



## VDC-Newsletter Juni 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](#)

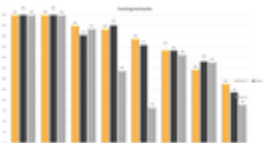
---

Vernetzen Sie sich mit uns:



---

### VDC-Spezial



#### Neue HMD-Testreihe: Welches System hat die beste Reichweite und Präzision?

Das Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach hat eine aktualisierte Messung für die Genauigkeit der Trackingreichweite sowie die räumliche Präzision bei VR-Trackingsystemen vorgenommen. Die bisherige Testreihe wurde um zusätzliche Systeme ergänzt, sodass mittlerweile Vergleichswerte für neun Systeme vorliegen.

[zum Beitrag](#)



## AltSpaceVR: Netzwerk-Resilienz-Messungen der kollaborativen V/AR-Plattform

Das Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach hat virtuelle Besprechungsszenarien auf der Kollaborationsplattform AltSpaceVR aufgebaut und mittels Netzwerkemulation das Toleranzverhalten gegenüber Netzwerkeinschränkungen beurteilt.

[zum Beitrag](#)



## Tag der offenen Tür am 07. Juli 2021

Das Virtual Dimension Center Fellbach öffnet wieder seine Türen für jeden, der Interesse an Virtual, Augmented & Mixed Reality hat.

[zum Beitrag](#)



## Terminverschiebung "XR in Industry LIVE"

Auch mit den elaboriertesten Anwendungen virtueller Realitäten, lässt sich die Terminkollision des Events „XR in Industry“ mit dem Achtelfinalspiel der deutschen Nationalelf gegen England am kommenden Dienstag nicht auflösen... Wir haben uns daher entschlossen, den Termin zu verschieben:

[zum Beitrag](#)



## VDC-Startup-Pavillon auf der AWE

Das VDC plant auf der diesjährigen AWE in Santa Clara mit einem Startup-Pavillon vertreten zu sein. Interessierte XR Startups können sich für eine Teilnahme zu vergünstigten Konditionen bewerben.

[zum Beitrag](#)



## Auftakt des XR Technologieroadmappings: Kick-Off der Sherpa-Gruppen

Das VDC hat offiziell die neuen XR Sherpa-Gruppen eröffnet. Begleitet von einem Big-Data gestützten Technologiescreening (Deep Dive) werden im Rahmen der Sherpa-Gruppen Teilnehmer verschiedenster Organisationen Trends und Entwicklungen erarbeiten. Ein Einstieg interessierter Firmen ist jederzeit möglich.

[zum Beitrag](#)

---

## VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



### 07.07.2021: Tag der offenen Tür im VDC

Fellbach

[weitere Informationen](#)

### 08.07.2021: VDC Vorstandssitzung

online oder vor Ort (wird noch bekannt gegeben)

[weitere Informationen](#)

### 13.07.2021: XR in Industry LIVE - Virtual & Mixed Reality Anwendungen im industriellen Umfeld

Fellbach

[weitere Informationen](#)

### 13.07.2021: EA Datenbrillen 02/2021

TBA

[weitere Informationen](#)

### 17.09.2021: VHS Besichtigung des VDC

Fellbach

[weitere Informationen](#)

### 07.09.2021: Nutzung digitaler Modelle und Methoden im Anlagenlebenszyklus

tbd

[weitere Informationen](#)

### 11.11.2021: LightSim 2021

online

[weitere Informationen](#)

### 18.11.2021: VDC Mitgliederversammlung

online oder vor Ort (wird noch bekannt gegeben)

[weitere Informationen](#)

### 18.11.2021: VDC Vorstandssitzung

online oder vor Ort (wird noch bekannt gegeben)

[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

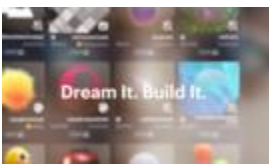


**Technology**  
**Arts Sciences**  
**TH Köln**

### Letzte Chance: Noch bis Mittwoch, 30.06., an Expertenumfrage zu XR in Deutschland teilnehmen!

Wie sieht die VR-, MR- und AR-Branche in Deutschland aus? Was sind die Bedarfe und Potenziale, auch nach Corona? Dies und weitere Fragen untersucht derzeit die Technische Hochschule Köln.

[zum Beitrag](#)



### Kommt bald die AR-Welle?

Mehrere Branchenführer setzen schon in großem Stil auf die AR-Technologie und zeigen, wie vielfältig die Technologie genutzt werden kann. [Bildquelle: Snap ]

[zum Beitrag](#)



### VR-Wachstumstrend in China prognostiziert

Laut einem aktuellen Marktforschungsbericht wird erwartet, dass die Auslieferungen von VR/AR-Headsets in China im Jahr 2021 um 46,2 % zunehmen und bis 2024 mit einer durchschnittlichen Wachstumsrate von 48 % wachsen werden. [Bildquelle: Taylor Insight ]

[zum Beitrag](#)



### Studie: AR-Markt wächst

Die Nachfrage nach Augmented Reality im Unternehmens- und Privatkundenmarkt wird bis 2026 einen 175-Milliarden-US-Dollar-Markt für AR schaffen. [Bildquelle: ABI Research ]

[zum Beitrag](#)

---

## Anwendungen



### Virtuelle Produktentwicklung bei der ESI Group

Virtual Reality im Engineering: Die ESI Group stellt „IC.IDO“ vor - eine Software für die immersive, virtuelle Produktentwicklung in Echtzeit. [Bildquelle: ESI Group ]

[zum Beitrag](#)



## 3D-Arbeitsanweisungen erleichtern Prozessabläufe

Mit „Vuforia Instruct“ können ab sofort Inspektionsabläufe optimiert werden, indem kontinuierliche Prozessverbesserungen mit CAD-basierten Arbeitsanweisungen vorangetrieben werden. [Bildquelle: PTC (Videoausschnitt) ]

[zum Beitrag](#)



## Produktivität von Online-Meetings steigern

„STAGE“ von vr-on verdeutlicht, wie man Echtzeit-3D-Konferenzen mit herkömmlichen Videokonferenzsystemen kombinieren kann, um effizientere Online-Meetings abzuhalten. [Bildquelle: STAGE by vr-on via YouTube ]

[zum Beitrag](#)



## Erhöhte Bauproduktivität durch KI- und XR-Einsatz

Die ETH Zürich lanciert ein neues Zentrum für computergestütztes Entwerfen in Architektur und Bauingenieurwesen. [Bildquelle: ETH Zürich ]

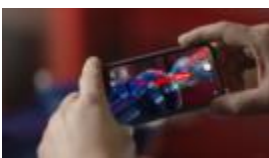
[zum Beitrag](#)



## Bosch eröffnet High-Tech-Chipfabrik

Bosch stellt ein 5G-fähiges digitales Gebäude mit spezieller Ausstattung für die Herstellung von Leistungs- und Mischsignale-Halbleiterbauelemente in Dresden her. Auch Augmented Reality kommt in der Fabrik zum Einsatz.

[zum Beitrag](#)



## Vodafone bietet AR-Remote-Support

Die Vodafone „AR Assistant“-Lösung soll durch hochwertigen technischen Support schnelle Abhilfe schaffen können. [Bildquelle: Vodafone (Videoausschnitt) ]

[zum Beitrag](#)



## Assisted Reality: Ferninspektion von Fischgesundheit

Head-Mounted-Displays unterstützen das norwegische Unternehmen STIM, mit Ferninspektionen die Gesundheit der Fische im Aquafarming zu gewährleisten und die betriebliche Effizienz zu verbessern. [Bildquelle: Auganix ]

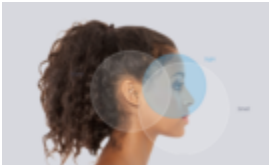
[zum Beitrag](#)



## Facebook setzt auf VR-Werbung

Facebook gab vor kurzem bekannt, bald damit beginnen zu wollen, Werbung innerhalb von Virtual-Reality-Titeln auf seiner Oculus-Plattform zu testen. [Bildquelle: Facebook ]

[zum Beitrag](#)



## Entspannung und Wohlbefinden durch VR

Eine neue VR-Plattform „INHALE Wellness“ zielt darauf ab, einen besseren Zugang zu evidenzbasierten integrativen Gesundheitstools sowohl für Pflegeanbieter als auch für Patienten zu schaffen. [Bildquelle: OVR Technology ]

[zum Beitrag](#)



## AR in der Grundschule

Das europäische Projekt „Augmented Reality Interactive Educational System“ (ARETE) untersucht, wie Augmented Reality das Lernen in der Grundschule verändern kann. [Bildquelle: ARE TE via YouTube ]

[zum Beitrag](#)



## Kulturveranstaltungen von Zuhause aus erleben

Die FILharmonie Filderstadt setzt während der Pandemie auf hybride Veranstaltungen und möchte damit die Teilhabe an Veranstaltungen nicht nur physisch sondern auch online ermöglichen. [Bildquelle: FILharmonie Filderstadt ]

[zum Beitrag](#)

---

# Forschung & Technologie



## Windows: Änderung für verbesserte Remote-Arbeit

Aus „Windows Virtual Desktop“ wird jetzt „Azure Virtual Desktop“: Microsoft passt seine Plattform für den hybriden Arbeitsplatz an und informiert über neue Funktionen und Preisoptionen. [Bildquelle: Microsoft ]

[zum Beitrag](#)



## Facebook, Apple & Sony: Headsets kommen vermutlich 2022

Ein Supply-Chain-Analyst vermutet, dass schon nächstes Jahr neue VR-Headsets in Form der Oculus Quest 3, der Playstation VR 2 und des Apple-Headsets auf den Markt kommen werden. [Bildquelle: Android Central ]

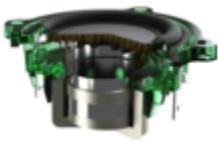
[zum Beitrag](#)



## arpara kündigt neue VR-Headsets an

Die kürzlich angekündigten VR-Headsets besitzen jeweils ein Mikro-OLED-Display und sollen laut Hersteller für immersive VR-Erlebnisse „wie nie zuvor“ sorgen. [Bildquelle: arpara via Facebook ]

[zum Beitrag](#)



## VR-Sound: Valve kooperiert mit Tectonic Audio

Tectonic Audio Labs hat mit Hilfe von Elektromagnetik-, Mechanik- und Akustiksimulationen einen Balanced-Mode-Radiator-Lautsprecher entwickelt. Er wurde in ein VR-Headset für Valve implementiert und gilt heute als der Goldstandard für VR-Audio. [Bildquelle: Tectonic ]

[zum Beitrag](#)



## KIA: Bald kommt der EV6 mit AR-Windschutzscheibe

Das Elektroauto mit Platz für 5 Personen und einer Reichweite von bis zu 300 Meilen soll Anfang nächsten Jahres in den Verkauf gehen. [Bildquelle: Kia America ]

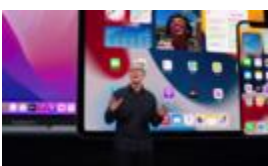
[zum Beitrag](#)



## Khronos startet Zertifizierungsprogramm für 3D-Commerce-Viewer

Das 3D-Commerce-Viewer-Programm von Khronos soll eine korrekte Darstellung von virtuellen 3D-Produkten ermöglichen können und so 3D- und AR-gestütztes Einkaufen auf verschiedenen Plattformen und Geräten ebnen. [Bildquelle: The Khronos Group via YouTube ]

[zum Beitrag](#)



## Apple kündigt Neuerungen auf WWDC-Konferenz an

Während seiner jährlichen WWDC-Konferenz in dieser Woche hat Apple mehrere neue Augmented-Reality-Tools und -Technologien für Softwarehersteller vorgestellt. [Bildquelle: CNBC ]

[zum Beitrag](#)



## Zeichnen in VR: Die Zukunft digitaler Stifte

In einem Interview mit dem 1E9-Magazin erzählte Wacom-Chef Nobu Ide, wieso Zeichnen in Virtual Reality eine Kreativrevolution auslösen könnte und wie Wacom mit Brain-Computer-Interfaces experimentierte. [Bildquelle: Wacom ]

[zum Beitrag](#)



## Hologramme selbst erstellen

„Sense XR“ ist eine intuitive Lösung für die Erstellung von immersiven Erlebnissen mit Hologrammen und 3D-Animationen. Damit sollen Hologrammerlebnisse ganz einfach direkt auf WebAR und im Web veröffentlicht werden können. [Bildquelle: Sense of Space ]

[zum Beitrag](#)



## BCI-Forschung: Identifizierung von Fehlerquellen

Forscher haben Störfaktoren untersucht, welche die motorische Leistung in einem virtuellen Gehirn-Computer-Interface-Setup beeinträchtigen. Es ergab sich, dass bei der BCI-Steuerung besonders auf die Ausrichtung der Robotergeräte zu achten ist. [Bildquelle: MEDICA Magazin ]

[zum Beitrag](#)



## VR-Forschung: Wie agieren Soldaten in Extremsituationen?

Die U.S. Army nutzt virtuelle Realität, um Bedrohungsumgebungen zu simulieren. Ein eigens dafür errichtetes Labor in Kooperation mit der Kent State University soll den Soldaten schon vor dem Einsatz ein Training in immersiven virtuellen Umgebungen ermöglichen. [Bildquelle: Kent State University ]

[zum Beitrag](#)



## Forschung: VR zur Förderung von Empathie

In einer Studie haben Forscher untersucht, inwieweit Virtual Reality dafür eingesetzt werden kann, die Empathie von Gesundheitsdienstleistern im Umgang mit ihren Patienten zu trainieren. [Bildquelle: Tima Miroshnichenko via Pexels ]

[zum Beitrag](#)

---



## Unternehmensnews



### Snap kauft AR-Display-Anbieter

Snap kaufte kürzlich das Augmented-Reality-Unternehmen „WaveOptics“ für über 500 Millionen US-Dollar. [Bildquelle: Spectacles ]

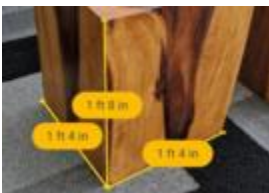
[zum Beitrag](#)



### Shopify kauft AR-Startup

Shopify teilte kürzlich mit, das Team des Augmented-Reality-Startups „Primer“ übernommen zu haben. [Bildquelle: Shopify ]

[zum Beitrag](#)



### Google stellt AR-App ein

Offenbar hat Google seine AR-App „Measure“ aus dem Play Store genommen und stellt diese damit nicht mehr für einen Download zur Verfügung. [Bildquelle: Ars Technica ]

[zum Beitrag](#)

---

## Termine



**06. bis 09.07.2021: IEEE World Haptics Conference (WHC)** virtual

[weitere Informationen](#)

**07.07.2021: Tag der offenen Tür im VDC**

Fellbach

[weitere Informationen](#)

**07.07.2021: Trainingslager für erweiterte Realitäten: Der online XR-Parcours**

online

[weitere Informationen](#)

**13.07.2021: XR in Industry LIVE - Virtual & Mixed Reality Anwendungen im industriellen Umfeld**

Fellbach

[weitere Informationen](#)

**13.07.2021: EA Datenbrillen 02/2021**

TBA

[weitere Informationen](#)

**03. bis 07.09.2021: IFA Berlin**

evtl. vor Ort oder Online

[weitere Informationen](#)

**06. bis 10.09.2021: 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](#)

**23. bis 25.09.2021: ShiftMedical2021**

Heidelberg

[weitere Informationen](#)

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

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

**19.10.2021: EA Datenbrillen 03/2021**

TBA

[weitere Informationen](#)

**09. bis 11.11.2021: AWE USA**

Santa Clara, Californien USA

[weitere Informationen](#)

**11.11.2021: LightSim 2021**

online

[weitere Informationen](#)

**18.11.2021: VDC Mitgliederversammlung**

online oder vor Ort (wird noch bekannt gegeben)

[weitere Informationen](#)

**26.11.2021: VR-Messe 2021**

Krems an der Donau, Österreich

[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](mailto: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  
Fax: +49 (0) 711 585309-19  
E-Mail: [info@vdc-fellbach.de](mailto: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.