



VDC-Newsletter Mai 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



Hybride XR Week 2021 überzeugt

Vom 17.-21. Mai 2021 fand die XR Week in einem fünftägigen, hybriden Messeformat statt. Auf der XR Week wurden neue Technologien und industrielle Anwendungen in den Bereichen Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und Mixed Reality (MR) vorgestellt.

[zum Beitrag](#)



Konferenz: KI-Herausforderungen im Maschinenbau

Am 09. Juni 2021 findet die zweite internationale Konferenz „AI in Engineering“ statt, bei welcher die Herausforderungen von KI im Maschinenbau näher beleuchtet werden. Die englischsprachige Veranstaltung wird organisiert vom Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach, ARIC e.V. und dem CAE-Forum. Jetzt anmelden!

[zum Beitrag](#)



XR-Technologie-Roadmapping: Kick-Off der Sherpa-Arbeitsgruppen

Das VDC wird am 23. Juni 2021 Sherpa-Gruppen ins Leben rufen, die sich der Untersuchung der innovativsten Technologien im XR-Umfeld widmen werden. Begleitet wird das Innovationsscouting von der Big-Data gestützten Analyse-Methode Deep Dive. Anmeldungen sind ab sofort möglich. [Bildquelle: Gartner]

[zum Beitrag](#)



Forum for Automotive Lighting Simulation and Virtual Reality on 1st July

LightSim is the forum for experts from the field of automotive light simulation and virtual reality. You can send your proposal for presentations until June 2nd, 2021.

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



09.06.2021: AI in Engineering - Challenges

online

[weitere Informationen](#)

09.06.2021: 10 Tools in 60 Minuten

online

[weitere Informationen](#)

23.06.2021: Kick-Off XR Technologieroadmapping

online

[weitere Informationen](#)

01.07.2021: LightSim 2021

online

[weitere Informationen](#)

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: EA Datenbrillen 02/2021

TBA

[weitere Informationen](#)

17.09.2021: VHS Besichtigung des VDC

Fellbach

[weitere Informationen](#)

19.10.2021: EA Datenbrillen 03/2021

TBA

[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

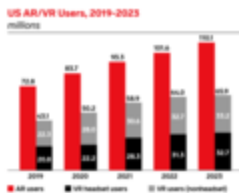


VIRTUAL DIMENSION CENTER
XR Start-Up Connect



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

Analysen & Markt



V/AR-Aufschwung dank Covid-19

Die Pandemie hat positiv dazu beigetragen, dass die XR-Nutzung mittlerweile bei weitaus mehr Anwendungsgebieten als nur bei Spiel und Spaß vertreten ist. [Bildquelle: eMarketer]

[zum Beitrag](#)



5G: Wie verändert das Netz unser Nutzungsverhalten?

Eine kürzlich durchgeführte Ericsson-Studie hat das Konsumentenverhalten von 5G-Nutzern untersucht. Die Ergebnisse verdeutlichen: 5G löst Änderungen im Nutzungsverhalten aus und beginnt, Wi-Fi zu verdrängen. [Bildquelle: Ericsson]

[zum Beitrag](#)



Ranking: Das sind die besten Kollaborationsplattformen

ABI Research hat immersive Kollaborationsplattformen getestet. „Virbela“, „VRTuoso“ und „Spatial“ belegen hier die Spitzenplätze. [Bildquelle: Virbela]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



Erste Wirbelsäulen-OP mit AR

Dr. Kornelis Poelstra, Direktor des Robotic Spine Institute of Las Vegas, führte vor kurzem den allerersten Eingriff an der Wirbelsäule durch, bei dem ein xvision Augmented-Reality-Headset in Verbindung mit einem chirurgischen Roboter verwendet wurde. [Bildquelle: Ortho Spine News]

[zum Beitrag](#)



Pentagon fördert 5G-Telemedizin

Das Pentagon will weltweites virtuelles medizinisches Training in Echtzeit durch den Einsatz des 5G-Netzes ermöglichen. [Bildquelle: Tima Miroshnichenko via Pexels]

[zum Beitrag](#)



VR-Analyse der Gehirngesundheit

Pico Interactive hat bekanntgegeben, mit REACT Neuro zusammenzuarbeiten, um Messungen des Gehirns über drahtlose VR-Headsets analysieren zu können. Neues Unternehmen nutzt VR mit der fortschrittlichen Eye-Tracking-Hardware von Pico zur Analyse der Gehirngesundheit. [Bildquelle: REACT Neuro]

[zum Beitrag](#)



AR in der Stahlindustrie

Augmented Reality soll dafür genutzt werden, um Prozesse in der Stahl- und Metallindustrie zu optimieren und wichtige Fähigkeiten zu erhalten, die mit dem Ausscheiden alternder Arbeitskräfte für immer verloren gehen könnten. [Bildquelle: Materials Processing Institute]

[zum Beitrag](#)



AR-Visualisierungslösungen für Einzelhändler

Durch AR- und 3D-Technologien wie "magische Spiegel" und Produktvisualisierungserlebnisse werden Raydiant-Kunden künftig in der Lage sein, Produkte zu visualisieren, indem sie vor den Bildschirmen im Geschäft stehen oder QR-Codes auf diesen Bildschirmen scannen. [Bildquelle: Poplar Studio]

[zum Beitrag](#)



VR-Training bei der Feuerwehr

Für das virtuelle Training werden speziell maßgeschneiderte Szenarien entworfen, welche auf zahlreichen Eindrücken erfahrener Feuerwehrleute basieren. [Bildquelle: Fireworld]

[zum Beitrag](#)



Schweißausbildung der Zukunft mit VR

Virtuelles Schweißen: Mit "Fronius Virtual Welding" möchte das Unternehmen Fronius neue Maßstäbe für die Schweißausbildung setzen – effektiv, risikolos und ressourcenschonend. [Bildquelle: Fronius International GmbH]

[zum Beitrag](#)



Škoda testet AR für Wartung und technisches Training

Der Automobilhersteller Škoda testet eine Augmented-Reality-Anwendung zur Unterstützung bei der Wartung der Produktionslinie. [Bildquelle: Škoda Auto]

[zum Beitrag](#)



Ford testet die Gefahr von Kopfhörern im Straßenverkehr mit 8D-Audiotechnologie

Eine von Ford in Auftrag gegebene Studie zeigt, dass Menschen, die Musik über Kopfhörer hören, über vier Sekunden länger benötigen, um Gefahren im Straßenverkehr zu erkennen. [Bildquelle: Ford Europe via YouTube]

[zum Beitrag](#)



BIM: Durchgängig in 3D-Stereo planen und betrachten

Die Kooperation zwischen Schneider Digital und XEOMETRIC mit ELITECAD möchte ab sofort das optimale Zusammenspiel aus dreidimensionaler Planung und stereoskopischer Grafikausgabe vereinen. [Bildquelle: Schneider digital]

[zum Beitrag](#)



BigData-Analyse durch Datendarstellung in VR/AR

Ein Experte hat die Möglichkeit eingeschätzt, mittels VR oder AR durch die Menge an vorhandenen Daten zu "gehen" und auf diese Weise neue Zusammenhänge und Erkenntnisse aufzudecken. [Bildquelle: Pharmafield]

[zum Beitrag](#)



US Army will AR-Einsatz weiter ausbauen

Die US Army will im Herbst 2022 seine erste Einheit mit Integrated Visual Augmentation System-Headsets (IVAS) ausstatten. [Bildquelle: ArmyTimes]

[zum Beitrag](#)



AR-Grundstückshandel mit OVR

OVR ist eine AR-Plattform, die als digitale Ebene den gesamten Globus abdeckt. Nutzer können hier virtuelles Land erwerben, damit handeln und OVRToken verdienen. [Bildquelle: OVR via YouTube]

[zum Beitrag](#)



VR-Forschung bei Autisten

Forscher haben ein neues Eye-Tracking-Programm für VR-Headsets mit Bildern von realen Umgebungen genutzt, um nuancierte Aspekte der sozialen Aufmerksamkeit bei autistischen Menschen zu erfassen. [Bildquelle: OSRAM OPTO SEMICONDUCTORS]

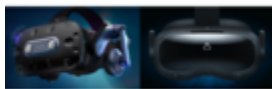
[zum Beitrag](#)



HP Reverb G2: Angebot für Lösungsanbieter und Start-Ups

Über den HP Store wird die Reverb G2 deutschen Lösungsanbietern & Start-Ups jetzt zu stark subventionierten Preisen angeboten. HP möchte damit das Thema VR stärken und auf diese Weise die Traktion in Deutschland unterstützen. [Bildquelle: HP Store]

[zum Beitrag](#)



HTC stellt Vive Pro 2 und Focus 3 vor

Wie bereits vermutet, bot das VR-Event „Vivecon 2021“ am 11. und 12. Mai eine Bühne, um neue VR-Headsets vorzustellen. [Bildquelle: HTC]

[zum Beitrag](#)



Pico Neo 3 vorgestellt

Pico stellte kürzlich seine neuen Headsets „Pico Neo 3 Pro“ und „Pico Neo 3 Eye“ vor. [Bildquelle: Pico Interactive]

[zum Beitrag](#)



DecaGear: Highend-VR-Brille

Das sensorische VR-Headset wurde speziell für Multiplayer-Gaming entwickelt und hält Gesichtserkennung, sensorische Controller, hüftbasierte Navigation und ein 4K-Display für seine Nutzer bereit. [Bildquelle: Deca.net]

[zum Beitrag](#)



Oculus Quest 2: Update und neue Funktionen

Facebook kündigt neue Funktionen an, die mit dem Software-Update v28 für Oculus Quest-Headsets verfügbar sein werden – darunter unter anderem drahtloses VR-PC-Gaming mit „Oculus Air Link“. [Bildquelle: Facebook Technologies]

[zum Beitrag](#)



DigiLens baut modulare AR-Brillen

DigiLens kündigte kürzlich das Design v1 an, ein modulares Referenz-Headset, von dem sich das Unternehmen erhofft, die Entwicklung und Verbreitung von AR-Headsets in echter Brillengröße zu beschleunigen. [Bildquelle: DigiLens]

[zum Beitrag](#)



Nreal Light im Test

Computerbild hat die Mixed-Reality-Brille getestet und einige Dinge festgestellt, die aus Endverbrauchersicht verbesserungsfähig sind. [Bildquelle: Vodafone]

[zum Beitrag](#)



RGB-SLEDs für die Entwicklung von Near-to-Eye-Displays

EXALOS arbeitet an einem SLED-Design der nächsten Generation: Diese soll strom- und platzsparende Lösungen mit einer höheren Bildqualität und einer langen Lebensdauer bereithalten. [Bildquelle: Exalos]

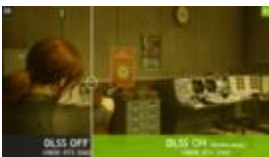
[zum Beitrag](#)



AR-Waveguide-Displays: Flashpoint investiert in Dispelix

Dispelix sichert sich 10 Millionen Euro Kapital und stellt RGB-Laserstrahl-Scan-Wellenleitertechnologie für Mainstream-Augmented-Reality-Brillen vor. [Bildquelle: Dispelix]

[zum Beitrag](#)



Nvidia: DLSS-Plugin für Unity Engine

Das offizielle Nvidia DLSS UE4 Plugin ermöglicht Unity-Entwicklern jetzt eine Anwendung unter gesteigerten Frameraten und schönen, scharfen Bildern. Noch vor Ende 2021 wird NVIDIA DLSS nativ für HDRP in Unity 2021.2 unterstützt werden. [Bildquelle: NVIDIA Developer]

[zum Beitrag](#)



Google: ARCore Update

Die neuesten ARCore-Updates versprechen neue Anwendungsfälle und sollen die Geschwindigkeit für Entwickler erhöhen. [Bildquelle: Google]

[zum Beitrag](#)



Google: Neue Technologie zur Videotelefonie

Mit dem Project Starline möchte Google die Videotelefonie auf ein völlig neues Level heben und setzt dafür auf eine Kombination aus neuen Technologien, die intern bereits zum Einsatz kommt. [Bildquelle: GoogleWatchBlog]



[zum Beitrag](#)

Apple enthüllt Thermal-Touch-Technologie

Apple hat ein neues Patent über eine Technologie angemeldet, die jede Oberfläche zu einem AR-Touchscreen macht. [Bildquelle: iamtechy via YouTube]



[zum Beitrag](#)

Forschung: Leistungsstarker Prozessor für KI-Anwendungen

Graphcore Academic Programme bietet kostenfreie KI-Compute-Ressourcen für Forschung und Lehre. Durch die materielle Unterstützung sollen Innovatoren die Möglichkeit haben, Fortschritte im Bereich der künstlichen Intelligenz zu erreichen. [Bildquelle: Graphcore]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



Virtueller GirlsDay 2021

Die Agentur für Arbeit und insimity veranstalteten den GirlsDay 2021 mit einem digitalen Angebot in VR für Schülerinnen. [Bildquelle: girls-day.de]

[zum Beitrag](#)



HoloLens bald für Endverbraucher?

Einem Medienbericht zufolge soll Microsoft mit seiner HoloLens 3 künftig auch Privatverbraucher ansprechen wollen. [Bildquelle: Microsoft]

[zum Beitrag](#)



Epic Games verklagt Nreal

Epic Games behauptet, der Name von „Nreal“ sei praktisch identisch mit dem der „Unreal“ (Engine) und stelle damit eine Markenverletzung dar. [Bildquelle: Nreal]

[zum Beitrag](#)



Snap kauft 3D-Karten-Entwickler Pixel8Earth

Mit der Investition will Snap die „persönlichste Karte der Welt“ vorantreiben. [Bildquelle: Pixel8Earth]

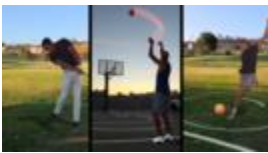
[zum Beitrag](#)



Apple investiert in weitere Zusammenarbeit mit II-VI

Apple hat kürzlich bekannt gegeben, 410 Millionen Dollar in die weitere Zusammenarbeit mit II-VI investiert zu haben. Die Zusammenarbeit wird mehr als 700 Arbeitsplätze in der Fertigung sichern. [Bildquelle: Apple]

[zum Beitrag](#)



Trigger tritt globaler XR-Content-Telco-Allianz bei

„Trigger“ tritt der Allianz bei und konzentriert sich als erster Partner auf die Erstellung von immersiven AR-Erlebnissen. [Bildquelle: Trigger (Videoausschnitt)]

[zum Beitrag](#)



Facebook: VR-Chef verabschiedet sich

Vor wenigen Tagen hat der VR-Chef Hugo Barra sehr persönliche Worte an seine Follower gerichtet und mitgeteilt, dass er seinen letzten Tag bei Facebook Reality Labs bestritten hat. [Bildquelle: Hugo Barra via Facebook]

[zum Beitrag](#)

Termine



07.06.2021: BW_interactive@Baltics – Baltic Automotive/Mobility Inspirations

Online

[weitere Informationen](#)

09.06.2021: 10 Tools in 60 Minuten

online

[weitere Informationen](#)

09.06.2021: AI in Engineering - Challenges

online

[weitere Informationen](#)

23.06.2021: LightCon

Hannover

[weitere Informationen](#)

23.06.2021: Kick-Off XR Technologieroadmapping

online

[weitere Informationen](#)

01.07.2021: LightSim 2021

online

[weitere Informationen](#)

06.07.2021: IEEE World Haptics Conference (WHC)

virtual

[weitere Informationen](#)

07.07.2021: Tag der offenen Tür im VDC

Fellbach

[weitere Informationen](#)

13.07.2021: EA Datenbrillen 02/2021

TBA

[weitere Informationen](#)

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](#)

17.09.2021: VHS Besichtigung des VDC

Fellbach

[weitere Informationen](#)

23.09.2021: ShiftMedical2021

Heidelberg

[weitere Informationen](#)

05.10.2021: MOTEK – Internationale Fachmesse für Produktions- und Montageautomatisierung

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

19.10.2021: EA Datenbrillen 03/2021

TBA

[weitere Informationen](#)

09.11.2021: AWE USA

Santa Clara, Californien

[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
Fax: +49 (0) 711 585309-19

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.