

## VDC-Newsletter September 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:

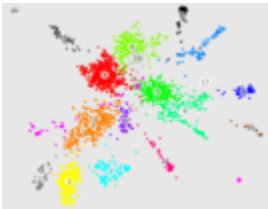




## Call for Papers: 9. Fachkongress Composite Simulation 2022

Um Ressourcen zu schonen, gewinnt der Leichtbau zunehmend an Bedeutung. Faserverstärkte Kunststoffe bieten immer noch das höchste Leichtbaupotential und finden so zunehmend Ihren Weg in die Industrie und Anwendungen. Aber auch im Baubereich halten Fasern in Form von faserverstärkten Beton Einzug. Damit Leichtbauinnovationen schnell in bezahlbare, sichere und umweltverträgliche Produkte umgesetzt werden können, sind effiziente und zuverlässige Simulationsmethoden und -modelle notwendig. [Bildquelle: Fachkongress Composite Simulation]

[zum Beitrag](#)



## XR Technologieroadmapping: Ergebnisse des ersten Analyse-Loops zum Thema XR-Cloud und 5G

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 Cluster für die vertiefende Analyse zusammen ausgewählt. 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, Industrie, Handel und Kreativwirtschaft. Es haben sich bereits XR Startups aus Japan, Kanada, Deutschland, Polen, Island und den USA für einen Pitch angemeldet.

[zum Beitrag](#)



## In.Stand Start-up Award 2021 wird erstmalig verliehen

Im Rahmen der Messe für Instandhaltung und Services wird erstmalig der "In.Stand Start-up Award 2021" verliehen. Das Virtual Dimension Center ist zusammen mit der Wirtschaftsförderung Region Stuttgart fachlicher Träger des Awards.

[zum Beitrag](#)



## Projekt 4STEPS versendet vierten Newsletter

Das 4STEPS-Projektteam veröffentlicht jetzt seinen dritten Newsletter und berichtet über die Workshop-Reihe der Projektpartner.

[zum Beitrag](#)

---

## VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



### 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: Tag der offenen Tür

VDC

[weitere Informationen](#)

### 29.10.2021: Abschlussveranstaltung GeZu 4.0 - Gemeinsam Zukunft gestalten

hybrid

[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](#)

### 23.11.2021: VHS-Besichtigung

Fellbach

[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



### Der Markt für Virtual Reality und Augmented Reality im Einzelhandel wächst

Durch steigende Investitionen von Einzelhändlern und einer hohen Akzeptanz von Einzelhandelsmarken spielen Virtual Reality und Augmented Reality eine große Rolle im Einzelhandel. Mit einem Anteil von 42,4% dominiert Nordamerika den Markt. [Bildquelle: Poplar Studio ]

[zum Beitrag](#)



### Der Umsatz von AR-Brillen steigt bis 2025 auf 17,7 Milliarden Dollar an

Artillery Intelligence hat einen neuen Bericht veröffentlicht, indem prognostiziert wird, dass der Umsatz mit am Kopf getragener AR von 1,6 Milliarden US-Dollar im Jahr 2020 auf 17,7 Milliarden US-Dollar im Jahr 2025 steigen wird, was einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von 61,8 Prozent entspricht. [Bildquelle: Artillery Intelligence]

[zum Beitrag](#)

---

## Anwendungen



### Virtuelle Treppenlifte mit Augmented Reality

Stannah bringt mit der Vuforia Engine virtuelle Treppenlifte in Haushalte auf der ganzen Welt. Zukünftige Treppenlift Kunden können sich mithilfe von Augmented Reality besser vorstellen, wie der Lift bei ihnen zu Hause aussehen wird. [Bildquelle: PTC]

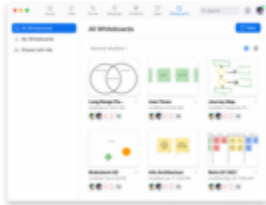
[zum Beitrag](#)



## Zusammenarbeit - neue Wege mit AR und VR

Augmented und Virtual Reality können bei Produktdesign, Fabrikeinrichtung und Remote-Support und anderem ortsunabhängig einen wichtigen Mehrwert bieten. [Bildquelle: Neue Mediengesellschaft Zürich AG]

[zum Beitrag](#)



## Starke visuelle Zusammenarbeit mit Zoom Whiteboard und Facebooks VR Horizon Workrooms

Zoom entwickelt neue beständige Whiteboard-Erfahrung, um die Zusammenarbeit von Gruppen vor, während und nach einem virtuellen Meeting zu ermöglichen und zu erleichtern. Außerdem kündigten sie eine Zusammenarbeit mit Facebooks VR Horizon Workrooms an. [Bildquelle: Zoom Video Communications]

[zum Beitrag](#)



## Virtuelle Sicherheitsabnahme für Cobot-Anwendungen

Die flexible Zusammenarbeit zwischen Menschen und Robotern steht in Zeiten von kürzer werdenden Produktzyklen und sinkenden Losgrößen besonders in Blickfeld. Dadurch entstehen auch hohe Anforderungen an die Sicherheitseinrichtungen eines Cobot-Arbeitsplatzes. [Bildquelle: Fraunhofer IWU]

[zum Beitrag](#)



## Bessere Autonomie für Roboter

Unity freut sich, die offizielle Unterstützung von ROS 2 ankündigen zu können, dessen robustes Framework in Verbindung mit Simulationen unzählige neue Anwendungsfälle ermöglichen wird. [Bildquelle: Unity Technologies]

[zum Beitrag](#)



## Virtuelle Welt auf der Windschutzscheibe

AGP eGlass und WayRay entwickeln eine Windschutzscheibe für holographische Augmented-Reality-Displays. Das holografische AR HUD wurde sowohl für Fahrer als auch für Passagiere entwickelt und bringt eine „virtuelle Welt“ auf das Glas. [Bildquelle: WayRay AG]

[zum Beitrag](#)



## Kampf gegen Übelkeit beim Autofahren mithilfe von Virtual Reality

Entwickler aus Ingolstadt haben herausgefunden, wie man mithilfe von VR, die Übelkeit, die viele Autoinsassen befällt erfolgreich bekämpfen kann. Das Start-up Holoride, eine Ausgründung von Audi hat erfasste Sensor- und Navigationsdaten und virtuelle Inhalte verbunden und die virtuellen Inhalte dementsprechend angepasst. [Bildquelle: ADAC]

[zum Beitrag](#)



## Weltpremiere für virtuelles Laserlabor „femtoPro“

Lasere sind allgegenwärtig im täglichen Leben und in der Forschung. Würzburger Wissenschaftler entwickelten nun das Virtual-Reality-Laserlabor „femtoPro“, das komplexe Optikaufbauten in Echtzeit simuliert und ein augensicheres Training der Handhabung von Kurzpuls-Lasern ermöglicht. [Bildquelle: Julius-Maximilians-Universität Würzburg]

[zum Beitrag](#)



## Verbindung von Realität und virtueller Welt im Training dank AR und KI

METRIX, eine Marke des Digital-Signage-Unternehmens Walljam, hat ein Trainingszentrum konzipiert, das durch den Einsatz von AR und KI zum ersten Mal physischen Sport und eSports miteinander verbindet. Um die User-Journey persönlicher zu gestalten, kann jeder Besucher ein individuelles Trainingsprofil erstellen, in dem alle Spielstände gespeichert werden, sowie einen Avatar, der durch Persona-Erkennung erstellt wird. [Bildquelle: SENSEAPE GmbH]

[zum Beitrag](#)



## FORM führt das erste geführte Workout für die FORM Smart Swim Goggles ein

FORM, das Direct-to-Consumer-Unternehmen für Fitness-Technologie, das hinter der FORM Smart Swim Goggles steht, kündigt die Einführung einer neuen Workouts-Funktion an. Über das Augmented-Reality-Display der FORM-Schwimmbrille können die Schwimmer auf motivierende Workouts zugreifen. [Bildquelle: FORM Athletica]

[zum Beitrag](#)



## ESA Call: New ideas to make XR a reality

Be part of improving human-machine interfaces to make the science fiction of space a reality. XR technologies have traditionally been portrayed in popular culture as a futuristic way to interact with our computers and machines. Now we need to make them a reality. [Bildquelle: ESA]

[zum Beitrag](#)



## Xiaomi kündigt Datenbrille an

Die neue Datenbrille mit einem Gewicht von nur 51g soll in der Lage sein Nachrichten und Benachrichtigungen anzuzeigen, Anrufe zu tätigen, zu navigieren, Fotos aufzunehmen und Texte im Sichtfeld zu übersetzen. [Bildquelle: Xiaomi]

[zum Beitrag](#)



## Rokid startet Indiegogo-Kampagne für seine "Rokid Air"

Rokid ist ein Anbieter von Augmented- und Mixed-Reality-Brillen (AR/MR), der eine Kampagne auf der Indiegogo-Plattform gestartet hat, um den Vorverkauf seiner sprachgesteuerten AR-Brille „Rokid Air“ fortzusetzen. [Bildquelle: Indiegogo]

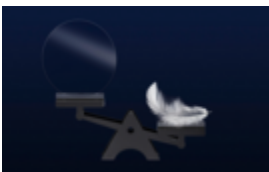
[zum Beitrag](#)



## Facebook kauft AR-Patentportfolio von Daqri

Aus den Unterlagen des US-Patent- und Markenamts ging hervor, dass Facebook Daqri's Patentportfolio erworben hat. Daqri wurde vor einigen Jahren durch einen Hightech-Helm bekannt, der die Fertigung mithilfe von AR revolutionieren sollte. Doch 2019 ging das Start-up aus der Bay Area in Konkurs. [Bildquelle: Daqri]

[zum Beitrag](#)



## SCHOTT senkt Gewicht von Augmented-Reality-Glas um 20%

Ein neues optisches Glas reduziert das Gewicht von Augmented Reality (AR)-Wellenleitern erheblich, wobei es den höchsten Standard bei der Glasqualität beibehält

und eine unverfälschte Qualität des virtuellen Bildes ermöglicht. Hersteller können das Gesamtgewicht und die Benutzererfahrung verbessern. [Bildquelle: SCHOTT]

[zum Beitrag](#)



## Kleinste LED- Lichtmaschinen für Augmented Reality

Avegant, ein Unternehmen mit langjähriger Erfahrung in der Bereitstellung modernster AR Light-Engines, hat ein neues Produkt angekündigt, die AG-30L 30° und AG-50L 50° LED-Light-Engines. [Bildquelle: Avegant Corp ]

[zum Beitrag](#)



## GRAND-Chip für 5G- und XR-Geräte vom MIT

Die neue Lösung wird die Rechenprozesse vereinfachen und die Latenzzeit bei der Datencodierung deutlich reduzieren [Bildquelle: Massachusetts Institute of Technology]

[zum Beitrag](#)



## Apple AR-Headset benötigt eine iPhone Verbindung

Das Apple Augment-Reality (AR)-Headset, das Ende 2021 auf den Markt kommen soll, benötigt vorerst eine aktive iPhone-Verbindung, um alle Funktionen nutzen zu können. [Bildquelle: Quiller Media]

[zum Beitrag](#)



## Apple patentiert biometrisch basierte Content-Engine für VR

Das U.S. Patent and Trademark Office (USPTO) hat ein Apple-Patent veröffentlicht, das eine Technologie zur Überwachung biometrischer Merkmale von Nutzern in der virtuellen Realität (VR) beschreibt. [Bildquelle: Biometrics Research Group: ]

[zum Beitrag](#)



## Oculus Quest 2: „Space Sense“ Funktion erkennt Menschen und Haustiere

Die Funktion „Space Sense“ soll beim Tragen eines VR-Headsets bald anzeigen, wenn Menschen, Tiere und Objekte den Rand des virtuellen Raumes betreten. Somit können Unfälle vermieden werden. [Bildquelle: TechRadar]

[zum Beitrag](#)





## Zukunftsausblick auf das PSVR 2-Headset von Sony

Sony hat bestätigt, dass nach dem erfolgreichen PlayStation VR-Headsets eine zweite Version (PSVR 2) derzeit in der Entwicklung ist. Das Design und der Zeitpunkt der Enthüllung sind noch nicht bekannt, trotzdem spekuliert man über folgende Funktionen: [Bildquelle: Techradar. ]

[zum Beitrag](#)

---

## Unternehmensnews



### BMW: Mackevision gewinnt Agentur Pitch für 2D/3D CGI-Ausschreibung

Das Tochterunternehmen Mackevision von Accenture Interactive gewinnt den CGI-Pitch bei BMW. [Bildquelle: Mackevision Medien Design GmbH]

[zum Beitrag](#)



### Chip-Hersteller Qualcomm kauft AR-Spezialist Wiktude

Der amerikanische Chip-Hersteller Qualcomm übernimmt das Unternehmen Wiktude aus Salzburg. Das im Jahre 2008 gegründete Unternehmen gilt als Pionier im Bereich Augmented Reality. [Bildquelle: Digideutsche.com]

[zum Beitrag](#)



### Nreal wird nach neuer Finanzierung mit 700 Millionen Dollar bewertet

Zur Finanzierung der internationalen Expansion und zur Entwicklung neuer Produkte hat der chinesische Hersteller von Augmented-Reality Brillen Nreal 100 Millionen US-Dollar aufgebracht. [Bildquelle: Hangzhou Tairuo Technology Co]

[zum Beitrag](#)



### Optiswiss und Luxexcel kündigen Zusammenarbeit für 3D-gedruckte intelligente Brillen an

Optiswiss, der führende Schweizer Brillenglas Hersteller mit Vertrieb in ganz Europa, hat sich mit Luxexcel zusammengetan, um kommerzielle 3D-gedruckte Brillengläser auf den Markt zu bringen, die in normalen Brillen und intelligenten Brillen verwendet werden können. [Bildquelle: Luxexcel]

[zum Beitrag](#)



## Lenovo und RealWear: Assisted-Reality-Lösungen für Unternehmenskunden

Lenovo und RealWear, der weltweit führende Anbieter von Assisted-Reality-Lösungen für Industriearbeiter, gaben eine globale Zusammenarbeit bekannt, um Assisted-Reality-Lösungen für Unternehmenskunden anzubieten. Die kombinierten Technologien und Ressourcen beider Unternehmen werden es den Kunden ermöglichen, weltweit passgenaue Extended Reality (XR)-Technologien auszuwählen, einzusetzen und zu skalieren. [Bildquelle: Lenovo]

[zum Beitrag](#)

---

## Termine



### **05.10.2021: 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](#)

### **18.10.2021: 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: Messe Stuttgart

[weitere Informationen](#)

### **27.10.2021: 3. Smart Data & KI Tag**

online

[weitere Informationen](#)

### **27.10.2021: Manus Industry Day 2021**

München

[weitere Informationen](#)

### **29.10.2021: Abschlussveranstaltung GeZu 4.0 - Gemeinsam Zukunft gestalten**

hybrid

[weitere Informationen](#)

### **09. bis 10.11.2021: 2. PACKAGING VALLEY MAKEATHON**

physische Veranstaltung

[weitere Informationen](#)

### **09. bis 11.11.2021: AWE USA**

Santa Clara, Californien USA

[weitere Informationen](#)

### **10.11.2021: MTH Conference**

Hybrid

[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](#)

### **23.11.2021: VHS-Besichtigung**

Fellbach

[weitere Informationen](#)

### **26.11.2021: VR-Messe 2021**

Krems an der Donau, Österreich

[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](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.