Übersicht über aktuelle VR-Brillen erstellt und diese unter anderem hinsichtlich der Auflösung, der Bildrate und des Preises verglichen. [Bildquelle: Facebook Technologies]

[zum Beitrag](#)

Oculus Rift S	27.05%
HTC Vive	26.67%
Oculus Rift	15.96%
Valve Index HMD	10.94%
Windows Mixed Reality	6.28%
HTC Vive Pro	3.56%
Oculus Quest	2.99%
HTC Vive Cosmos	1.25%
Sony PlayStation VR	0.51%
Pinax SR Plus	0.27%
Oculus Rift DK2	0.11%
Pinax SR	0.08%
Huawei VR2	0.01%
Oculus Rift DK1	0.01%
Other	2.91%

VR-Nutzung auf Steam: Auswertung März 2020

Valve hat die Daten zur VR-Nutzung auf Steam bis März 2020 ausgewertet. Das Ergebnis: Oculus Rift S ist die meistgenutzte VR-Brille. [Bildquelle: Valve]

[zum Beitrag](#)



Studie: Risiken von V/AR-Anwendungen

VR- und AR-Technologien werden immer weiterentwickelt und verbessert. Dabei rücken auch Risiken der Cybersicherheit, der Privatsphäre und der Gesundheit in den Fokus. [Bildquelle: pixabay.com]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



CMC ViewR bietet Webinar-Format "Virtuelle Kaffeepause"

Das Unternehmen CMC Engineers lädt zur virtuellen Kaffeepause ein. [Bildquelle: CMC Engineers]

[zum Beitrag](#)



Corona: AR als Schlüsselrolle für die Produktion von Beatmungsgeräten

Die „Ventilator Challenge“ aus Großbritannien hat zum Ziel, Ventilatorensysteme für die Beatmung von Coronavirus-Infizierten herzustellen. Das Projekt nutzt dafür die Vuforia Expert Capture AR-Technologie von PTC und die Hololens von Microsoft. [Bildquelle: PTC]

[zum Beitrag](#)



Augmented Reality im Facility Management

Eine AR-Anwendung soll Mieter bei einfachen Instandsetzungsarbeiten unterstützen. [Bildquelle: XMReality]

[zum Beitrag](#)



AR-Lösung für Arbeitssicherheit im Energiesektor

Die neue AR-Lösung von ABB soll die Interaktion zwischen Feldbetrieb und Kontrollraum verbessern und somit für mehr Arbeitssicherheit und effizientere Arbeitsabläufe sorgen. [Bildquelle: ABB]

[zum Beitrag](#)



AR-Technologie für Piloten der U.S. Air Force

Eine AR-Anwendung ermöglicht die Ausbildung von Piloten gegen einen digitalen Echtzeit-Gegner in der Luft. [Bildquelle: SIGNAL Magazine]

[zum Beitrag](#)



Asics enthüllt seine neuen Produkte in VR

Aufgrund der Einschränkungen wegen des Coronavirus hat Asics seine drei neuen Sportschuhe in VR vorgestellt. [Bildquelle: Asics]

[zum Beitrag](#)



Porsche bietet VR-Einblicke in seinen Taycan

Porsche setzt beim Marketing seines Elektroautos Taycan auf VR-Anwendungen. [Bildquelle: Porsche]

[zum Beitrag](#)



Bundeswehr: Projektionssystem für präzise Zielsimulation

Die Bundeswehr hat das Projektionssystem in ihrem Zielsimulations-Dom (ZSD) in Bayern modernisiert. [Bildquelle: Digital Projection]

[zum Beitrag](#)



Corona: Strömungssimulation im Krankenhaus

Eine Strömungssimulation hilft dabei, die Ausbreitung des Coronavirus in der Umgebung des Leishenshan-Krankenhauses im chinesischen Wuhan zu bewerten. [Bildquelle: Dassault Systèmes]

[zum Beitrag](#)



Kombination aus NVH-Simulation und Fahr Simulator

VI-grade und Hottinger Brüel & Kjaer kombinieren ihre Technologien, um ein erweitertes Angebot für die Automobilentwicklung zu ermöglichen. [Bildquelle: VI-grade]

[zum Beitrag](#)



Messungen in Gebäudemodellen mithilfe von Punktwolken

Mithilfe von Punktwolken und einer intuitiven Benutzeroberfläche in NavVis IndoorViewer können auch Nutzer ohne Vorkenntnisse digitale Gebäudemodelle vermessen. [Bildquelle: NavVis]

[zum Beitrag](#)



Touristen erfahren neue 5G-AR-Anwendung

In Barcelona wurde eine 5G-AR-Anwendung für Touristen getestet, indem den Fahrgästen von Touristenbussen immersive Inhalte unterwegs bereitgestellt wurden. [Bildquelle: Telefónica]

[zum Beitrag](#)



Digitale Zwillinge von Covid-19-Lungen

Innerhalb des Projekts BreathEasy werden digitale Zwillinge der Lungen von Covid-19-Patienten entwickelt, um die Beatmung der Patienten zu optimieren. [Bildquelle: OnScale]

[zum Beitrag](#)



Einblicke in die Entwicklung von Sonys AR-Brille

Sonys AR-Experte Hiroshi Mukawa hat auf einer Fachkonferenz Informationen zur neuen AR-Brille gegeben. [Bildquelle: reddit]

[zum Beitrag](#)



Facebook und Plessey entwickeln neue V/AR-Brillen

Die Unternehmen Facebook und Plessey Semiconductors arbeiten zukünftig gemeinsam an neuen VR- und AR-Brillen. [Bildquelle: plessey]

[zum Beitrag](#)



StarVR One kommt doch auf den Markt

Nach einem angeblichen Scheitern schafft es die Highend-VR-Brille StarVR One der Unternehmen Acer und Starbreeze nun doch noch auf den Markt. [Bildquelle: StarVR]

[zum Beitrag](#)



VR-Controller ohne Buttons für SteamVR

TG0 hat einen knopflosen VR-Controller für SteamVR entwickelt. „Etee“ funktioniert ausschließlich durch Fingertracking. [Bildquelle: TG0]

[zum Beitrag](#)



Neues Haptik-VR-System "Wireality"

Mittels Fingerfäden soll das Haptik-VR-System "Wireality" virtuelle Widerstände an den Fingern simulieren. [Bildquelle: Future Interfaces Group]

[zum Beitrag](#)



Nvidia Ampere: Neue Grafikkarten-Generation wird enthüllt

Aufgrund des Coronavirus wurde die Keynote von Nvidias Gründer Jensen Huang auf der GPU Technology Conference im März verschoben. Mitte Mai soll sie nun – mit der Enthüllung der neuen GPU-Generation – nachgeholt werden. [Bildquelle: Nvidia]

[zum Beitrag](#)



Corona: Robohund für Krankenhäuser

Boston Dynamics möchte seinen Robohund Spot speziell für Krankenhäuser umfunktionieren, um Ärzte und Patienten während der Corona-Krise zu unterstützen. [Bildquelle: WWLP-22News]

[zum Beitrag](#)



Re-Assoziation in der virtuellen Welt

Japanischen Forschern ist es gelungen, eine Re-Assoziation von Körperteilen auf verschiedenen Ebenen der menschlichen Körperhierarchie auszulösen. [Bildquelle: pixabay.com]

[zum Beitrag](#)



Erhöhter Brandschutz durch VR-Erfahrung

Ein Forschungsprojekt zeigt, wie virtuelle Erfahrungen das potentielle Handeln von Menschen in riskanten Situationen beeinflussen können. [Bildquelle: pixabay.com]

[zum Beitrag](#)



XR-Experten für Interviewstudie gesucht

Für eine Interviewstudie rund um das Thema Digitale Anlernformate mit dem Schwerpunkt Mixed-Reality-Technologien werden XR-Experten und -Anwender gesucht. [Bildquelle: cybernetics-lab.de]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



AR-Cloud: Niantic erwirbt Startup 6D.ai

Das Startup 6D.ai wird ab sofort mit Niantic zusammenarbeiten, um den Aufbau einer AR-Cloud voranzubringen. [Bildquelle: 6D.ai]

[zum Beitrag](#)



Ikea kauft KI-Startup

Eine Software des Startups Geomacial Labs soll Ikeas Augmented-Reality-Anwendung „Place“ optimieren. [Bildquelle: techcrunch.com]

[zum Beitrag](#)



Roto VR sichert sich Finanzierung für neuen VR-Stuhl

Der VR-Stuhl-Hersteller Roto VR hat sich eine Finanzierungsunterstützung in Höhe von 1,8 Millionen US-Dollar gesichert. [Bildquelle: Roto VR]

[zum Beitrag](#)



Startup Tetavi erhält vier Millionen US-Dollar

Das AR-Startup Tetavi hat sich eine finanzielle Unterstützung in Höhe von vier Millionen US-Dollar eingeholt. [Bildquelle: Tetavi]

[zum Beitrag](#)



Strivr sichert sich seine bislang höchste Investitionssumme

Das auf VR-Schulungen spezialisierte US-Unternehmen Strivr hat seinen bislang größten Investitionsdeal erhalten. [Bildquelle: Strivr]

[zum Beitrag](#)

Termine



25.06.2020: Virtual XR Expo 2020

Virtuelle Veranstaltung
[weitere Informationen](#)

16.07.2020: 15. Virtual Fires Congress

St. Georgen im Schwarzwald

[weitere Informationen](#)

01.09.2020: 13. Graz Symposium Virtual Vehicle (GSVF)

Graz

[weitere Informationen](#)

19.09.2020: VDC-Stand auf der Jubiläumsmesse 75 Jahre Industrievereinigung Fellbach

Fellbach

[weitere Informationen](#)

10.10.2020: Code Week Region Stuttgart

Fellbach

[weitere Informationen](#)

13.10.2020: 14. IAK "Das virtuelle Nutzfahrzeug"

München

[weitere Informationen](#)

16.10.2020: Besichtigung VDC durch vhs

Fellbach

[weitere Informationen](#)

21.10.2020: VDC-Gemeinschaftsstand auf der In.Stand 2020

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

21.10.2020: Design for Maintenance & Service Training

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

22.10.2020: Service Assistenz & Service-Dokumentation mit V/AR

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.