



VDC-Newsletter August 2021

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 unserer [VDC-Homepage](#) verfügbar.

Inhaltsverzeichnis

- [VDC-Spezial](#)
- [VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten](#)
- [Stellenangebote](#)
- [Analysen & Markt](#)
- [Anwendungen](#)
- [Forschung & Technologie](#)
- [Unternehmensnews](#)
- [Termine](#)
- [Kontakt & Impressum](#)

Vernetzen Sie sich mit uns:



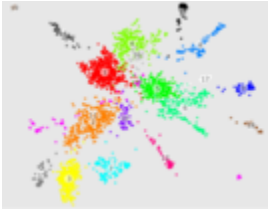
VDC-Spezial



Mixed Reality und Augmented Reality im Vergleich

Wir laden Sie ein am 22. September an unserem Workshop "Mixed Reality und Augmented Reality" live teilzunehmen und AR/MR zu erleben und zu vergleichen.
[Bildquelle: Imsys]

[zum Beitrag](#)



XR Technologieroadmapping: Ergebnisse des ersten Analyse-Loops

Mit Hilfe der KI-gestützten Analysemethode „Deep Dive“ möchte das VDC zusammen mit an XR-Interessierten Unternehmen Trends im Umfeld von XR zu anderen Schnittstellentechnologien erforschen. Am 7. Oktober werden im zweiten Treffen der Sherpa-Gruppe die ersten Ergebnisse präsentiert und die Parameter für die vertiefende Analyse zusammen beschlossen. Aktuell ist der Einstieg in die Arbeitsgruppe noch möglich. [Bildquelle: TIM Consulting]

[zum Beitrag](#)



XR Start-Up Connect: Internationales Startup-Event

Am 30. November veranstaltet das VDC das nächste Startup-Event, mit Keynotes und Pitches zu verschiedenen Themenblöcken wie Medizin, Architektur, Handel und Kreativwirtschaft. Es haben sich bereits XR Startups aus Japan, Kanada, Deutschland, Island und den USA für einen Pitch angemeldet.

[zum Beitrag](#)



Mit 3-D-Technik in den Stadtplanungsprozess

Der Anspruch des Forschungsprojektes ist groß: Alle Bevölkerungsgruppen sollen sich künftig an Stadtplanungsprozessen beteiligen können. Ein Verbund aus Hochschulen, Forschungseinrichtungen, Virtual Dimension Center (VDC) und der Stadt Fellbach erforscht, wie mit technischer Unterstützung die Beteiligungsprozesse möglichst einfach, anschaulich und zielführend organisiert werden können. Die Ergebnisse des mit 1,8 Millionen Euro vom Bundesministerium für Bildung und Forschung finanzierte Projekt werden unter anderem in Fellbach und Berlin erprobt.

[zum Beitrag](#)



Virtual Reality Hype - wo bleibt der Nutzen?

Was können Virtual- und Augmented-Reality-Technologien leisten? Kann der Maschinenbau tatsächlich profitieren oder ist alles nur ein nettes Marketinginstrument? Darum geht es in der aktuellen Podcast-Folge von Verpackt und Zugeklebt mit Professor Christoph Runde vom Virtual Dimension Center (VDC), Fellbach. [Bildquelle: Packaging Valley Germany e.V.]

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



17.09.2021: VHS Besichtigung des VDC

Fellbach

[weitere Informationen](#)

21.09.2021: Monatliches Industrie 4.0 und IOT Meetup

online

[weitere Informationen](#)

22.09.2021: Mixed Reality und Augmented Reality im Vergleich

Leonberg

[weitere Informationen](#)

07.10.2021: XR Technologieroadmapping Sherpa-Gruppen

online

[weitere Informationen](#)

13.10.2021: VHS Besichtigung des VDC

Fellbach

[weitere Informationen](#)

19.10.2021: EA Datenbrillen 03/2021

TBA

[weitere Informationen](#)

24.10.2021: VDC: Tag der offenen Tür

Fellbach

[weitere Informationen](#)

**26. bis 27.10.2021: IN.STAND - Die Messe für Instandhaltung und Services:
Gemeinschaftsstand mit dem VDC**

Hybrid: Messe Stuttgart

[weitere Informationen](#)

29.10.2021: Abschlussveranstaltung GeZu 4.0

online

[weitere Informationen](#)

11.11.2021: LightSim 2021

online

[weitere Informationen](#)

18.11.2021: VDC Mitgliederversammlung

online oder vor Ort

[weitere Informationen](#)

18.11.2021: VDC Vorstandssitzung

online oder vor Ort

[weitere Informationen](#)

30.11.2021: XR Start-Up Connect Pitch Sessions

online

[weitere Informationen](#)

01.12.2021: ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN ENGINEERING

online

[weitere Informationen](#)

16.02.2022: 9. Fachkongress Composite Simulation 2022

(hybrid), Augsburg

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



3D-Jobs®

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

Matchmaking & Eventplattform



VIRTUAL DIMENSION CENTER
XR Start-Up Connect



Den passenden Technologie- oder Projektpartner finden auf [XR Start-Up Connect](#).

Anwendungen



Wie CDM Tech aus Fellbach die Qualitätskontrolle revolutioniert

Fellbacher Start-up revolutioniert die Qualitätskontrolle mittels Augmented Reality und baut auf Referenzen von Stuttgart-21-Infoturm, BMW, Porsche, Daimler & Co. [Bildquelle: Alexandra Palmizi]

[zum Beitrag](#)



Die Evangelische Altenhilfe St. Georgen bildet jetzt auch virtuell aus

Die St. Georgener leisten im Bereich Altenpflege Pionierarbeit. Ein wichtiger Aspekt: Die Art der Ausbildung soll helfen, Sprachbarrieren abzubauen. Denn das wird immer wichtiger, damit Fachkräfte angeworben werden können. In Kooperation mit der Firma Imsimity wurde nun eine virtuelle Simulationsanwendung entwickelt. [Bildquelle: Sprich, Roland]

[zum Beitrag](#)



Mehr Vertriebsabschlüsse durch visuelle Konfiguration

Oftmals wenden sich Hersteller an den Vertrieb, um die Vermarktung und den Vertrieb ihrer Produkte zu organisieren. Somit wird der Fokus auf die Entwicklung des Produktes gelegt, während sich der Vertriebspartner auf die Suche und Gewinnung neuer Kunden konzentriert. Wie können aber Hersteller sicherstellen, dass ihre Vertriebskanäle mehr Umsatz erzielen? [Bildquelle: Tacton Systems AB]

[zum Beitrag](#)



Virtual Reality wird bei Audi zum Planungsinstrument

Audi nutzt Virtual Reality für die Montage des E-Tron GT. Am Standort Böllinger Höfe in Heilbronn nutzt Audi beim E-Tron GT 3D- Scans, Virtual Reality und Machine Learning um Zeit, Kosten und Ressourcen zu sparen. [Bildquelle: Audi AG]

[zum Beitrag](#)



Porsche bringt AR in die Werkstatt

Für den Porsche Taycan, das erste vollelektrische Serienfahrzeug aus Stuttgart-Zuffenhausen, hat Porsche eine völlig neue Werkstattlösung entwickelt, die auf Augmented Reality (AR) basiert. Zusammen mit Siemens entwickelt Porsche derzeit die After-Sales-Lösung PARIS. PARIS steht für „Porsche Augmented Reality in Service“. [Bildquelle: prostep ivip e.V.]

[zum Beitrag](#)



Pininfarina Offers Sneak Peak of AR-Enhanced Vehicle

The Italian Luxury Auto Designer Has Revealed News on Its AR-Embedded Concept Car [Bildquelle: Pininfarina via Youtube]

[zum Beitrag](#)



Fresenius Medical Care uses virtual reality technology to train patients for home dialysis

Fresenius Medical Care, the world's leading provider of products and services for individuals with renal diseases, has started using virtual reality (VR) technology to train patients to perform peritoneal dialysis. The stay-safe MyTraining VR is being offered first in Germany and will be extended to other countries in the company's Europe, Middle East and Africa region later this year. [Bildquelle: Fresenius]

[zum Beitrag](#)



BWI schickt die Bundeswehr in virtuelle Realitäten

Das Potenzial von Virtual und Augmented Reality wird für die Sicherheit und den Auftrag der Bundeswehr von großem Nutzen sein. Das haben Innovationsvorhaben der BWI gezeigt. [Bildquelle: BWI GmbH]

[zum Beitrag](#)



VR-Schulungen für Ärzte in ressourcenarmen Ländern

PrecisionOS schließt sich mit Unterstützung von Oculus und einem Epic MegaGrant mit einer globalen humanitären Organisation zusammen, um Ärzten in ressourcenarmen Ländern eine orthopädische Ausbildung zu ermöglichen. [Bildquelle: PrecisionOS]

[zum Beitrag](#)



Alle Baupläne im Blick: Die AnyMotion GmbH digitalisiert die Baustelle mit Microsoft HoloLens 2

Der Einsatz von Mixed Reality-Lösungen verändert unsere Arbeitswelt grundlegend. Zahlreiche Partner von Microsoft nutzen bereits Microsoft HoloLens, um die Vorteile von MR in ihre Produkte und Services zu integrieren. Die Anwendungsgebiete reichen dabei von einfachen Präsentationen, Schulungen und Wartungsarbeiten über chirurgische Eingriffe bis hin zu komplexen Krisenszenarien. In der Fertigungsindustrie vertraut schon eine Vielzahl der Unternehmen auf Mixed-Reality-Lösungen oder plant dies in naher Zukunft zu realisieren, wie ein gemeinsamer Bericht von Microsoft und Hypothesis zeigt. [Bildquelle: AnyMotion GmbH]

[zum Beitrag](#)



Facebook nutzt Horizon Workrooms für Videokonferenzen

Workrooms lässt Mitarbeiter virtuell zusammenarbeiten, unabhängig vom Standort. Die Plattform bestärkt die kollaborative Zusammenarbeit in Form von Brainstorming zwischen den Mitarbeitern. [Bildquelle: Facebook]

[zum Beitrag](#)

Forschung & Technologie



Plugin zur Anbindung von Unreal Engine-Projekten an die AWS-Infrastruktur

Das neue Render-on-Demand-System von Mackevision kombiniert die Leistungsfähigkeit des AWS-Cloud-Computing mit dem Echtzeit-Rendering der Unreal Engine und bietet eine Möglichkeit, personalisierte, fotorealistische Marketing-Assets in Millisekunden zu erstellen. [Bildquelle: Mackevision]

[zum Beitrag](#)



DPVR bringt P1 Ultra 4K und Pro Light VR Headsets auf den Markt

DPVR gab bekannt, dass sie im September das P1 Ultra 4K und das P1 Pro Light, zwei All-in-One-Headsets für Unternehmen auf den Markt bringen werden. Eine hohe Bildqualität und verschiedene Anpassungsmöglichkeiten für Unternehmensanwender zeichnet die neuen Headsets aus. [Bildquelle: DPVR]

[zum Beitrag](#)



Reverse passthrough VR Prototyp vorgestellt

Facebooks Reality Labs entwickelt Prototypen, der die Augen des Trägers auf die Außenseite des Headsets projiziert. [Bildquelle: Facebook Research]

[zum Beitrag](#)



Googles Hardware-Chef stellt neue AR-Geräte mit Pixel 6-Chip Tensor in Aussicht

Google hat die neuen Pixel 6-Smartphones angekündigt, die nicht nur über ein neues Äußeres verfügen sollen, sondern auch über einen neuen Tensor-Chip verfügen. In einem Interview hat Hardware-Chef Rick Osterloh nun durchblicken lassen, dass der Chip langfristig nicht nur in Smartphones zum Einsatz kommen soll und auch das lange erwartete Comeback von Google Glass denkbar ist. [Bildquelle: Google]

[zum Beitrag](#)



Simulation mit Omniverse: Erweiterte Integration, wachsendes Ökosystem

Nvidia hat auf der Siggraph Erweiterungen seiner Simulationsplattform Omniverse vorgestellt. Dazu gehören Integrationen mit dem Open-Source 3D-Animationstool Blender und den 3D-Anwendungen von Adobe. [Bildquelle: NVIDIA]

[zum Beitrag](#)



Switchable Waveguide from DigiLens Claims to Double the Resolution of XR Glasses

DigiLens announced a new capability for their waveguides which it's calling a transparent resolution expander. Purportedly able to double the inherent resolution of any projector used in XR glasses, the system relies on quickly switching between two slightly offset images to increase effective resolution. [Bildquelle: DigiLens]

[zum Beitrag](#)



MEMS-Scanner von Infineon: AR-Lösungen für Autos und Alltagsbrillen

Mit einem neuen MEMS-Scanner ermöglicht Infineon neue platzsparende Produktdesigns, um Informationen auf Glasflächen zu projizieren. [Bildquelle: Infineon Technologies AG]

[zum Beitrag](#)



Refract startet Crowdfunding-Kampagne für seine Tracking Lösung AXIS

Das Unternehmen Refract entwickelte einen preisgünstigen Ganzkörper-Controller. Geplant ist es, mithilfe einer Kickstarter-Crowdfunding-Kampagne AXIS im Jahr 2022 auf den Markt zu bringen. [Bildquelle: Refract]

[zum Beitrag](#)



Tobii introduces Tobii Spotlight for Foveated Transport at SIGGRAPH 2021

Tobii introduced Tobii Spotlight for Foveated Transport, a lightweight foveation codec for VR/AR/MR at SIGGRAPH 2021. It leverages the Tobii Spotlight foveated gaze stream and a proof-of-concept foveation codec, aligning computing power with the human visual system to optimize display technology and enable greater visual clarity. It reduces bandwidth and latency in the graphics rendering pipeline over 5G, wifi, or cable in split rendering systems. [Bildquelle: Tobii AB]

[zum Beitrag](#)



Mojo Vision mit AR-Kontaktlinsen

Das Unternehmen Mojo Vision arbeitet seit mehreren Jahren an der Kontaktlinse Mojo Lens, Ziel ist einen unsichtbaren Computer zu entwickeln um VR- und AR-Brillen überflüssig zu machen. [Bildquelle: Mojo Vision]

[zum Beitrag](#)



Virtuelle Produktentwicklung: Neue Lehr- und Lernformate für Ausbildung

Die virtuelle Produktentwicklung (VPE) ist ein wichtiger Baustein eines praxisorientierten ingenieurwissenschaftlichen Studiums. Die TU Ilmenau entwickelt gemeinsam mit der Hochschule Nordhausen eine hybride Lernumgebung für die Ausbildung von Studierenden in diesem industriellen Schlüsselgebiet. [Bildquelle: TU Ilmenau]

[zum Beitrag](#)



Visual Computing auf der Siggraph: Virtueller Garn und biegsame Balken

Forschende am IST Austria veröffentlichen zwei Forschungsprojekte aus dem Bereich Visual Computing auf der Siggraph-Konferenz. Sie haben Algorithmen entwickelt, die es ermöglichen, gestrickte Stoffe mit vielen Details zu animieren oder gekrümmte Komponenten für die Architektur zu entwerfen. [Bildquelle: IST Austria]

[zum Beitrag](#)



Projekt Aria: Facebook testet Sensoren anhand von AR-Brillen

Das Projekt Aria von Facebook baut darauf auf, dass eine Gruppe von Mitarbeitern intelligente Brillen in der freien Wildbahn getestet hat, um mit den gesammelten Daten herauszufinden, welche Art von Sensoren in zukünftigen Geräten eingebaut werden soll. [Bildquelle: FACEBOOK]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



Die TikTok-Muttergesellschaft ByteDance kauft Pico

Nach vielen Gerüchten ist es nun offiziell: Die TikTok-Muttergesellschaft ByteDance erwirbt den chinesischen Virtual-Reality-Headset-Hersteller Pico. [Bildquelle: CNBC]

[zum Beitrag](#)



Unreal Engine: OpenXR-Integration abgeschlossen

Mit OpenXR kann in der Unreal Engine ein immersives Erlebnis geschaffen werden, das auf jedem System ausgeführt werden kann, das die OpenXR-APIs unterstützt. [Bildquelle: Epic Games]

[zum Beitrag](#)



FTC verklagt Facebook wegen angeblicher Monopolisierung – Folgen für Oculus?

Die US-Amerikanische Federal Trade Commission (FTC) gab bekannt, dass sie eine geänderte Klage beim U.S District Court for the District of Columbia eingereicht hat und somit erneut versucht Facebook wegen angeblicher wettbewerbswidriger Praktiken zu verklagen. [Bildquelle: Facebook]

[zum Beitrag](#)



Intel Says It's 'Winding Down' RealSense Camera Business

The semiconductor giant tells CRN that it is 'winding down' the company's portfolio of high-tech cameras and sensors that were built for computer vision applications like robotics and digital signage to focus on its core businesses. The company will honor current customer commitments, and Intel plans to apply the technical expertise and talent it developed in computer vision to support other functions in the chipmaker's core businesses. [Bildquelle: Intel Corporation]

[zum Beitrag](#)

Termine



06. bis 10.09.2021: Computer Graphics International (CGI)

Geneva or online (tba)

[weitere Informationen](#)

21.09.2021: Reality Revolution! Wie disruptiv ist Augmented Reality?

Online Rhein-Main

[weitere Informationen](#)

22.09.2021: Mixed Reality und Augmented Reality im Vergleich

Leonberg

[weitere Informationen](#)

23. bis 25.09.2021: ShiftMedical2021

Heidelberg

[weitere Informationen](#)

23.09.2021: Web-Seminar Simulation für die fertigungsgerechte Konstruktion und Prozessoptimierung

Online

[weitere Informationen](#)

17.09.2021: VHS Besichtigung des VDC

Fellbach

[weitere Informationen](#)

21.09.2021: Monatliches Industrie 4.0 und IOT Meetup

online

[weitere Informationen](#)

22.09.2021: DMEXCO 2021

Köln oder online

[weitere Informationen](#)

05. bis 08.10.2021: MOTEK – Internationale Fachmesse für Produktions- und Montageautomatisierung

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

06.10.2021: Veranstaltung Mobimedia Digital Summit

online

[weitere Informationen](#)

07.10.2021: XR Technologieroadmapping Sherpa-Gruppen

online

[weitere Informationen](#)

13.10.2021: VHS Besichtigung des VDC

Fellbach

[weitere Informationen](#)

18. bis 21.10.2021: SVR 2021: 23. Symposium über Virtual und Augmented Reality

virtuell

[weitere Informationen](#)

19.10.2021: EA Datenbrillen 03/2021

TBA

[weitere Informationen](#)

24.10.2021: VDC: Tag der offenen Tür

Fellbach

[weitere Informationen](#)

26. bis 27.10.2021: IN.STAND - Die Messe für Instandhaltung und Services: Gemeinschaftsstand mit dem VDC

Hybrid, Stuttgart

[weitere Informationen](#)

29.10.2021: Abschlussveranstaltung GeZu 4.0

online

[weitere Informationen](#)

09. bis 10.11.2021: 2. PACKAGING VALLEY MAKEATHON

tba

[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.