



VDC-Newsletter Juli 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



Das VDC begrüßt 2 neue Mitglieder:



Das VDC stellt zwei neue Mitglieder vor

Das VDC-Netzwerk hat sich vergrößert! Wir möchten die beiden neuen Mitglieder „Threedy“ und „iXtenda“ begrüßen und vorstellen.

[zum Beitrag](#)



Aktualisierte HMD-Testreihe: Virtual-Reality-Brillen im Vergleich

Das Virtual Dimension Center Fellbach (VDC) hat seine Testreihe bezüglich der Themen Sichtfeld, stationäre und dynamische Bildqualität sowie Gewichtsverteilung aktualisiert und 5 weitere HMDs getestet. Mittlerweile liegen Vergleichswerte von über 20 Geräten vor.

[zum Beitrag](#)



Positionspapier User Interface Design für VR und AR

Das Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach hat ein Positionspapier zum Thema V/AR User Interface Design erarbeitet. Es umfasst den aktuellen Status Quo und weiteren Bedarf, darunter wissenschaftliche V/AR-UI-Evaluationen, Best Practices, Qualifizierungsangebote gezielt für die Industrie und weitere Standardisierung.

[zum Beitrag](#)



Methoden für die Virtual-Reality- und Augmented-Reality-Qualifizierung

Das Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach hat einen methodischen Baukasten entwickelt, der dem Aufbau von Ausbildungsmodulen für V/AR dient. Mit dieser Unterstützung können Bildungsanbieter ihre jeweiligen V/AR-Kurse unter Berücksichtigung von Lernzielen, Lernformen und Lehrmitteln konzipieren.

[zum Beitrag](#)



Positionspapier: Virtual-Reality- und Augmented-Reality-Standardisierung

In seinem neuen Positionspapier hat das Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach bestehende sowie kommende Standards, Normen und Richtlinien für Virtual und Augmented Reality analysiert.

[zum Beitrag](#)



AWE 2021: Rabatt für VDC-Mitglieder

Die AWE findet diese Jahr in Santa Clara, Kalifornien, vom 9. bis zum 11. November wieder physisch statt. VDC-Mitglieder können 10% Rabatt auf einen Ausstellerplatz erhalten. [Bildquelle: AWE]

[zum Beitrag](#)



XR Start-Up Connect Pitch Sessions

Nach dem Kick-Off der Plattform Anfang des Jahres, geht XR Start-Up Connect in die nächste Runde. XR Startups haben am 30. November 2021 wieder die Möglichkeit sich vor einem Fachpublikum vorzustellen.

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



17.09.2021: VHS Besichtigung des VDC

Fellbach

[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: Tag der offenen Tür

VDC

[weitere Informationen](#)

29.10.2021: Abschlussveranstaltung GeZu 4.0

tba

[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](#)

Stellenangebote



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**.

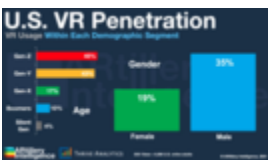
Analysen & Markt



Trendstudie: Junge Verbraucher wollen „Connected Shopping“

Eine von Foresight Factory in Zusammenarbeit mit Snap veröffentlichte Studie mit 20.000 Verbrauchern weltweit zeigt, wie wichtig Mobile und AR sind, um in einer "vernetzten" In-Store- und Online-Welt zu überleben und zu gedeihen. [Bildquelle: Foresight Factory]

[zum Beitrag](#)



Studie: VR-Nutzung und Verbrauchereinstellungen

Wie stehen die Verbraucher zu VR? Wer nutzt sie? Wie oft? Und was wollen sie als nächstes sehen? Neueste Studienergebnisse von ARtillery bringen neue Erkenntnisse und zeigen Trends auf. [Bildquelle: ARtillery Intelligence]

[zum Beitrag](#)



Studie: VR ist das am schnellsten wachsende Segment

Mit einem Umsatz von 1,8 Mrd. US-Dollar und einem Plus von 31,7 % gegenüber 2019 ist der VR-Content-Umsatz der am schnellsten wachsende Medienmarkt. [Bildquelle: PwC]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



Visual Computing: Siemens kooperiert mit Threedy

Siemens arbeitet gemeinsam mit der Threedy GmbH an einer visuellen Computing-Plattform für immersive Erfahrungen, die Zugriff auf CAD-Daten im Web, Augmented Reality und Virtual Reality bieten soll. [Bildquelle: Siemens]

[zum Beitrag](#)



Unity Forma: Virtueller Showroom für die Fertigung

Das Unternehmen iXtenda entwickelte zusammen mit Unity einen virtuellen Showroom für die HOMAG Group AG. Die Lösung namens iVP - intelligente virtuelle Plattform - ermöglichte eine verkürzte Medienproduktion sowie eine deutliche Kostenreduktion. [Bildquelle: Unity]

[zum Beitrag](#)



Virtuelle 3D-Ausstellung für pflegegerechte Bäder

Der Zentralverband SHK und Palette CAD teilen jetzt ihre virtuelle Ausstellung „Badkomfort für Generationen“ für pflegegerechte Bäder. [Bildquelle: Palette CAD]

[zum Beitrag](#)



Einsatz von VR-Konferenzsystem zur Entwicklung neuer Teleskope

WeAre stellt sein Konferenzsystem für die Entwicklung und den Bau neuer Teleskope für das Projekt „Next Generation Very Large Array (ngVLA)“ bereit. [Bildquelle: WeAre GmbH]

[zum Beitrag](#)



Neuer Use Case mit omlox und Holo-Light: Augmented Reality in der Produktion.

Ob Menschen, Werkzeuge oder Aufträge: In jeder Produktionsstätte gibt es viele Objekte, die kontinuierlich ihren Platz wechseln. Asset Tracking wird immer mehr zur essenziellen Aufgabe und ein entscheidendes Kriterium für effiziente Prozesse. Der Ortungsstandard omlox und die XR-Streaming-Lösung Isar von Holo-Light revolutionieren dabei die industrielle Indoor-Navigation. [Bildquelle: omlox]

[zum Beitrag](#)



Audi setzt auf kollaborative Zusammenarbeit in der Produktentwicklung

Dank VR-Anwendungen und der Übermittlung von CAD-Daten ist es Audi möglich, die Entwicklung etwaiger Auto-Designs in virtuellen Meetings über Kontinente hinweg vorzunehmen und an einem ganzheitlichen Ansatz für Fahrzeuginterieur und -exterieur der Zukunft zu arbeiten. [Bildquelle: AUDI AG]

[zum Beitrag](#)



Elastic Content: Software für Entwickler von Fahrzeuginhalten vorgestellt

"holoride" stellt sein "Elastic"-Software Development Kit auf der Echtzeit-3D-Plattform von Unity zur Erstellung von XR-Inhalten im Fahrzeug vor. [Bildquelle: holoride]

[zum Beitrag](#)



Virtuelle Realität setzt neue Maßstäbe in der Ausbildung

EnBW und Netze BW haben nach anderthalb Jahren Bauzeit ihr neues Aus- und Weiterbildungszentrum in Biberach eingeweiht. [Bildquelle: Netze BW GmbH]

[zum Beitrag](#)



AR-Assistent dient als virtuelle Bedienungsanleitung

TechSee hat den AR-Assistenten „EVE Cortex“ entwickelt, der es Unternehmen ermöglicht, eigene visuelle Self-Service-Abläufe zu generieren. [Bildquelle: TechSee (Videoausschnitt)]

[zum Beitrag](#)



Virtuelles chirurgisches Programm erzielt globalen Erfolg

Die Zusammenarbeit von Vuzix und Ohana One bringt chirurgische Hilfe über AR Smart Glasses in 35 Entwicklungsländer. [Bildquelle: Mending Kids via YouTube]

[zum Beitrag](#)



Ganzkörper-Haptik mit dem Teslasuit

Somnium Space und Teslasuit kooperieren, um mit dem „Somnium X TESLASUIT DK1“ Ganzkörper-Haptik in die soziale VR zu bringen. Mit dem Anzug sollen ganz neue Sinneseindrücke auf der Somnium VR-Plattform ermöglicht werden. [Bildquelle: Teslasuit]

[zum Beitrag](#)



Hand- und Fingertracking: Manus launcht neue Prime X-Serie

Manus bringt Handschuhe der Prime X-Serie für Mocap und haptische VR-Nutzung auf den Markt. [Bildquelle: Manus]

[zum Beitrag](#)



Windows 11 erscheint als Mixed-Reality-Version

Kürzlich hat Microsoft all seine Varianten enthüllt, die im Zusammenhang mit Windows 11 erscheinen werden – darunter auch eine „Mixed Reality“-Version. [Bildquelle: Microsoft]

[zum Beitrag](#)



Niantic stellt Erkenntnisse für verbesserte AR-Erlebnisse vor

Niantic-Forscher enthüllten mit „Niantic Lightship“ kürzlich eine neue Tiefen-Technologie, die jedes Smartphone in ein leistungsfähiges 3D-Mapping-Tool verwandeln können soll. [Bildquelle: Niantic]

[zum Beitrag](#)



HTC VIVE Focus 3: So sieht das Headset von innen aus

In einem YouTube-Video gewährt HTC Einblicke in das Innere der HTC Vive Focus 3, indem Shen Ye einen gesamten Demontageprozess durchführt. [Bildquelle: HTC VIVE via YouTube]

[zum Beitrag](#)



VR-Headset aus Russland vorgestellt

Der russische Staatskonzern Roscosmos zeigt einen Prototyp seines neuen VR-Headsets und kündigt weitere Hardware für 2021 an. [Bildquelle: Roscosmos]

[zum Beitrag](#)



Deutsches Startup will Videokonferenzen revolutionieren

Ein Karlsruher Startup will für lebensechte Videokonferenzen mit einer schlanken, leichten Datenbrille sorgen. Anders als bei VR- und AR-Brillen steckt das Display bei Gixel aber nicht in der Brille, sondern in Monitoren. [Bildquelle: Gixel]

[zum Beitrag](#)



Rokid Air: Neue AR-Brille mit Sprachsteuerung

Bei Kickstarter gibt es aktuell die Möglichkeit in Rokid Air zu investieren – eine AR-Brille, die leistungsstark, intuitiv und leicht genug für den täglichen Gebrauch sein soll. Der Unterschied zu anderen AR-Brillen besteht in den digitalen Displays, welche die Brille erzeugen kann. [Bildquelle: Kickstarter]

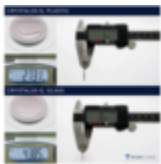
[zum Beitrag](#)



Facebook erforscht Display-Technik

Die Verwendung der LCPH-Technik (Liquid crystal polarization hologram) verspricht die Entwicklung von extrem dünnen, leichten optischen Komponenten und damit die Veränderung künftiger Head-Mounted-Displays. [Bildquelle: Optics & Photonics News]

[zum Beitrag](#)



DigiLens arbeitet an Kunststoff-Wellenleitern für XR-Brillen

Hochleistungsfähige XR-Brillen in einem alltagstauglichen Formfaktor, Kosten und Umfang: Zu diesem Zweck vertieft DigiLens seine Partnerschaft mit Mitsubishi Chemical Corporation, um die Verbreitung von Kunststoff-Wellenleitern im gesamten XR-Ökosystem zu beschleunigen. [Bildquelle: DigiLens]

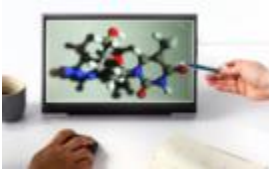
[zum Beitrag](#)



Leichte VR-Brillen mit Vollkunststoff-Pancake-Optik

Kopin kündigt neue Pancake-Optik aus Vollkunststoff für den Einsatz in XR-Headsets an und könnte damit den Weg für leichte und schmale VR-Headsets mit verbesserter Bildqualität ebnen. [Bildquelle: Kopin]

[zum Beitrag](#)



3D-Hologramme in 4K und 8K

Looking Glass bringt die zweite Generation seiner holografischen 3D-Displays auf den Markt. [Bildquelle: Looking Glass Factory]

[zum Beitrag](#)



Neues Update für NVIDIA CloudXR

Die Version NVIDIA CloudXR 3.0 bietet bidirektionale Audiounterstützung, um die Zusammenarbeit in immersiven Umgebungen zu verbessern. [Bildquelle: NVIDIA Corporation]

[zum Beitrag](#)



3D-Audio in Online-Meetings

Der virtuelle Meetingraum „Breakroom“ hat 3D-Audio von High Fidelity in seine virtuelle 3D-Welt für soziale und geschäftliche Veranstaltungen integriert. [Bildquelle: Sine Wave Entertainment]

[zum Beitrag](#)



Varjo Reality Cloud ermöglicht VR-Teleportation

Mit der neu entwickelten Plattform Varjo Reality Cloud, soll fotorealistische virtuelle Teleportation ermöglicht werden. [Bildquelle: Varjo]

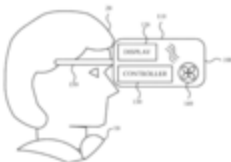
[zum Beitrag](#)



Facebook meldet Patent für Artificial-Reality-Hut an

Diese Woche wurde Facebook ein Patent erteilt, das einen neuen Ansatz für Artificial-Reality-Displays verfolgt, indem die Technologie in einen Hut integriert wird. [Bildquelle: US Patent and Trademark Office]

[zum Beitrag](#)



Apple: Kommt VR-Headset mit Klimatisierung?

Apple hat kürzlich ein Patent für einen „Luftdeflektor für [ein] Kühlsystem in einer am Kopf getragenen Vorrichtung“ beim US-Patentamt angemeldet und befeuert damit die Vermutung, dass kommende Geräte über eine Abkühlfunktion verfügen könnten. [Bildquelle: US Patent & Trademark Office]

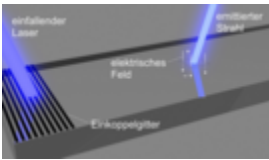
[zum Beitrag](#)



Neuer VR-Haptikcontroller für virtuell durchgängige Objekte

Forscher haben die Verwendung von bimanuellen Controllern untersucht und in diesem Zusammenhang „GamesBond“ entwickelt, welche die Illusion einer physikalischen Verbindung mit zwei separaten 4-DoF-Controllern erzeugen können soll. [Bildquelle: ACM Digital Library (Videoausschnitt)]

[zum Beitrag](#)



Erforschung neuer Sensor- und Displaytechnologien

Im Projekt „ActiNode“ erforschen Wissenschaftler der Universität Wuppertal die Voraussetzungen für eine neue Display- und Sensortechnologie, deren Einsatz zukünftig vielfältige weitere Möglichkeiten im Bereich der Optik bieten soll. [Bildquelle: Universität Wuppertal via idw]

[zum Beitrag](#)



5G NR: Test ermöglicht Datendurchsatz von über 7,5 Gbps

Im Zuge ihrer engen Zusammenarbeit bei der Implementierung von 5G NR in ihren Mobilfunktestlösungen konnten die Messtechnikspezialisten Rohde & Schwarz und VIAVI Solutions erfolgreich einen Ende-zu- Ende-Test für 5G NR eMBB mit sehr hohem Datendurchsatz durchführen. [Bildquelle: Rohde & Schwarz GmbH & Co. KG]

[zum Beitrag](#)



Siemens stellt Industrial 5G Router vor

Industrial 5G wird die Art und Weise verändern, wie wir Entscheidungen treffen, Produkte herstellen und Fabriken instand halten. Als Unterstützung für diese Veränderung hat Siemens jetzt seinen industriellen 5G-Mobilfunk-Router vorgestellt. [Bildquelle: Siemens Deutschland]

[zum Beitrag](#)



Whirlwind FX bringt Umgebungssimulator auf den Markt

Vortex ist der weltweit erste Umgebungssimulator, der einen einzigartigen Algorithmus nutzt, um Hitze, Kälte und Wind zu simulieren. [Bildquelle: Shopify]

[zum Beitrag](#)



Linux Foundation gründet neue Open 3D Foundation

Die neue Open 3D Foundation startet mit über 20 Gründungsmitgliedern, darunter Adobe, AWS, Huawei, Niantic und Red Hat, um die Zusammenarbeit von Entwicklern bei der Entwicklung von 3D-Engines für AAA-Spiele und High-Fidelity-Simulationen zu beschleunigen. [Bildquelle: Open 3D Engine Foundation]

[zum Beitrag](#)



Daimler Trucks eröffnet Virtual Reality Center in Indien

Daimler India Commercial Vehicles (DICV), die Nutzfahrzeugtochter von Daimler Trucks, hat kürzlich das erste Virtual Reality Center (VRC) im indischen Werk Chennai eröffnet. [Bildquelle: Daimler AG]

[zum Beitrag](#)



Telekom und Apple starten AR-Innovationsprogramm

Das weltweite AR-Innovationsprogramm sucht iOS-Entwickler, die AR-Apps entwickeln, welche mit Unterstützung des Programms durch Technologien der Deutschen Telekom wie 5G und Low Edge Computing sowie einem frühen Zugang zu den Kunden verstärkt werden können. [Bildquelle: hubraum]

[zum Beitrag](#)



Lynx richtet Marktpositionierung neu aus

In einem YouTube-Video gab Lynx jetzt ein umfängliches Update zum aktuellen Stand und erläuterte einige Änderungen zu den Produkteigenschaften. Außerdem soll sich das Headset künftig ausschließlich an Verbraucher richten, in diesem Zuge soll auch der Preis deutlich sinken. [Bildquelle: Lynx via YouTube]

[zum Beitrag](#)



Pixyz schließt sich Unity an

Unity hat Pixyz Software übernommen, einen Anbieter von 3D-Datenvorbereitungs- und Optimierungssoftware. [Bildquelle: Unity Technologies]

[zum Beitrag](#)



Epic Games kauft sketchfab

Epic Games möchte in Zukunft alle Integrationen mit der Technologie von Sketchfab aktivieren und sicherstellen, dass die Angebote des Unternehmens auch weiterhin mit den verschiedenen Tools und Plattformen, die sie unterstützen, kompatibel bleiben. [Bildquelle: Epic Games]

[zum Beitrag](#)



Neue Produktionsserie der HaptX Gloves DK2

Mit einer 12 Millionen Dollar Wachstumsfinanzierung erweitert HaptX die Produktion der HaptX Gloves DK2, um der starken Kundennachfrage gerecht zu werden und eröffnet einen neuen Hauptsitz in Seattle. [Bildquelle: HaptX]

[zum Beitrag](#)



VRChat erhält Finanzierung über 80 Millionen Dollar

VRChat hat sich eine Finanzierung über 80 Millionen US-Dollar gesichert, um seine eigene digitale Wirtschaft zu schaffen. [Bildquelle: VRChat]

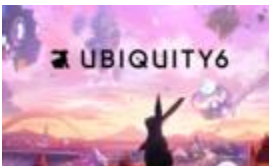
[zum Beitrag](#)



Osso VR erhält bedeutende Finanzierung

Osso VR, eine validierte Virtual-Reality-Plattform für chirurgisches Training und Assessment, gab kürzlich bekannt, eine Serie-B-Finanzierung in Höhe von 27 Millionen US-Dollar erhalten zu haben. [Bildquelle: Osso VR via YouTube]

[zum Beitrag](#)



Discord kauft AR-Startup Ubiquity6

Nachdem das Augmented-Reality-Startup Ubiquity6 Anfang des Jahres einen zweistelligen Millionenbetrag von Investoren erhalten hatte, wurden das Team und das Unternehmen vom Gaming-Chat-App-Riesen Discord übernommen. [Bildquelle: Ubiquity6]

[zum Beitrag](#)



SVR 2021: Internationales VR-Event

23. Symposium über Virtual und Augmented Reality: Die Veranstalter des Events vom 18. bis 21. Oktober 2021 fordern zur Einreichung von Beiträgen auf und haben dafür eine verlängerte Frist eingeräumt sowie weitere Tracks ins Programm aufgenommen. [Bildquelle: SVR 2021]

[zum Beitrag](#)

Termine



03.09.2021: IFA Berlin

evtl. vor Ort oder Online

[weitere Informationen](#)

06.09.2021: Computer Graphics International (CGI)

Geneva or online (tba)

[weitere Informationen](#)

07.09.2021: Nutzung digitaler Modelle und Methoden im Anlagenlebenszyklus

tbd

[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](#)

21.09.2021: Reality Revolution! Wie disruptiv ist Augmented Reality?

Online Rhein-Main

[weitere Informationen](#)

22.09.2021: DMEXCO 2021

Köln oder online! wird noch bekannt gegeben

[weitere Informationen](#)

23.09.2021: ShiftMedical2021

Heidelberg

[weitere Informationen](#)

06.10.2021: Veranstaltung Mobimedia Digital Summit

online

[weitere Informationen](#)

12.10.2021: Der digitale Zwilling von der Produktentwicklung bis zur Instandhaltung

Oberpfaffenhofen und München

[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: Tag der offenen Tür

VDC

[weitere Informationen](#)

25.10.2021: IN.STAND - Die Messe für Instandhaltung und Services

Hybrid: Messe Stuttgart

[weitere Informationen](#)

29.10.2021: Abschlussveranstaltung GeZu 4.0

tba

[weitere Informationen](#)

09. bis 11.11.2021: AWE USA

Santa Clara, Californien USA

[weitere Informationen](#)

09.11.2021: 2. PACKAGING VALLEY MAKEATHON

physische Veranstaltung

[weitere Informationen](#)

10.11.2021: MTH Conference

Hybrid

[weitere Informationen](#)

11.11.2021: LightSim 2021

online

[weitere Informationen](#)

30.11.2021: XR Start-Up Connect Pitch Sessions

online

[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.

