



VIRTUAL DIMENSION CENTER



JAHRESBERICHT

GESCHÄFTSJAHR
2025/2026



“

Das Virtual Dimension Center (VDC) ist Deutschlands führendes
Kompetenznetzwerk für eXtended Reality & Virtual Worlds

”

Seite

Vorwort

1

Highlights 2024/2025

3–6

Veranstaltungen

7–12

Öffentlichkeitsarbeit

13–24

Projekte

25–31

Netzwerk

32–48

Leistungsangebot

49–53

Ihr VDC –Team

54–58

Inhalt

Vorwort



OB Gabriele Zull
Vorstandsvorsitzende
des Virtual Dimension Center

Liebe Mitglieder, Partner und Freunde des Virtual Dimension Center,

das Geschäftsjahr 2025/2026 war für das VDC von einer besonderen Dynamik geprägt. In einem anspruchsvollen wirtschaftlichen Umfeld ist es gelungen, bestehende Aktivitäten weiterzuentwickeln, neue strategische Themen zu erschließen und die Sichtbarkeit des Netzwerks auf regionaler, nationaler und europäischer Ebene deutlich zu erhöhen. Besonders sichtbar wurde diese Entwicklung bei der XR EXPO. Mit dem Wechsel auf das Gelände der Messe Stuttgart hat die Veranstaltung eine neue Größenordnung erreicht. Zugleich blieb das VDC der fachliche Motor und ideelle Träger dieses wichtigen Treffpunkts für Unternehmen, Forschung, Politik und Anwender. Die XR EXPO steht damit beispielhaft für die Fähigkeit des VDC, technologische Entwicklungen frühzeitig aufzugreifen, Akteure zusammenzubringen und daraus tragfähige Formate mit langfristiger Wirkung zu schaffen. Auch darüber hinaus hat das VDC sein Profil weiter geschärft. Die Themen Extended Reality, Virtuelle Welten, digitale Zwillinge, Qualifizierung, Standardisierung und Compliance wurden stärker miteinander verbunden. Mit neuen europäischen Projekten, internationalen Normungsaktivitäten und öffentlich zugänglichen Wissensangeboten trägt das VDC dazu bei, dass aus technologischen Möglichkeiten belastbare Anwendungen und verlässliche Rahmenbedingungen entstehen. Von besonderer Bedeutung ist dabei die Rolle des VDC als Bindeglied. Das Netzwerk verbindet internationale Entwicklungen mit den konkreten Anforderungen der Unternehmen in Baden-Württemberg. Es bringt Forschung, Wirtschaft, Bildung und öffentliche Akteure zusammen. Gerade in Zeiten rascher technologischer Veränderungen schafft diese unabhängige Plattform Orientierung, Vertrauen und neue Kooperationsmöglichkeiten. Diese Erfolge wären ohne das große Engagement unserer Mitglieder, Projektpartner, Fördermittelgeber, Gremien und Mitarbeitenden nicht möglich gewesen.

Ihnen allen gilt unser herzlicher Dank. Gemeinsam haben wir das VDC im vergangenen Geschäftsjahr nicht nur weiterentwickelt, sondern seine Rolle als zentrale Gestaltungs- und Transferplattform für XR und virtuelle Welten nachhaltig gestärkt. Ich freue mich darauf, diesen Weg gemeinsam mit Ihnen fortzusetzen.



Prof. Dr. Christoph Runde
Geschäftsführer
des Virtual Dimension Center

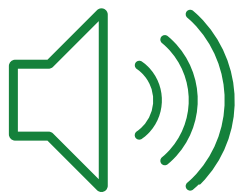
Liebe Mitglieder, Partner und Freunde des Virtual Dimension Center,

das Geschäftsjahr 2025/2026 markiert einen außergewöhnlichen Schritt in der Entwicklung des VDC. Aus einer über viele Jahre aufgebauten Kompetenz in Extended Reality, Virtuellen Welten und Standardisierung ist eine Rolle entstanden, die weit über die Region hinausreicht und inzwischen auf europäischer und internationaler Ebene Wirkung entfaltet. Ein herausragender Meilenstein war das gemeinsam mit Partnern durchgeführte ViWiSSO-Projekt. Mehr als 900 Normen und 350 technische Berichte wurden ausgewertet, Lücken und Überschneidungen identifiziert und strategische Empfehlungen für die Standardisierung Virtueller Welten formuliert. Damit ist eine der umfassendsten Bestandsaufnahmen dieses Themenfeldes entstanden. Sie schafft eine belastbare Grundlage für Interoperabilität, Sicherheit, digitale Souveränität und die weitere Marktentwicklung in Europa. Diese Arbeit findet heute unmittelbaren Anschluss an die maßgeblichen Normungsstrukturen. Das VDC bringt seine Expertise über DIN in die deutsche Normung ein, wirkt als Liaison-Partner im ISO/IEC JTC 1/SC 24 mit, beteiligt sich an der Koordination der Metaverse-Standardisierung in der ITU und leitet die Technical Working Group Virtual Worlds bei StandICT.eu. Auf diese Weise verbinden wir nationale Positionen, internationale Normungsarbeit und die Interessen europäischer Unternehmen.

Von besonderer strategischer Bedeutung ist unsere neue Verantwortung für die Standardisierung im Umfeld der Virtual Worlds Association und des europäischen NOVA-Projekts. Dort entsteht der strategische Rahmen der europäischen Partnerschaft für Virtuelle Welten einschließlich einer europäischen Standardisierungsstrategie. Dass das VDC an dieser Stelle seine Erfahrungen, Register, Klassifikationen und Analysen einbringen kann, ist ein außergewöhnlicher Vertrauensbeweis. Zugleich eröffnet sich die Chance, die künftigen europäischen Rahmenbedingungen für XR und virtuelle Welten aktiv mitzugestalten.

Dieser Erfolg ist das Ergebnis langjähriger, konsequenter Aufbauarbeit. Mein besonderer Dank gilt unserem Team, unseren Mitgliedern und allen Partnern, die diesen Weg unterstützt haben.

Virtual Dimension Center (VDC)



**Das VDC gehört als
international
ausgezeichnetes
Kompetenznetzwerk zu den
maßgeblichen Gestaltern
des europäischen
XR-Ökosystems**

Das VDC verbindet ein international ausgezeichnetes Technologienetzwerk mit ausgewiesener Expertise für Extended Reality, Metaverse und Virtual Worlds. Gemeinsam mit Unternehmen, Forschungseinrichtungen, politischen Institutionen sowie führenden internationalen Organisationen gestaltet es technologische, regulatorische und normative Rahmenbedingungen. Seine umfassenden Wissens-, Analyse- und Bewertungsinstrumente, das Demo- und XR-Messlabor, sowie die XR EXPO als führende B2B-Fachmesse im deutschsprachigen Raum machen das VDC zu einer außergewöhnlichen Plattform für Wissen, Technologiebewertung, Transfer und internationale Zusammenarbeit.

Jahresbericht 2025/ 2026

Virtual Dimension Center

Highlights 2025/2026

XR-Compliance-Matrix

Weltweit größtes XR-Glossar

XR EXPO 2026 – 10. Jubiläum

Highlights 2025/2026

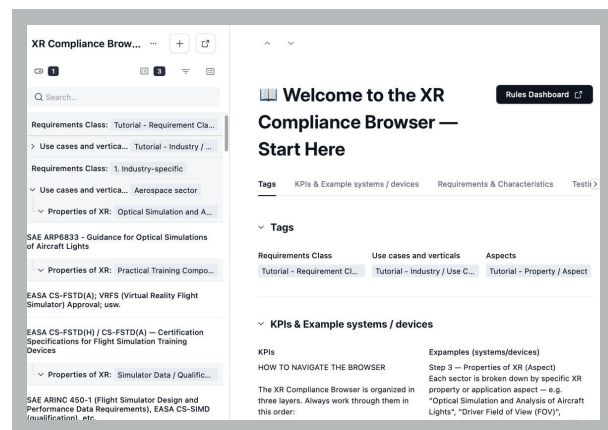
XR-Compliance-Matrix

VDC macht Normen und regulatorische Anforderungen für XR-Anwendungen systematisch zugänglich

Mit der XR-Compliance-Matrix hat das Virtual Dimension Center (VDC) eine frei zugängliche Plattform geschaffen, die regulatorische Anforderungen, Normen und Standards für Extended Reality erstmals strukturiert zusammenführt. Die Matrix unterstützt Unternehmen, Forschungseinrichtungen und Entwickler dabei, relevante Vorgaben frühzeitig zu identifizieren und entlang konkreter Branchen, Anwendungsfelder und Technologieeigenschaften einzuordnen. Grundlage bildet das XR- und Metaverse-Normenregister des VDC – die weltweit größte Wissensbasis für XR-bezogene Normung und Standardisierung.

Die Compliance-Matrix verknüpft derzeit 14 Branchen- und Anwendungsfelder, 52 XR-spezifische Technologieeigenschaften sowie 260 regulatorische Anforderungsaspekte mit den jeweils relevanten Normen und gesetzlichen Vorgaben. Unternehmen erhalten damit einen strukturierten Überblick über Anforderungen aus Bereichen wie Produktsicherheit, Datenschutz, Cybersicherheit, Funkzulassung und branchenspezifischen Zertifizierungsverfahren.

Anstatt Normen isoliert zu betrachten, ordnet die Plattform regulatorische Anforderungen systematisch in konkrete XR-Einsatzszenarien ein. Ergänzende Informationen zu Anwendungsbereichen, Prüf- und Bewertungsmethoden sowie beispielhaften Systemen erleichtern die Bewertung neuer Technologien und schaffen belastbare Entscheidungsgrundlagen für Entwicklung, Beschaffung und Freigabeprozesse.



Beitrag zur beschleunigten Einführung von XR-Technologien

Die XR-Compliance-Matrix unterstützt Unternehmen dabei, regulatorische Anforderungen frühzeitig zu berücksichtigen und XR-Lösungen schneller in den produktiven Einsatz zu überführen.

Die XR-Compliance-Matrix wurde im Rahmen des Projekts Digital Hub Region Stuttgart entwickelt.

Highlights 2025/2026

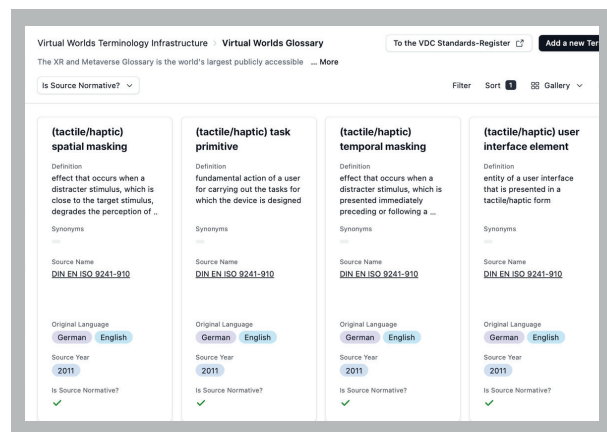
Weltweit größtes XR-Glossar

VDC veröffentlicht umfangreichste Terminologie-Datenbank für Extended Reality, Metaverse und Virtual Worlds

Mit dem XR-Glossar hat das Virtual Dimension Center (VDC) eine der weltweit größten Sammlungen von Fachbegriffen und Definitionen aus der XR-Standardisierung veröffentlicht. Ziel ist es, Transparenz über die vielfältige Terminologie von Extended Reality, Metaverse und Virtual Worlds zu schaffen und eine gemeinsame Wissensbasis für Wirtschaft, Forschung und Standardisierung bereitzustellen.

Das Glossar umfasst aktuell 4.355 Terminologie-Datensätze und basiert auf dem vom VDC aufgebauten XR-Normenregister mit 1.222 Standards und Spezifikationen, 432 Richtlinien und Empfehlungen, 416 Standardisierungsarbeitsgruppen sowie 163 Standardisierungsorganisationen. Sämtliche Begriffsdefinitionen wurden aus internationalen Standards extrahiert und in einer zentralen Datenbank zusammengeführt.

Das Besondere: Unterschiedliche Definitionen werden bewusst nebeneinander dargestellt, statt zu einer einzigen Definition zusammengeführt zu werden. Dadurch werden verschiedene Perspektiven sichtbar und die Entwicklung von Begriffen über die Zeit nachvollziehbar. Das Glossar unterstützt Unternehmen, Forschungseinrichtungen und Standardisierungsorganisationen dabei, XR-Technologien und Metaverse-Infrastrukturen besser einzuordnen und interoperable Lösungen zu entwickeln.



Internationale Nutzung und Vernetzung

Die Terminologie-Datenbank zählt bereits heute zu den umfangreichsten XR-Glossaren weltweit und wird international genutzt. So wurde sie unter anderem in die europäische Plattform des OpenVerse Observatory integriert und trägt zur besseren Vernetzung von Wissen, Standards und Anwendungen im globalen XR-Ökosystem bei.

Highlights 2025/2026

XR EXPO 2026

10. Jubiläum auf der Messe Stuttgart



Mit der steigenden Bedeutung von XR-Technologien für Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft treibt das VDC den Aufbau nachhaltiger Strukturen, Netzwerke und Austauschformate für die erfolgreiche Nutzung immersiver Technologien voran. Einen zentralen Beitrag dazu leistet die XR EXPO. Zum zehnten Mal durchgeführt, markierte die XR EXPO 2026 mit ihrem erstmaligen Umzug auf das Gelände der Landesmesse Stuttgart einen wichtigen Entwicklungsschritt und unterstrich ihre Rolle als zentrale Plattform für Extended Reality, Metaverse und Virtual Worlds in Wirtschaft, Forschung und öffentlichem Sektor.

Die zweitägige Veranstaltung verzeichnete 1.350 Fachbesucherinnen und Fachbesucher aus über 25 Ländern, 61 ausstellende Unternehmen sowie mehr als 100 Speakerinnen und Speaker. In rund 70 Vorträgen, Keynotes und Podiumsdiskussionen sowie drei Workshops wurden praxisnahe XR-Anwendungen entlang der gesamten Wertschöpfungskette vorgestellt. Im Fokus standen dabei nicht mehr technologische Demonstratoren, sondern skalierbare Lösungen für den produktiven Einsatz in Industrie, Energie, Gesundheitswesen, Bildung, Bauwesen und öffentlichem Sektor.

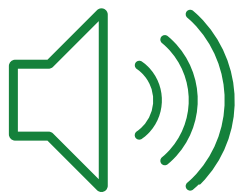
Prof. Dr. Christoph Runde, Geschäftsführer des Virtual Dimension Centers (VDC) und Gründer der XR EXPO, betonte die zunehmende Reife der Technologie.

Die vorgestellten Anwendungen verdeutlichten den Wandel von experimentellen Demonstratoren hin zu realen Arbeits- und Geschäftsprozessen. Unternehmen und Forschungseinrichtungen präsentierten Lösungen für virtuelle Produktentwicklung, digitale Fabrikplanung, Trainings- und Wartungsszenarien sowie digitale Zwillinge. Ergänzt wurde das Programm durch neue Interaktionsformen wie Eye-Tracking, haptische Systeme und KI-gestützte Avatare.

Entwicklungsschritt für die XR EXPO

Mit ihrem erstmaligen Auftritt auf dem Gelände der Landesmesse Stuttgart setzte die XR EXPO 2026 ein starkes Zeichen für die wachsende Bedeutung immersiver Technologien und ihre zunehmende Verankerung in der Praxis.

Virtual Dimension Center



Im vergangenen Geschäftsjahr 2025/2026 hat das VDC-Team 44 Veranstaltungen durchgeführt, 48 Vorträge gehalten und 122 Veranstaltungen besucht. Mit dieser starken Präsenz schaffen wir für unsere Mitglieder vielfältige Möglichkeiten, sich zu präsentieren.



Netzwerk &
Clustermanagement



Erstberatung &
Technologietransfer



Projektentwicklung



Veranstaltungs-
organisation



Öffentlichkeitsarbeit &
Kommunikation



Demo- &
Testcenter

Veranstaltungen

Events rund um eXtended Reality

Arbeitskreise & Technologieforen

Gremienarbeit

Veranstaltungen

Events rund um eXtended Reality

Die VDC-Geschäftsstelle hat im den vergangenen Geschäftsjahr zahlreiche Veranstaltungen organisiert und initiiert.



23.09.2025 – Halocline Community Days am VDC



07.07.2025 – ISO/IEC JTC 1/SC Plenary in der USA

Wir informieren die Netzwerkmitglieder regelmäßig über unsere aktuellen Veranstaltungstermine und bieten darüber hinaus auf der VDC-Homepage stets die Möglichkeit, sich weltweit über Branchenveranstaltungen auf dem Laufenden zu halten.

Neben bewährten Veranstaltungsreihen und Arbeitskreisen wurden auch neue Themen aufgegriffen. Mit Veranstaltungen zu aktuellen Trendthemen richtet sich das VDC an den Aktivitäten seiner Mitglieder aus.



17.10.2025 – FpF Mitgliederversammlung



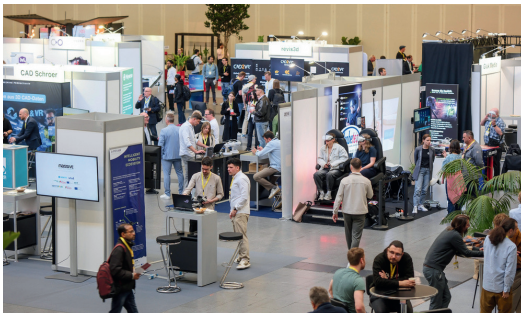
28.11.2025 – VDC-Führung für eine chinesische Delegation

2025

Veranstaltungen

Events rund um eXtended Reality

Als Veranstalter legen wir bei allen Events großen Wert auf eine offene Atmosphäre, die den direkten Austausch zwischen Teilnehmern, Referenten und Ausstellern fördert.



28.04.2026 – XR EXPO 2026

Für die Mitglieder und Partner des Netzwerkes bedeutet dies zahlreiche Möglichkeiten, sich zu aktuellen Entwicklungen und Trends aus den Themenfeldern Virtual Reality, Virtual Engineering, 3D-Simulation und 3D-Visualisierung zu positionieren.

Mitglieder können auf VDC-Veranstaltungen ihre Kompetenzen als Referenten oder Aussteller unter Beweis stellen oder sich als Teilnehmer zu attraktiven Konditionen fortbilden.



16.04.2026 – VDC-Führung für ukrainische Clustermanager



14.06.2026 – HLRS Lab Visit



08.04.2026 – Laval Virtual

2026

Veranstaltungen

Arbeitskreise

Unsere Arbeitskreise bringen Nutzer, Anbieter, Dienstleister und Forscher an der thematischen Schnittstelle zwischen eXtended Reality, Virtual Engineering und dem entsprechenden Branchenthema zusammen. Im Rahmen dieser Veranstaltungen kooperieren wir mit Partner-Netzwerken aus den jeweiligen Branchen, um Synergien optimal zu nutzen. Die Sitzungen der Arbeitskreise finden in unregelmäßigen Abständen online, in den Räumlichkeiten des VDC oder der Partner statt. Die Teilnahme ist offen für Mitglieder, Partner und Assoziierte des VDC.

Technologieforen

Experten aus dem VDC-Netzwerk referieren im Rahmen der Technologieforen zu aktuellen Themen und Trends aus Wirtschaft. Anhand praktischer Beispiele und Live-Demonstrationen werden hier innovative Gedanken angestoßen und fruchtbare Diskussionen geführt. Im Rahmen von Begleitausstellungen haben die VDC-Mitglieder auch die Möglichkeit zur Präsentation von Exponenten. Die Teilnehmer der Technologieforen erhalten auf diese Weise über die Vorträge hinaus einen Eindruck vom praktischen Einsatz virtueller Techniken.



Regelmäßige Arbeitskreise am VDC

- AK "XR Technologiewerkstatt"
- AK "Synergetische Geschäftsmodelle"
- AK "Vermittlung von XR-Kompetenzen"
- StandICT TWG "Virtual Worlds"
- Fachbeirat XR EXPO
- DIN-Normungsarbeit NA 043-01-24 AA "Metaverse und Extended Reality"

Das Virtual Dimension Center (VDC) engagiert sich im Rahmen seiner Technologieforen aktiv in der Entwicklung und Anwendung virtueller Technologien, insbesondere in den Bereichen VR im Bauwesen und der Medizin, CAE-gestützte Simulation sowie GEO-Anwendungen.

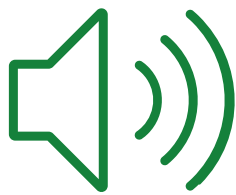
Veranstaltungen

Gremienarbeit

Gremien nehmen an vielen Stellen Entscheidungs-, Informations-, Beratungs- oder Ausführungsaufgaben wahr. Deswegen engagiert sich das VDC in zahlreichen regionalen, nationalen, internationalen und supranationalen Gremien, sowie Facharbeitskreisen. Die dort gewonnenen Informationen und Erkenntnisse geben wir anschließend direkt an unsere Mitglieder weiter und bringen Belange unserer Mitglieder ein.

Gremien	Rolle des VDCs
Metaverse Standards Forum (MSF)	Co-Chair "Metaverse Ecosystem Working Group"
International Telecommunications Union (ITU)	Gast der "Joint Coordination Activity on Metaverse Standardisation"
European Virtual Reality Association (EuroVR)	Mitglied des Executive Boards, Vice President "Industry & End Users"
StandICT	Chair der "Technical Working Group Virtual Worlds"
XR4Europe	Mitglied
VR/AR Industrial Coalition	Mitglied
Europäische Kommission	Experte für Themenschwerpunkte XR, Virtual Worlds, Fabriken der Zukunft
European Innovation Council (EIC)	Experte für Themenschwerpunkte XR, Virtual Worlds, Fabriken der Zukunft
Gesellschaft für Informatik e.V.	Mitglied des Lenkungskreises „Virtuelle und Erweiterte Realität“
Deutsches Institut für Normung (DIN)	Obmann des Gremiums NA 043-01-24 AA "Metaverse und Extended Reality"
Clusterdialog des Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg	Mitglied
Verein zur Förderung produktionstechnischer Forschung e.V.	Mitglied
Zentrums für Künstliche Intelligenz (FfKI) der DHBW Stuttgart	Beiratsmitglied des Anwenderforums
JugendTechnikSchule Fellbach Dr. Karl Eisele e.V.	Mitglied des Trägervereins

Virtual Dimension Center



Das VDC veröffentlichte 14 Forschungsberichte, 11 Pressemeldungen und wurde in rund 55 Beiträgen von Zeitungen, Zeitschriften, Blogs und Online-Marketing erwähnt. Das VDC ist gefragter Ansprechpartner der überregionalen Medien.



Netzwerk &
Clustermanagement



Erstberatung &
Technologietransfer



Projektentwicklung



Veranstaltungs-
organisation



Öffentlichkeitsarbeit &
Kommunikation



Demo- &
Testcenter

Öffentlichkeitsarbeit

Presse

Veröffentlichungen

Online Kommunikation

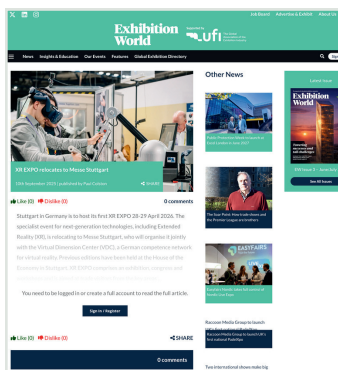
Öffentlichkeitsarbeit

Presse

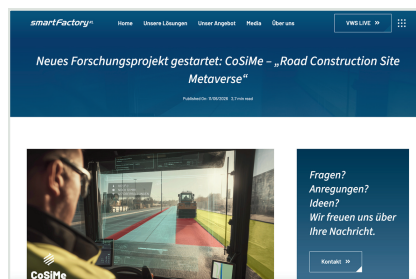
Im Zeitraum Juli 2025 – Ende Juni 2026 veröffentlichte das Virtual Dimension Center 11 Pressemitteilungen.

Es berichteten 26 Medien mit bundesweiter oder internationaler Verbreitung über das VDC:

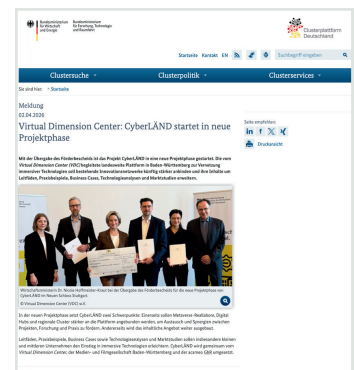
Berichterstattung national & international (Auszug)



Exhibition World
"XR EXPO relocates to Messe Stuttgart",
10.09.2025



SmartFactory KL
"Neues Forschungsprojekt gestartet: CoSiMe -
Road Construction Site Metaverse", 11.06.2026



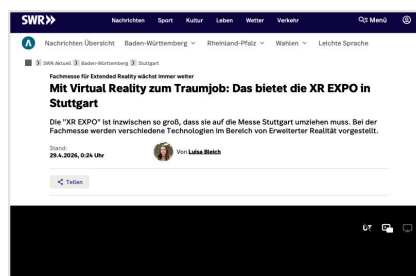
Clusterplattform Deutschland
"Virtual Dimension Center: CyberLAND
startet in neue Projektphase", 02.04.2026

Das VDC wurde in 29 Artikeln regionaler Medien erwähnt.

Berichterstattung regional (Auszug)



RegioClusterAgentur Baden-Württemberg
"VDC: Weltweit größtes XR-Glossar veröffentlicht:
VDC schafft neue Wissensbasis für Metaverse
und Virtual Worlds", 18.06.2026



SWR Aktuell Baden-Württemberg
"Mit Virtual Reality zum Traumjob: Das bietet
die XR EXPO in Stuttgart", 29.04.2026



Stadt Fellbach
"Virtual Dimension Center bleibt
Wachstumsmotor für XR", 19.05.2026

Öffentlichkeitsarbeit

Presse | Medien

Wir informieren Fach- und Publikumsmedien regelmäßig über Projektfortschritte, Kooperationen oder Veranstaltungen, sowie die Themen extended Reality, Virtual Engineering, 3D-Simulation und 3D-Visualisierung.

Auszüge aus der Berichterstattung mit Bezug zum VDC in chronologischer Reihenfolge:

Clusterportal Baden-Württemberg:

Stegmayer, S.: „Virtual Dimension Center (VDC): Standards für virtuelle Welten aktiv mitgestalten“, online abrufbar unter: <https://www.clusterportal-bw.de/aktuelles/pressemitteilungen/presse-detailseite/news/neuer-kompass-fuer-xr-innovationen-vdc-veroeffentlicht-metaverse-use-cases-register/>; abgerufen am 23.07.2025.

BIBB – InnoVET PLUS: Dresen, B.: „Mehr Durchblick mit XR: Azubis lernen bald immersiv“, online abrufbar unter: https://www.innovet.de/innovet/de/aktuelles/InnoVET_PLUS/XR-Upskill_Mehr_Durchblick_mit_XR.html; abgerufen am 23.07.2025.

Wirtschaft Magazin: Sattler, M.: „Wegbereiter der Industrie 4.0 bei Cross-Cluster Industrie 4.0“, online abrufbar unter: https://wirtschaft-magazin.de/christoph_runde_fellbach/; abgerufen am 28.07.2025.

Leuze Verlag (PLUS): Hoffmann, M.: „Gespräch des Monats: Prof. Dr.-Ing. Christoph Runde, Virtual Dimension Center (VDC)“, online abrufbar unter: <https://www.leuze-verlag.de/free-content/gesprach-des-monats-prof-dr-ing-christoph-runde-virtual-dimension-center-vdc>; abgerufen am 04.08.2025.

Innovations-report: o.V.: „Virtuelle Beteiligung: Innovative Ansätze mit echtem Impact“, online abrufbar unter: <https://www.innovations-report.de/bildung/bildungswissenschaft/virtuelle-beteiligung-innovative-ansaeetze-mit-echtem-impact/>; abgerufen am 01.10.2025.

Exhibition World: Colston, P.: „XR EXPO relocates to Messe Stuttgart“, online abrufbar unter: <https://exhibitionnews.uk/stuttgart-to-host-xr-expo-for-the-first-time>; abgerufen am 01.10.2025.

AUMA – Ausstellungs- und Messe-Ausschuss der Deutschen Wirtschaft e.V.: o.V.: „Messe Stuttgart: XR EXPO ab 2026“, online abrufbar unter: <https://www.auma.de/aktuelles/newsletter/messe-stuttgart-xr-expo-ab-2026/>; abgerufen am 07.10.2025.

Digital Factory Journal: o.V.: „XR Expo 2026 erstmals auf dem Stuttgarter Messe-gelände“, online abrufbar unter: <https://www.smart-production.de/digital-factory-journal/news-detailansicht/nsctrl/detail/News/xr-expo-2026-erstmals-auf-dem-stuttgarter-messe-gelaende>; abgerufen am 07.10.2025.

Öffentlichkeitsarbeit

Presse | Medien

CAD News: Mattina, S.: „XR EXPO 2025: XR EXPO 2026 zieht auf die Landesmesse Stuttgart“, online abrufbar unter: <https://cad-news.de/xr-expo-2026-zieht-auf-die-landesmesse-stuttgart>; abgerufen am 10.12.2025.

Digitale Wirtschaft BW: Mattina, S.: „XR EXPO 2026 zieht auf die Landesmesse Stuttgart – ein neuer Maßstab für professionelle XR“, online abrufbar unter: BIBB – InnoVET PLUS: Dresen, B.: „Mehr Durchblick mit XR: Azubis lernen bald im-mersiv“, online abrufbar unter: https://www.innovet.de/innovet/de/aktuelles/InnoVET_PLUS/XR-Upskill_Mehr_Durchblick_mit_XR.html; abgerufen am 11.12.2025.

Innovative Trends: Höß, O.: „XR EXPO 2026 am 28.+29. April in Stuttgart #XREXPO2026“, online abrufbar unter: <https://innovative-trends.de/2025/12/27/xr-expo-2026-am-28-29-april-in-stuttgart-xrepo2026/>; abgerufen am 27.12.2026.

Metropoljournal: Rasch, E.; Rasch, D.: „Stuttgart: Neujahrsempfang der Messe Stuttgart 2026 verbreitet Vorfreude auf das neue Messejahr“, online abrufbar unter: <https://www.metropoljournal.com/lokales/baden-wuerttemberg2/39331-stuttgart-neujahrsempfang-der-messe-stuttgart-2026-verbreitet-vorfreude-auf-das-neue-messejahr.html>; abgerufen am 17.01.2026.

Fraunhofer IAO: Schwarze, C.: „Auf die Plätze, fertig, Avatare los“, online abrufbar unter: <https://www.iao.fraunhofer.de/de/presseservice/aktuelles/auf-die-plaetze-fertig-avatare-los.html>; abgerufen am 04.03.2026.

Baden-Württemberg.de: Staatsministerium Baden-Württemberg: „Land fördert immersive Technologien mit 2,4 Millionen Euro“, online abrufbar unter: <https://www.baden-wuerttemberg.de/de/service/presse/pressemitteilung/pid/land-foerdert-immersive-technologien-mit-24-millionen-euro>; abgerufen am 04.03.2026.

Kompetenzzentren Region Stuttgart: Mattina, S.: „VDC stärkt Vernetzung und Wissenstransfer im Metaverse-Ökosystem“, online abrufbar unter: <https://kompetenzzentren.region-stuttgart.de/aktuelles/26/84874/vdc-staerkt-vernetzung-wissenstransfer-im-metaverse-oekosystem.html>; abgerufen am 06.03.2026.

Allianz Industrie 4.0 Baden-Württemberg: o.V.: „XR EXPO 2026“, online abrufbar unter: <https://www.i40-bw.de/veranstaltungen/xr-expo-2026/>; abgerufen am 18.03.2026.

MFG Baden-Württemberg: MFG Magazin: „Land stärkt innovationsstandort Baden-Württemberg mit rund 2,4 Millionen Euro“, online abrufbar unter: <https://www.mfg.de/newsdetail/4849-land-staerkt-innovationsstandort-baden-wuerttemberg-mit-rund-24-millionen-euro/>; abgerufen am 19.03.2026

Verband Region Stuttgart: Welcome Service Region Stuttgart: „Career Walks und Career Lunches auf der XR EXPO“, online abrufbar unter: <https://welcome.region-stuttgart.de/aktuelles/termine/career-walks-und-career-lunches-auf-der-xr-expo/>; abgerufen am 28.03.2026

Öffentlichkeitsarbeit

Presse | Medien

Clusterplattform Deutschland: Mattina, S.: „Virtual Dimension Center: CyberLÄND startet in neue Projektphase“, online abgerufen unter: CAD News: Mattina, S.: „XR EXPO 2025: XR EXPO 2026 zieht auf die Landesmesse Stuttgart“, online abrufbar unter: <https://cad-news.de/xr-expo-2026-zieht-auf-die-landesmesse-stuttgart>; abgerufen am 02.04.2026.

Messe Stuttgart: Elsässer, Y.: „XR EXPO 2026 auf der Messe Stuttgart“, online abgerufen unter: <https://www.messe-stuttgart.de/xrepo/news/newsroom/meldungen/>; abgerufen am 15.04.2026.

RegioClusterAgentur Baden-Württemberg: Mattina, S.: „VDC: XR EXPO 2026 auf einen Blick“, online abgerufen unter: <https://regioclusterportal.landbw.de/aktuelles/meldungen/pressemitteilungen/mitteilung/ns-aktuelle/vdc-xr-expo-2026-auf-einen-blick/>; abgerufen am 23.04.2026.

Digitale Wirtschaft BW: Mattina, S.: „VDC: XR EXPO 2026 auf einen Blick“, online abgerufen unter: <https://www.wirtschaft-digital-bw.de/aktuelles/news/detailseite/vdc-xr-expo-2026-auf-einen-blick>; abgerufen am 23.04.2026.

SWR Aktuell Baden-Württemberg: Südwestrundfunk (SWR): „Sendung 17:00 Uhr vom 28.04.2026“, online abgerufen unter: <https://www.ardmediathek.de/video/swr-aktuell-baden-wuerttemberg/sendung-17-00-uhr-vom-28-4-2026/swr-bw/Y3JpZDovL3N3ci5kZS9hZXgvbzIzMTcwNDg>; abgerufen am 28.04.2026.

SWR Aktuell Baden-Württemberg: Südwestrundfunk (SWR): „Sendung 18:00 Uhr vom 28.04.2026“, online abgerufen unter: <https://www.ardmediathek.de/video/swr-aktuell-baden-wuerttemberg/sendung-18-00-uhr-vom-28-4-2026/swr-bw/Y3JpZDovL3N3ci5kZS9hZXgvbzIzMTcwNjY>; abgerufen am 28.04.2026.

SWR Aktuell Baden-Württemberg: Südwestrundfunk (SWR): „Sendung 21:45 Uhr vom 28.04.2026“, online abgerufen unter: <https://www.ardmediathek.de/video/swr-aktuell-baden-wuerttemberg/sendung-21-45-uhr-vom-28-4-2026/swr-bw/Y3JpZDovL3N3ci5kZS9hZXgvbzIzMTcxMjQ>; abgerufen am 28.04.2026.

SWR Aktuell Baden-Württemberg: Bleich, L.: „Mit Virtual Reality zum Traumjob: Das bietet die XR EXPO in Stuttgart“, online abgerufen unter: <https://www.swr.de/swraktuell/baden-wuerttemberg/stuttgart/xr-expo-virtuelle-realitaet-extended-reality-messe-100.html>; abgerufen am 29.04.2026.

Messe Stuttgart: Elsässer, Y.: „Starke Impulse für Zukunft immersiver Technologien“, online abgerufen unter: <https://www.messe-stuttgart.de/xrepo/news/newsroom/meldungen/>; abgerufen am 29.04.2026.

IT&Production: Mattina, S.: „XR Expo mit 1.350 Besuchern“, online abgerufen unter: <https://it-production.com/news/maerkte-und-trends/10-xr-expo-mit-1350-besuchern/>; abgerufen am 30.04.2026.

Öffentlichkeitsarbeit

Presse | Medien

Digitale Wirtschaft BW: Ministerium für Wirtschaft Baden-Württemberg: „Ein Jahr nach dem Metaverse-Kongress in Stuttgart“, online abgerufen unter: <https://www.wirtschaft-digital-bw.de/aktuelles/thema-des-monats/ein-jahr-nach-dem-metaverse-kongress-in-stuttgart>; abgerufen am 30.04.2026.

CARS Region Stuttgart: Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH: „XR EXPO 2026: Zwei Tage voller Erlebnisse, Austausch und neuer Impulse aus der XR-Welt“, online abgerufen unter: <https://cars.region-stuttgart.de/aktuelles/news/xr-expo-2026-zwei-tage-voller-erlebnisse-aus-tausch-und-neuer-impulse-aus-der-xr-welt/>; abgerufen am 04.05.2026.

I-Need: Mattina, S.: „XR Expo mit 1.350 Besuchern“, online abgerufen unter: <https://www.i-need.de/?Artikel=411810> ; abgerufen am 06.05.2026.

Digitale Wirtschaft BW: Ministerium für Wirtschaft Baden-Württemberg: „XR EXPO 2026 zeigt XR als festen Bestandteil der Wirtschaft“, online abgerufen unter: <https://www.wirtschaft-digital-bw.de/aktuelles/news/detailseite/xr-expo-2026-zeigt-xr-als-festen-bestandteil-der-wirtschaft>; abgerufen am 06.05.2026

Kompetenzzentren Region Stuttgart: Mattina, S.: „XR EXPO 2026 zeigt marktreife XR-Anwendungen für Industrie und Wirtschaft“, online abgerufen unter: <https://kompetenzzentren.region-stuttgart.de/aktuelles/26/85751/xr-expo-2026-zeigt-marktreife-xr-anwendungen-fuer-industrie-wirtschaft.html>; abgerufen am 07.05.2026.

CARS Region Stuttgart: Mattina, S.: „XR EXPO 2026 zeigt marktreife XR-Anwendungen für Industrie und Wirtschaft“, online abgerufen unter: <https://cars.region-stuttgart.de/aktuelles/news/xr-expo-2026-zeigt-marktreife-xr-anwendungen-fuer-industrie-und-wirtschaft/>; abgerufen am 07.05.2026.

Clusterplattform Deutschland: Mattina, S.: „Virtual Dimension Center: XR EXPO 2026 zeigt marktreife XR-Anwendungen für Industrie und Wirtschaft“, online abgerufen unter: https://www.clusterplattform.de/CLUSTER/Redaktion/DE/Kurzmitteilungen/Aktuelles/2026/2_Quartal/20260511_vdc_xr_expo_2026.html; abgerufen am 11.05.2026.

Stadt Fellbach: Hoff, M.: „Virtual Dimension Center bleibt Wachstumsmotor für XR“, online abgerufen unter: <https://www.fellbach.de/de/Aktuelles/Nachrichten/Nachricht?view=publish&item=article&id=4038>; abgerufen am 19.05.2026.

Nachrichten KL: Technologie-Initiative SmartFactory KL e. V.: „Neues Forschungsprojekt gestartet: CoSiMe – Road Construction Site Metaverse“, online abrufbar unter: <https://www.nachrichten-kl.de/2026/06/10/neues-forschungsprojekt-gestartet-cosime-road-construction-site-metaverse/>; abgerufen am 10.06.2026

Öffentlichkeitsarbeit

Presse | Medien

SmartFactory KL: Technologie-Initiative SmartFactory KL e. V.: „SmartFactory-KL beteiligt sich an CoSiMe – Metaverse für den Straßenbau“, online abrufbar unter: <https://smartfactory.de/smartfactory-kl-beteiligt-sich-an-cosime-metaverse-fuer-den-strassenbau/>; abgerufen am 11.06.2026

IT&Production: Technologie-Initiative SmartFactory KL e. V.: „Forschungsprojekt bringt den Straßenbau ins Metaverse“, online abrufbar unter: <https://it-production.com/news/maerkte-und-trends/forschungsprojekt-bringt-den-strassenbau-ins-metaverse/>; abgerufen am 16.06.2026.

Industrial AI: Mattina, S.: „b.ReX ist neues Mitglied im VDC“, online abrufbar unter: <https://ind-ai.net/technik-tec/b-rex-ist-neues-mitglied-im-vdc/>; abgerufen am 17.06.2026.

INDUSTRIE 4.0 & IIoT Magazin: Mattina, S.: „b.ReX ist neues Mitglied im VDC“, online abrufbar unter: <https://i40-magazin.de/markt-trends-technik/b-rex-ist-neues-mitglied-im-vdc/>; abgerufen am 17.06.2026

CAD News: Mattina, S.: „Neues Mitglied im VDC: b.ReX stärkt Deutschlands größtes XR-Netzwerk mit Expertise in Echtzeit-3D und KI-gestützten Anwendungen“, online abgerufen unter: <https://cad-news.de/neues-mitglied-im-vdc-b-rex-staerkt-deutschlands-groesstes-xr-netzwerk-mit-expertise-in-echtzeit-3d-und-ki-gestuetzte-anwendungen/>; abgerufen am 17.06.2026

IT Region Stuttgart: Mattina, S.: „Weltweit größtes XR-Glossar veröffentlicht“, online abrufbar unter: <https://it.region-stuttgart.de/news/weltweit-groesstes-xr-glossar-veroeffentlicht/>; abgerufen am 18.06.2026.

Kompetenzzentren Region Stuttgart: Mattina, S.: „Weltweit größtes XR-Glossar veröffentlicht“, online abrufbar unter: <https://kompetenzzentren.region-stuttgart.de/aktuelles/26/86584/weltweit-groesstes-xr-glossar-veroeffentlicht.html>; abgerufen am 18.06.2026.

RegioClusterAgentur Baden-Württemberg: Mattina, S.: „VDC: Weltweit größtes XR-Glossar veröffentlicht – VDC schafft neue Wissensbasis für Metaverse und Virtual Worlds“, online abrufbar unter: <https://regioclusterportal.landbw.de/aktuelles/meldungen/pressemitteilungen/mitteilung/ns-aktuelle/vdc-weltweit-groesstes-xr-glossar-veroeffentlicht-vdc-schafft-neue-wissensbasis-fuer-metaverse-und-virtual-worlds/>; abgerufen am 18.06.2026.

Digitale Wirtschaft BW: Mattina, S.: „Neues Extended-Reality-Glossar schafft weltweit größte Wissensbasis für Metaverse & Co.“, online abrufbar unter: <https://www.wirtschaft-digital-bw.de/aktuelles/news/detailseite/neues-extended-reality-glossar-schafft-weltweit-groesste-wissensbasis-fuer-metaverse-co>; abgerufen am 25.06.2026.

Öffentlichkeitsarbeit

Presse | Medien

Landkreis Böblingen: Landkreis Böblingen: „Startschuss für neuen Digital Hub Region Stuttgart“, online abrufbar unter: <https://www.lrabb.de/-startschuss-fuer-neuen-digital-hub-region-stuttgart-->; abgerufen am 26.06.2026.

RegioClusterAgentur Baden-Württemberg: Ministerium für Wirtschaft, Handwerk und Tourismus Baden-Württemberg: „WM: Digital Hub Region Stuttgart mit 500.000 Euro gefördert“, online abrufbar unter: <https://regioclusterportal.landbw.de/aktuelles/meldungen/pressemitteilungen/mitteilung/ns-aktuelle/wm-digital-hub-region-stuttgart-mit-500000-euro-gefoerdert/>; abgerufen am 26.06.2026.

Baden-Württemberg.de: Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg: „500.000 Euro für Digital Hub Region Stuttgart“, online abrufbar unter: <https://regioclusterportal.landbw.de/aktuelles/meldungen/pressemitteilungen/mitteilung/ns-aktuelle/wm-digital-hub-region-stuttgart-mit-500000-euro-gefoerdert/>; abgerufen am 26.06.2026.

Baden-Württemberg.de: Ministerium für Wirtschaft, Handwerk und Tourismus Baden-Württemberg: „Land treibt interdisziplinäre Innovationen voran“, online abrufbar unter: [https://www.baden-wuerttemberg.de/de/service/presse/pressemitteilung/pid/land-treibt-interdisziplinare-innovationen-voran](https://www.baden-wuerttemberg.de/de/service/presse/pressemitteilung/pid/land-treibt-interdisziplinare-innovationen-voran;); abgerufen am 26.06.2026.

Stuttgarter Zeitung: Schlecht, J.-P.: „Scheck aus Stuttgart macht Böblingen zum digitalen Epizentrum“, online abrufbar unter: <https://www.stuttgarter-zeitung.de/inhalt.ministerin-vor-ort-scheck-aus-stuttgart-macht-boeblingen-zum-digitalen-epizentrum.3792eca1-7fe7-4180-96c7-d99a46745d26.html>; abgerufen am 27.06.2026.

IT Region Stuttgart: Mattina, S.: „Neues Netzwerk für die digitale Zukunft des Mittelstands: Digital Hub Region Stuttgart startet“, online abrufbar unter: <https://it.region-stuttgart.de/news/neues-netzwerk-fuer-die-digitale-zukunft-des-mittelstands-digital-hubregion-stuttgart-startet/>; abgerufen am 29.06.2026

Kompetenzzentren Region Stuttgart: Mattina, S.: „Neues Netzwerk für die digitale Zukunft des Mittelstands: Digital Hub Region Stuttgart startet“, online abrufbar unter: <https://kompetenzzentren.region-stuttgart.de/aktuelles/26/86757/neues-netzwerk-fuer-digitale-zukunft-des-mittelstands-digital-hubregion-stuttgart-startet.html>; abgerufen am 29.06.2026.

Öffentlichkeitsarbeit

Veröffentlichungen

Runde, C: XR & Metaverse Standardization. In: EuroXR Summer School, Lecco/Italy, 2 July 2025; European Association for eXtended Reality (EuroXR): Brussels, 2025

Runde, C.: Normung für XR und Metaverse – Living Lab >>XR-Interakt<<. In: Tröge, J.; Stepczynski, J.; Wiesner, H.; Runde, C. (Hrsg.): Virtuelle Beteiligung, reale Teilhabe. Transformative Technologien für eine inklusivere Gesellschaft. 1. Auflage. ISBN: 9783593462608. Verlag: Campus Frankfurt / New York, 17.7.2025, S. 481–494

Tröge, J.; Wiesner, H.; Runde, C.: V/AR-Technologien für die Digitale Gesellschaft – Living Lab >>XR-Interakt<<. In: Tröge, J.; Stepczynski, J.; Wiesner, H.; Runde, C. (Hrsg.): Virtuelle Beteiligung, reale Teilhabe. Transformative Technologien für eine inklusivere Gesellschaft. 1. Auflage. ISBN: 9783593462608. Verlag: Campus Frankfurt / New York, 17.7.2025, S. 455–480

Tröge, J.; Stepczynski, J.; Wiesner, H.; Runde, C. (Hrsg.): Virtuelle Beteiligung, reale Teilhabe. Transformative Technologien für eine inklusivere Gesellschaft. 1. Auflage. ISBN: 9783593462608. Verlag: Campus Frankfurt / New York, 17.7.2025

Runde, C.: Insights from project INSPIRER (participation in urban planning processes in virtual and real spaces): Options for public participation using VR and AR & a plea for standards. In: Hochschule für Technik, Stuttgart: Summer School 2025. Urban Transformation: Urban Digital Twins, Smart Planning and AI Technologies; Stuttgart 21.–22. Juli 2025. Stuttgart: Hochschule für Technik, 2025

Runde, C.: Globale Strategien im VR/AR-Kontext. In: Living Lab XR-Interakt. Abschlussveranstaltung Virtuelle Beteiligung, reale Teilhabe. Transformative Technologien für eine inklusivere Gesellschaft. Einstein Center Digital Future, Berlin, 24. Juli 2025. Hochschule für Technik, Berlin / Virtual Dimension Center, Fellbach: 2025

Runde, C.: Standardisation as a Cluster Activity. A perspective from VDC. In: Clusterplattform Deutschland: Zukünfte-Webinar: Im Wettbewerb liegt die Zukunft – Wie Normen (mit)entscheiden; online, Sept. 11, 2025. Bundesministerium für Wirtschaft und Energie / Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt: Berlin, 2025 VDIVDE-Veranstaltung

Perey, C.; Runde, C.: Augmented Reality Framework (ARF); Virtual World Standards Recommendations Report, ETSI Industry Specification Group (ISG) ARF, GR ARF 020 V0.0.8, September 2025.

Runde, C. (2025): Virtual Dimension Center (VDC) – Best Practices in National Virtual Worlds Ecosystem Development. Presentation at the OpenVerse Workshop “Best Practices in National Virtual Worlds Ecosystem Development”, Online, 22 May 2025. European Commission / OpenVerse Initiative, Brussels, 2025.

Öffentlichkeitsarbeit

Veröffentlichungen

Runde, C; Perey, C.: Augmented Reality Framework (ARF); Executive Summary of the Virtual World Standards Landscape Report and the Virtual World Standards Recommendations Report, ETSI Industry Specification Group (ISG) GR ARF 012 V1.1.1 (2025-11); European Telecommunications Standards Institute (ETSI), Sophia Antipolis, 28. November 2025; online: https://www.etsi.org/deliver/etsi_gr/ARF/001_099/012/01.01.01_60/gr_ARF012v010101p.pdf

Dausch, L.; Turan, K. Stepczynski, J.; Wiesner, H.; Runde, C.: ELSI in XR Guideline. Hochschule für Wirtschaft und Recht / Virtual Dimension Center (VDC), Berlin / Fellbach, November 2025, DOI: 10.6084/m9.figshare.30749810

Runde, C.; Khanna, S.: Living Lab XR-Interakt. Freigabematrix XR und Metaverse. Technologie sicher einsetzen. Virtual Dimension Center (VDC), 30.11.2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.3220089>

Runde, C.: Living Lab XR-Interakt. Regulatorik im Umfeld von Metaverse und eXtended Reality. Ein Überblick. Virtual Dimension Center (VDC), 1.10.2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.31861891>

Runde, C.: Living Lab XR-Interakt. Rechtlich-normativer Rahmen Metaverse und eXtended Reality. Ein Leitfaden. Virtual Dimension Center (VDC), 1.6.2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.30676475>

Öffentlichkeitsarbeit

Online Kommunikation

Der **VDC-NEWSLETTER** ist der monatliche Informationsdienst des Virtual Dimension Center mit Neuigkeiten aus dem Netzwerk sowie Nachrichten und Terminen rund um das Thema Virtuelles Engineering. Er wird monatlich an rund 3.000 Personen versendet.

Mit dem **MITGLIEDERBRIEF** exklusiv für VDC-Mitglieder gibt das VDC zweimal pro Monat genauere Einblicke in seine alltägliche Arbeit, um so noch bessere Ansatzpunkte für die Zusammenarbeit zu gewinnen. Der Mitgliederbrief umfasst Themen, wie Personal, Veranstaltungen & Events, Projekte & Akquisitionen, VDC Labor sowie Marketing und Öffentlichkeitsarbeit.

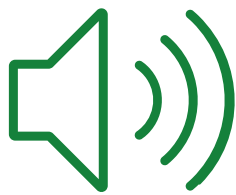
Damit informiert das VDC nicht nur seine Mitglieder mit exklusiven Inhalten, sondern gibt auch Einblicke in die Tätigkeiten und Neuanschaffungen am VDC.

Mit der Unternehmensseite auf **LINKEDIN** informiert das VDC regelmäßig über Veranstaltungen, Jobangebote und andere wichtige Nachrichten aus dem Netzwerk. Seit 2021 bietet das VDC mit seiner LINKEDIN-GRUPPE "Netzwerk VDC-Mitglieder" ein umfangreiches Forum exklusiv für VDC-Mitglieder. Die Gruppe kann von allen Mitgliedern genutzt werden um über tagesaktuelle Anfragen, Neuigkeiten informiert zu werden und auch um Informationen exklusiv innerhalb des VDC Netzwerkes zu veröffentlichen. In der Gruppe werden unter Anderem Informationen zu Themen wie Match Making, Personal, Event-Planung & Berichte, Projekte & Akquisitionen, neues aus dem Labor und aus der Öffentlichkeitsarbeit sowie gesonderte Angebote an seine Mitglieder veröffentlicht.

Bei **FACEBOOK** informiert das VDC über lokale Highlights aus seinem Netzwerk und unterstützt die Seiten seiner Mitglieder.

Mit der **VDC-WEBSEITE** informiert das Virtual Dimension Center über seine Leistungen, Projekte, Veranstaltungen und das Netzwerk. Im Geschäftsjahr 2025/2026 wurde die Webseite umfassend überarbeitet, um die Angebote des VDC sowie die Kompetenzen seiner Mitglieder übersichtlicher und nutzerfreundlicher bereitzustellen.

Virtual Dimension Center



Das VDC bearbeitete 2025/ 2026 insgesamt 8 regionale, nationale und europäische Projekte. Es wurden zahlreiche Skizzen für neue Projekte eingereicht.



Netzwerk &
Clustermanagement



Erstberatung &
Technologietransfer



Projektentwicklung



Veranstaltungs-
organisation



Öffentlichkeitsarbeit &
Kommunikation



Demo- &
Testcenter

Projektentwicklung

Auf unserer Website erhalten Sie einen
Überblick über unsere Projekte:

<https://www.vdc-fellbach.de/infrastruktur-assets/durchgefuehrte-projekte>

Das VDC-Netzwerk ist in zahlreichen XR-Projekten aktiv. Laufend werden neue F&E-Aktivitäten initiiert, realisiert und transferiert. Zur Unterstützung der Projektentwicklung reicht die VDC-Geschäftsstelle Anfragen weiter, scannt permanent die Ausschreibungsportale der EU, Bund, Land, Region und reicht diese Information an seine Mitglieder weiter. Das VDC entwickelt öffentlich geförderte Projekte, teils als Konsortialführer, teils als Projektpartner oder durch den Aufbau schlagkräftiger Konsortien, vorzugsweise aus der VDC-Mitgliedschaft. Auf der VDC-Webseite informieren wir regelmäßig über innovative Projektergebnisse innerhalb und außerhalb des VDCs.



Abbildung aus der XR2ACH Projektentwicklung

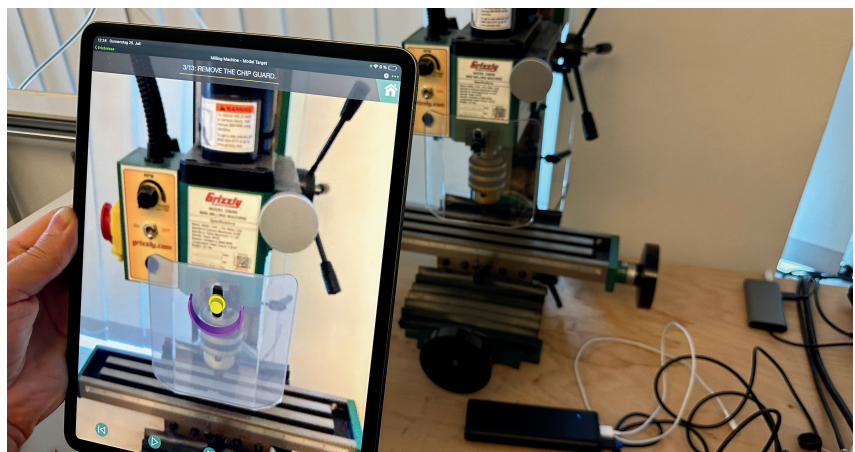


Abbildung aus der XR Upskill Projektentwicklung

Projekte

EU: NOVA

Bund: Living Lab XR-Interakt

Bund: XR Upskill

Bund: XR 2ACH

Land: Digital Hub Region Stuttgart

Land: CoSiMe

Land: CyberLÄND II

Land: CyberLÄND III

Projekte



NOVA

Next-generation Open Virtual Worlds & Web 4.0 Alliance in Europe

NOVA stärkt die europäische Koordination und Governance für Virtual Worlds und Web 4.0. Ziel ist es, offene, interoperable, vertrauenswürdige und menschenzentrierte virtuelle Welten in Europa voranzubringen. Das Projekt entwickelt strategische Forschungs- und Innovationsagenden für Virtual Worlds und Web 4.0, eine Roadmap für sektorale Anwendungen sowie Empfehlungen für künftige Förderprogramme, Standardisierung und politische Rahmenbedingungen. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Einbindung von Industrie, Forschung, KMU, Start-ups, öffentlichen Akteuren und Standardisierungsgremien. Damit schafft NOVA Orientierung in einem stark fragmentierten Technologiefeld und unterstützt Europa dabei, digitale Souveränität, Interoperabilität, Inklusion und Wettbewerbsfähigkeit im Bereich Virtual Worlds zu stärken. Das VDC bringt seine Kompetenzen in Standardisierung, Standards Intelligence, XR-/Metaverse-Ökosystemen, Technologietransfer und Stakeholder-Vernetzung ein.

Das Projekt wird unter der Proposal ID 101296278 im Rahmen von Horizon Europe, Call HORIZON-CL4-2025-03-HUMAN-17, gefördert durch:



Living Lab XR-Interakt

Begleitforschung zur Förderlinie „Interaktive Systeme in virtuellen und realen Räumen“

Das Living Lab XR-Interakt begleitete die BMBF-Förderlinie „Interaktive Systeme in virtuellen und realen Räumen – Innovative Technologien für die digitale Gesellschaft“. Ziel war es, 15 F&E-Verbundprojekte aus den Bereichen Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality und immersive Mensch-Technik-Interaktion fachlich, methodisch und organisatorisch zu vernetzen. Das Projekt identifizierte gemeinsame Fragestellungen, Synergiepotenziale und Transfermöglichkeiten und unterstützte den Austausch zwischen Forschung, Wirtschaft und Fachcommunitys. Im Projektverlauf gewann zudem die Einordnung von XR- und Metaverse-Technologien in Standardisierung, Interoperabilität, Responsible XR, Compliance und Governance stark an Bedeutung. Daraus entstanden unter anderem ein XR-/Metaverse-Normenregister, eine XR-Compliance-Matrix, Wissens- und Veröffentlichungsdatenbanken sowie nationale und internationale Vernetzungsaktivitäten. Das Living Lab entwickelte sich damit zu einer Schnittstelle zwischen Forschung, Standardisierung, Regulierung und europäischer Strukturierung immersiver Technologien.

Das Projekt wurde unter dem Förderkennzeichen 16SV8827 gefördert durch:



Projekte

InnoVET PLUS Projekt XR-Upskill



Das InnoVET PLUS-Projekt XR-Upskill fokussiert sich auf Anwendungsfälle in der Automobilindustrie, die von strukturellem und technologischem Wandel in besonderer Weise betroffen ist. Ziel des Projekts ist es den Einsatz innovativer, immersiver Technologien für die Aus- und Weiterbildung anhand konkreter Anwendungsfälle zu erproben, weitere Anwendungsfälle zu evaluieren und die dabei gewonnen Erkenntnisse im Netzwerk zu teilen.

Vor dem Hintergrund technologischen und demografischen Wandels stehen Unternehmen vor neuen Anforderungen in der Qualifizierung von Fachkräften. Durch den Einsatz von XR in der Aus- und Weiterbildung soll die Integrationsfähigkeit des Erlernten in die Praxis unterstützt und berufliche Perspektiven geschaffen werden.

Projektpartner:

- Robert Bosch GmbH, Ausbildung Standort Schwieberdingen [Projektleitung]
- Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg (FAU), Lehrstuhl für Fertigungsautomatisierung und Produktionssysteme (FAPS)
- Virtual Dimension Center (VDC) w. V.

Das Projekt wird unter dem Förderkennzeichen 21IVP049A-C gefördert durch:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

InnoVET PLUS Projekt XR2ACH



Das INNOVET PLUS-Projekt XR2ACH entwickelt eine quelloffene, plattformübergreifende VR-/AR-Lernumgebung für die duale Ausbildung zum Mechatroniker in der Kältetechnik. Damit begegnet das Projekt den aktuellen Herausforderungen der Kälte-, Klima- und Wärmepumpenbranche, die durch die Wärmewende und den zunehmenden Fachkräftemangel vor einem tiefgreifenden Wandel steht.

In der virtuellen Lernumgebung trainieren Auszubildende praxisnahe Arbeitsschritte an Kälteanlagen – von der Lecksuche und Dichtheitsprüfung bis zur Inbetriebnahme, Rohrbearbeitung und zum Hartlöten. Eine wachsende CAD-Bibliothek realer Verdichter ermöglicht die gemeinsame Multi-User-Erkundung komplexer Bauteile im virtuellen Raum. Die Lerninhalte basieren auf der überbetrieblichen Lehrlingsunterweisung und werden als Open Educational Resources bereitgestellt.

Projektpartner:

- Hochschule Karlsruhe – Technik und Wirtschaft (HKA)[Projektleitung]
- Hochschule Albstadt-Sigmaringen (HAS)
- Virtual Dimension Center (VDC) w. V.

Das Projekt wird unter dem Förderekenzeichen 21IVP043A-C gefördert durch:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Projekte

Digital Hub Region Stuttgart



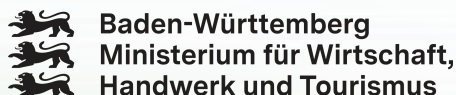
Das Projekt „Digital Hub Region Stuttgart“ bündelt die digitalen Innovationskräfte der Region, um die digitale Transformation von KMU, Start-ups und Organisationen branchenübergreifend voranzutreiben. Ziel ist es, Unternehmen bei technologischen Entwicklungen wie Künstlicher Intelligenz, Cyber Security sowie Virtual, Augmented und Mixed Reality (XR) zu unterstützen und den Zugang zu innovativen Lösungen zu erleichtern.

Durch den Aufbau von Infrastruktur, Wissenstransfer und Vernetzungsangeboten schafft der Digital Hub eine zentrale Plattform für Austausch und Innovation und unterstützt Unternehmen durch moderne Test- und Validierungsmöglichkeiten, praxisnahe Demonstratoren sowie die Betrachtung aktueller Normen und Standards bei der sicheren Einführung neuer Technologien. Gemeinsame Formate wie Lab Visits und Matchmaking-Veranstaltungen stärken die Zusammenarbeit regionaler Akteure und fördern die Region Stuttgart als Standort für digitale Innovationen.

Projektpartner:

- Zentrum für Digitalisierung Landkreis Böblingen GmbH (ZD.BB) [Konsortialführung]
- Landratsamt Böblingen
- Hochschule Reutlingen – Herman Hollerith Zentrum (HHZ)
- bwcon GmbH
- hive göppingen e.V.
- Virtual Dimension Center (VDC) w. V.

Das Projekt wird gefördert durch:



CoSiMe

Road Construction Site Metaverse
– Industrial Metaverse für den Straßenbau



CoSiMe entwickelt ein Industrial Metaverse für den Straßenbau. Das Projekt verbindet digitale Zwillinge, KI-basierte Echtzeit-Bauprozessoptimierung und VR-/AR-gestützte Visualisierung, um Bauprozesse vorausschauend, interaktiv und qualitätssicher zu steuern. Hintergrund sind steigende Anforderungen an den Einbau von Asphalt, insbesondere durch temperaturabgesenkten Asphalt, der Arbeits- und Umweltschutz verbessert, aber Planung, Logistik und Ausführung anspruchsvoller macht.

CoSiMe soll Baustellenakteuren künftig helfen, komplexe Prozessdaten verständlich zu nutzen, Material- und Maschineneinsatz zu optimieren und Qualitäts-, Prozess- und CO₂-Daten nachvollziehbar zu dokumentieren. Ziel sind höhere Prozess- und Qualitätssicherheit, bessere Maschineneffizienz, CO₂-Reduktion und mehr Arbeitssicherheit. Das VDC übernimmt Aufgaben in den Bereichen nutzerzentrierte XR-Interaktionskonzepte, Standards, Daten- und Schnittstellenkompatibilität sowie Bewertung praxistauglicher XR-Hardware.

Das Projekt wird unter dem Kennzeichen unter BM9_1081/02. gefördert durch:



Projekte



CyberLÄND II

Baden-Württembergs Metaverse-Plattform

Das Projekt CyberLÄND erschließt systematisch die Potenziale des Metaverse für Baden-Württemberg. Ziel ist es, Unternehmen, Forschung, Verwaltung und Gesellschaft bei der Einordnung und aktiven Mitgestaltung immersiver Technologien wie XR, digitale Zwillinge oder KI zu unterstützen.

Zentrales Element ist die digitale Community-Plattform: <https://community.cyberlaend.eu>



Sie vernetzt Metaverse-Akteure aus dem Land, macht ihre Kompetenzen sichtbar und bietet Raum für Austausch, Kooperationen und Projektanbahnung. Eine interaktive Landkarte, thematische Gruppen und ein digitaler Showroom fördern gezielt den Wissenstransfer. Flankierend werden durch Studien und Dialogformate die Erwartungen, Anforderungen und strategischen Perspektiven der beteiligten Akteure erfasst. Daraus entstehen Szenarien für mögliche Entwicklungen bis 2033, sowie praxisnahe Empfehlungen für Politik und Wirtschaft.

CyberLÄND legt besonderen Wert auf wirtschaftsrelevante Branchen in Baden-Württemberg, berücksichtigt dabei, aber auch die gesamtgesellschaftlichen Auswirkungen des Metaverse.

Das Projekt wurde von acameo und dem Virtual Dimension Center (VDC) umgesetzt.

Das Projekt wurde gefördert durch:



THE CYBERLÄND

Baden-Württembergs Metaverse-Plattform

THE CYBERLÄND entwickelt die bestehende Plattform zu einem leistungsfähigen, vernetzten und inhaltlich führenden Zugangspunkt für Metaverse- und XR-Innovationen in Baden-Württemberg weiter. Das Projekt vertieft die Zusammenarbeit von Wirtschaft, Forschung, Verwaltung und Gesellschaft und schafft ein Innovationsökosystem, das über einzelne Projekte hinaus wirkt.

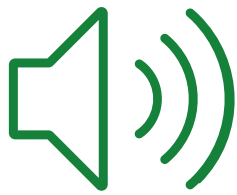
Im Mittelpunkt steht das Andocken weiterer Initiativen mit Metaverse-Bezug: Reallabore, wirtschaftsnahe Netzwerke wie Clusterinitiativen und IHKs sowie Invest-BW-Projekte aus den Bereichen XR, virtuelle Welten, digitale Zwillinge, Blockchain und Cybersicherheit. THE CYBERLÄND macht Kompetenzen, Ergebnisse und Anwendungsfelder sichtbar und schafft Schnittstellen für Austausch und Kooperation.

Die Community-Plattform wird durch kuratierte Informationen zu Projekten, Förderaufrufen, Veranstaltungen, Jobangeboten und Standardisierung inhaltlich bespielt. Ergänzend wird das Metaverse-Business-Case-Register fortgeführt, das marktfähige Anwendungen, Potenziale und Erfolgsfaktoren dokumentiert. So stärkt THE CYBERLÄND eine konsolidierte Community, den offenen Wissenstransfer und die technologische sowie wirtschaftliche Führungsrolle Baden-Württembergs im europäischen Metaverse-Kontext.

Das Projekt wird gefördert durch:



Virtual Dimension Center



„Verbindungen, die Zukunft schaffen.“



Netzwerk &
Clustermanagement



Erstberatung &
Technologietransfer



Projektentwicklung



Veranstaltungs-
organisation



Öffentlichkeitsarbeit &
Kommunikation



Demo- &
Testcenter

Netzwerk

Mitglieder

Assoziierte

Partner

Netzwerk

Mitglieder



Albert Eisele GmbH & Co.

Die Albert Eisele GmbH & Co. unterstützt das VDC mit modernen Büroräumen in der Auberlenstraße 13.



Die Abstract GmbH entwickelt Softwarelösungen und digitale Anwendungen für Industrieunternehmen mit Schwerpunkt auf 3D-Visualisierung, Simulation und interaktiven Engineering-Prozessen. Das Unternehmen begleitet Kunden von der Konzeption bis zur Umsetzung digitaler Lösungen und unterstützt sie bei der Digitalisierung technischer Produkte und Prozesse.



Die b.ReX GmbH entwickelt interaktive Echtzeit-3D-Anwendungen, XR- und VR-Lösungen sowie digitale Zwillinge und KI-gestützte Avatare für industrielle Anwendungen. Das Unternehmen begleitet Kunden von der strategischen Beratung über die Konzeption bis zur Entwicklung individueller Softwarelösungen für Visualisierung, Training, Produktentwicklung und digitale Kommunikation.



Die Bernd Kußmaul GmbH entwickelt individuelle Lösungen für komplexe technische Produkte und Prozesse. Kunden aus Automobil-, Luftfahrt-, Medizin- und Maschinenbau werden vom Designentwurf bis zur Serienreife begleitet – getreu dem Motto: „Unser Blick gilt dem Ganzen“.



Die Bitmanagement Software GmbH entwickelt und vertreibt interaktive Echtzeit-3D-Software. Das Unternehmen wurde durch das ehemalige Client-Team der blaxxun interaktive AG gegründet.



CDM Tech GmbH aus Fellbach verbindet Konstruktion mit Virtual und Augmented Reality. Seit über 25 Jahren begleitet das Unternehmen Kunden aus Fahrzeugtechnik und Maschinenbau von der Idee bis zur Produktion – mit Leistungen in Entwicklung, 3D-Messtechnik und immersiven Technologien.

Christa Papsdorf ist persönlich Mitglied im VDC.

Netzwerk

Mitglieder



CMC Engineers ist auf technische Visualisierung für die produzierende Industrie spezialisiert mit Fokus auf Rendering, Animation sowie Virtual und Augmented Reality. Das junge Unternehmen kombiniert langjährige Erfahrung in Software, Hardware, Beratung und Training und engagiert sich aktiv in der VR/AR-Community.



Consensive GmbH aus Weimar entwickelt maßgeschneiderte Softwarelösungen für kollaborative Virtual und Augmented Reality vor allem zur Analyse komplexer 3D-Daten, für gemeinsames Lernen und Training.

Daniel Banek Esterline ist persönlich Mitglied im VDC.



Das Deutsche Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz (DFKI) mit Standorten in Kaiserslautern, Saarbrücken, Bremen (inkl. Außenstelle Osnabrück) und einem Projektbüro in Berlin gilt als führende Forschungseinrichtung für innovative Softwaretechnologien in Deutschland.



Herr Dr. Timo Penndorf arbeitet in den Bereichen Berechnung sowie Simulation und ist persönliches Mitglied im VDC.



Die Duale Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) ist eine praxisintegrierende Hochschule in öffentlicher Trägerschaft. Am Standort Mosbach wird der Studiengang Virtual Engineering vollständig angeboten.



Die DHBW Stuttgart bietet Bachelor- und Masterstudiengänge in den Fakultäten Wirtschaft, Technik und Sozialwesen an und zählt mit über 8.800 Studierenden zu den größten Hochschulen im Großraum Stuttgart.

Netzwerk

Mitglieder



Festo ist ein weltweit führendes Familienunternehmen in der Automatisierungstechnik für Fabrik- und Prozessautomation. Mit starker Innovationskraft bietet Festo Lösungen in der pneumatischen und elektrischen Antriebstechnik sowie moderne Qualifizierungsprogramme für die Industrie.



Das Fraunhofer IAO erforscht praxisnah die Arbeitswelt von morgen – mit Schwerpunkten in Geschäftsprozessmanagement, Organisationsentwicklung, Arbeitsgestaltung und modernen IT-Lösungen. Das Competence Center Virtual Environments entwickelt dabei Anwendungen für Virtual Reality in der industriellen Praxis.



Das Fraunhofer IDMT forscht anwendungsorientiert im Bereich audiovisueller Medien mit Schwerpunkt auf Akustik und 3D-Audiotechnologien. Aktuelle Entwicklungen ermöglichen im Virtual Engineering die Echtzeitsimulation und Optimierung akustischer Produkteigenschaften sowie virtuelle Produktpräsentationen.



Das Fraunhofer IOSB entwickelt multisensorielle Systeme zur Unterstützung menschlicher Wahrnehmung und Interaktion – von der Auswertung von Luft- und Satellitenbildern bis zur Qualitätskontrolle von Schüttgütern. Zudem entstehen am Institut Softwarelösungen für die Planung, Steuerung und den Betrieb industrieller Prozesse sowie Webtechnologien für komplexes Informationsmanagement.



Das Geschäftsfeld Virtuelle Produktentstehung am Fraunhofer IPK verfolgt die Vision einer vollständig digitalisierten Produktentwicklung. Ziel ist es, Methoden und Werkzeuge so ganzheitlich zu gestalten, dass bereits in frühen Phasen des Produktlebenszyklus alle späteren Schritte – von der Fertigung über die Nutzung bis hin zu begleitenden Dienstleistungen – berücksichtigt und vorbereitet werden.



Das Fraunhofer IPA entwickelt innovative Lösungen für die Produktion der Zukunft. Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Digitalisierung, Künstliche Intelligenz, Robotik, Automatisierung sowie Virtual und Augmented Reality für industrielle Anwendungen. Gemeinsam mit Industriepartnern entstehen praxisnahe Technologien für eine nachhaltige und intelligente Produktion.



Herr Friedrich Schley ist Gründer und Unternehmer, der als Principal Consultant auf über 30 Jahre Erfahrung in den Bereichen CAD, Virtual und Augmented Reality, Rendering, 3D-Modellierung und -Animation, sowie Ergonomie-Simulation zurückgreift. Darüber hinaus ist Herr Schley persönliches Mitglied im Virtual Dimension Center (VDC).

Netzwerk



Die Gesellschaft zur Förderung angewandter Informatik ist eine gemeinnützige Forschungseinrichtung, die wissenschaftliche Projekte sowie FuE-Aufträge und -Dienstleistungen umsetzt. Schwerpunkte sind industrielle Bildverarbeitung, 3D-Datenverarbeitung, Dokumentenanalyse und CAFM. Zudem veranstaltet die GFaI jährlich die Konferenz „3D-Nordost“.



Halocline will Ideen und Prozesse mit VR greifbar machen. Das Unternehmen ist davon überzeugt, dass die Ergebnisse von Produktions- und Montageplanung hochwertiger werden, wenn zuvor abstrakte Planungen räumlich erlebbar gemacht wurden. Somit wird der gesamte Planungsprozess effizienter, weniger fehleranfällig und für jede:n verständlich.



Die Hochschule Aalen bietet 25 Studiengänge in den Bereichen Technik und Wirtschaft an. Sie ist eng mit dem regionalen Maschinenbau vernetzt und verfügt über ein eigenes CAD/CAM-Zentrum sowie eine moderne VR-Anlage zur Unterstützung der Produktentwicklung im Maschinenbau.



Das Institut für Rechnergestützte Produkterstellung (IRGP) an der Hochschule Albstadt-Sigmaringen erforscht den Einsatz von Simulation und Visualisierung in Entwicklungs- und Fertigungsprozessen. Aktuelle Projekte beschäftigen sich mit Industrie-4.0-Produktionslinien, intelligenter Maschinendiagnose und der Steuerung virtueller Maschinen und Roboter per Mobilgerät.



Die Hochschule Anhalt erweitert ihre Forschung um den Bereich Ingenieurinformatik. Im Fokus stehen der Einsatz virtueller Techniken zur Unterstützung von Ingenieurprozessen, die kollaborative Arbeit in Virtual und Augmented Reality sowie die Anwendung neuer VT-Technologien aus dem Consumer-Bereich.



Die Hochschule Esslingen vereint eine lange Tradition in Technik und Sozialwesen. Ihre Wurzeln reichen zurück bis 1868 zur Ausbildung von Maschinenbauingenieuren an der Königlich-Württembergischen Baugewerkschule in Stuttgart. Im hochschuleigenen VR-Labor werden moderne Methoden der Produktentwicklung vermittelt und kontinuierlich weiterentwickelt.



Die Hochschule der Medien ist eine staatliche Hochschule und bildet Spezialisten rund um die Medien aus. Sie bündelt das Know-how der ehemaligen Hochschule für Druck und Medien (HDM), eine traditionelle Ausbildungsstätte für Druck- und Medientechnik und der Hochschule für Bibliotheks- und Informationswesen (HBI).

Netzwerk

Mitglieder



Hochschule Karlsruhe
Technik und Wirtschaft
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Die Fakultät Maschinenbau und Mechatronik (MMT) der Hochschule Karlsruhe verbindet klassischen Maschinenbau mit moderner Mechatronik. Im Fachgebiet „Digitalisierung in der Produktentstehung“ lernen Studierende digitale Methoden kennen, unterstützt durch ein neues XR-Labor mit aktueller VR-, AR- und MR-Technologie.



HOCH
SCHULE
OFFEN
BURG

Die Hochschule Offenburg verbindet praxisnahe Lehre mit anwendungsorientierter Forschung. Mit dem Bachelorstudiengang „Virtuelle Welten und Game Technologies“ bildet sie Spezialistinnen und Spezialisten für Virtual Reality, Extended Reality (XR), Game Development und interaktive 3D-Anwendungen aus und arbeitet dabei eng mit Unternehmen der Digital- und Kreativwirtschaft zusammen.

Technische Hochschule
mannheim

Die Technische Hochschule Mannheim gehört zu den größten Hochschulen für angewandte Wissenschaften in Baden-Württemberg. Mit ihrer anwendungsorientierten Forschung in den Bereichen Digitalisierung, Automatisierung, Simulation und Engineering entwickelt sie gemeinsam mit Industriepartnern innovative Technologien und bildet Fachkräfte für die Industrie von morgen aus.



Das Institut für Angewandte Forschung (IAF) dient als zentrale Anlaufstelle für alle Forschungsaktivitäten der Hochschule für Technik Stuttgart. Die Forschungsprojekte zeichnen sich vielfach durch eine stark disziplin-übergreifende Vernetzung und Zusammenarbeit aus, die es ermöglicht komplexe Zukunftsthemen ganzheitlich zu bearbeiten.



Hochschule Reutlingen
Reutlingen University

Die Hochschule Reutlingen bietet technische, wirtschaftswissenschaftliche und interdisziplinäre Studiengänge an und erachtet das Zusammenwirken dieser Bereiche als wesentlich für eine zukunftssichere Ausbildung. Das VR-Lab der Hochschule beschäftigt sich mit Tracking, 3D-Video und 3D-Modellhandbüchern.



holoNative ist ein XR-Studio aus Kiel, das mit kreativem und wissenschaftlichem Anspruch AR- und VR-Anwendungen entwickelt. Mit Partnern, wie Diehl Aviation, Edeka Nord und den Kieler Nachrichten entstanden Projekte, wie AR-Messevisualisierungen, VR-Architekturmodelle und ein VR-Spiel zum Thema Deepfakes für Schulworkshops.



INDUSTRIE-
VEREINIGUNG
FELLBACH

Die Industrievereinigung Fellbach vernetzt Industriebetriebe aus der Region. Sie fördert den Austausch, organisiert Weiterbildungen, Besichtigungen und gemeinsame Einkaufsprojekte und engagiert sich für Nachwuchsförderung sowie den Kontakt zu Partnerstädten und dem Industrieverein Backnang.

Netzwerk

Mitglieder



Das Institut für Visualisierung und Interaktive Systeme (VIS) der Universität Stuttgart forscht in den Gebieten Volumenvisualisierung, Remote- und Web-Visualisierung, Computergraphik, Mensch-Maschine-Kommunikation und Simulation.



Kabetec bietet Hardwarelösungen für VR Brillen an, darunter Modifikationen und Umbausets zur Verbesserung von Sitz, Sound, Komfort, Hygiene und Optik. Die Lösungen kommen unter anderem in Freizeitparks, Museen oder im Wasser zum Einsatz. Darüber hinaus entwickelt Kabetec individuelle XR Software für verschiedene Branchen, darunter auch Trainingsanwendungen wie die Pflegesoftware VR4Care.



Die Käser Ingenieure GbR führt Vermessungen mit moderner Technik wie GPS und Laserscanning durch und ist als öffentlich bestelltes Büro für hoheitliche Aufgaben und Katastervermessungen in Baden-Württemberg zugelassen. scantec 3D ist spezialisiert auf präzises Laserscanning und 3D-Objekterfassung.



Kompetek Interaktiv entwickelt interaktive Schulungslösungen mit VR- und AR-Technologie. Der Fokus liegt auf sicherem, ressourcenschonendem Training für Industrie und Handwerk, speziell für mittelständische Unternehmen. Die Anwendungen vermitteln Wissen effektiv, sind umweltfreundlich und dokumentieren Lernerfolge zuverlässig.



Die Kreissparkasse Waiblingen unterstützt das VDC und ist Partner für die Finanzierung von Innovationen und Unternehmungsgründungen.



Als eines von drei regionalen Kompetenzzentren im Rems-Murr-Kreis wird das VDC auf regionalpolitischer Ebene vom Kreis unterstützt.



Limbic Life AG entwickelt innovative Bewegungstechnologien, die auf neurowissenschaftlichen Erkenntnissen basieren. Ziel ist es, gesundheitsfördernde Bewegungsabläufe intuitiv und effizient zu gestalten. Das Unternehmen verbindet Forschung, Design und Technologie für Anwendungen in Therapie, Prävention und Lifestyle.

Netzwerk

Mitglieder

Herr Fandrich ist Gründer und Unternehmer, der eine anerkannte Entwicklungsschmiede für E-Mobilität leitet. Dabei ist die Vision, aktuellste Technologie mit Innovationen zu verbinden, sein Antrieb. "Die Vermischung von realen und digitalen Welten wird in Zukunft eine große Bedeutung haben." Herr Fandrich ist persönlicher Mitglied im VDC.



Mercedes-Benz

Die Mercedes-Benz AG zählt zu den weltweit führenden Automobilherstellern im Premiumsegment. Mit dem Virtual Reality Center (VRC) setzt Mercedes-Benz immersive Technologien für die virtuelle Fahrzeugentwicklung ein und unterstützt die Entwicklung durch virtuelle Prototypen sowie Virtual- und Augmented-Reality-Anwendungen.

Mercedes-Benz
Consulting

Die Mercedes-Benz Consulting GmbH ist eine 100-prozentige Tochter der Daimler AG und seit über 20 Jahren international in Beratung und Training aktiv. Mit Fokus auf Future Retail und Future Mobility gestaltet sie den digitalen Wandel – gestützt auf Expertise in Bereichen wie Business und Customer Management, Marketing, Sales, After-Sales, Mobility, Connectivity und Produktmanagement.

MERKAS
TECHNOLOGIES

Merkas Technologies GmbH entwickelt VR-Anwendungen für Forschung, Industrie und Bildung. Von kognitiver Wahrnehmung bis Maschinenbau gemeinsam mit Partnern aus Wissenschaft, Industrie und Kunst erschließen wir neue Potenziale immersiver Technologien.



Die Palette CAD GmbH entwickelt und vertreibt 3D-Planungssoftware für den gehobenen Innenausbau. Die besonders anwenderfreundliche Hightech-Lösung ist passgenau auf den Bedarf von Handwerk und Innenarchitektur abgestimmt. Damit schließt sie für die Visualisierung in 3D die Lücke zwischen komplexen CAD- Programmen für Architekten und Ingenieure und einfachen Gestaltungsprogrammen.



Reden (Research Development Nederland) steht für kreative, innovative Produktentwicklung auf Basis modernster Simulationstechnologie. In verschiedenen Branchen aktiv, unterstützt Reden Unternehmen dabei, Durchbrüche in der Entwicklung zu erzielen. Mit eigenen Simulationsmodellen macht Reden Produktfunktionen vorhersehbar – schnell, einfach und zuverlässig.



Die SE Steuerberatung GmbH & Co. KG bietet ein umfassendes Dienstleistungsportfolio für die Bereiche Steuerberatung, Bilanzpräsentation, Unternehmensberatung, betriebswirtschaftliche Beratung, Rechtsberatung, Nachfolgeberatung und Wirtschaftsprüfung.

Netzwerk

Mitglieder



Sicos BW ist Expertin für Höchstleistungsrechnen und unterstützt insbesondere KMU beim Zugang zu modernster Rechen- und Speichertechnologie. Branchenübergreifend berät sie Unternehmen individuell zur effizienten Nutzung von Simulationstechnologien für die Produktentwicklung in enger Zusammenarbeit mit einem starken Partnernetzwerk.



SOLID WHITE aus Stuttgart ist eine führende Digitalagentur für Virtual Reality und interaktive Markenerlebnisse mit starker UX-Kompetenz. Der Fokus liegt auf interaktiven 3D-Welten für Apps, Exponate und Plattformen aller Art. Mit der SOLID CLOUD bietet das Unternehmen seit 2009 auch kollaborative Markenerlebnisse auf Desktop, Mobilgeräten und VR-Headsets.



Die Stadt Fellbach ist Standort einer Anzahl von Maschinenbauunternehmen, Automobilzulieferern und Ingenieursdienstleistern, die vom VDC profitieren. Die Wirtschaftsförderung der Stadt Fellbach arbeitet sehr eng mit dem VDC zusammen und unterstützt es aktiv.



Die Stadtwerke Fellbach versorgen den größten Teil der rund 44.000 Einwohner Fellbachs mit Strom, Gas, Wasser und Wärme. Die Stadtwerke Fellbach unterstützen das VDC als Fördermitglied und bieten den VDC-Mitgliedern vergünstigte Konditionen für Strom an.



StellDirVor bietet unabhängige Beratung zu immersiven Technologien im Gesundheitswesen. Das Unternehmen entwickelt XR-Lösungen für Simulation, Pflege, Klinik und Medizintechnik und verbindet dabei technologische Expertise mit branchenspezifischem Know-how.



instant3Dhub ist eine leistungsstarke Visual-Computing-as-a-Service-Plattform, die den industriellen Einsatz von 3D-Daten revolutioniert. Als skalierbare Microservice-Infrastruktur ermöglicht sie die sofortige Nutzung beliebiger 3D-Daten – auf jedem Gerät, in jeder Größe, für jede Anwendung: Any Data, Any Device, Any Size – Instantly!



Mit 20 Jahren am Markt ist TriCat der Pionier und Innovationstreiber für XR- und KI-basierte Ökosysteme. Unsere Lösungen sind ausgereift und unsere Beratung visionär. Profitieren Sie jetzt von dieser Erfahrung und unserem leistungsstarken Team von interdisziplinären Spezialisten.

Netzwerk

Mitglieder



Das Höchstleistungsrechenzentrum Stuttgart (HLRS) zählt zu den führenden Hochleistungsrechenzentren Europas. Neben High Performance Computing forscht das HLRS an wissenschaftlicher Visualisierung, Virtual und Augmented Reality sowie Digitalen Zwillingen und entwickelt immersive Technologien für Forschung, Industrie und Ingenieurwissenschaften.



Das UniTyLab der Hochschule Heilbronn erforscht interaktive Technologien rund um Virtual, Augmented und Mixed Reality. Mit moderner Ausstattung, darunter VR-Laufbänder, Datenhandschuhe und ein holodeckähnliches XR-Labor entwickelt das interdisziplinäre Team innovative Mensch-Technik-Schnittstellen für Forschung, Lehre und Praxis.



UNIVERSITÄT
ZU KÖLN

Die Universität zu Köln zählt zu den größten und traditionsreichsten Universitäten Deutschlands. In Forschung und Lehre beschäftigt sie sich unter anderem mit wissenschaftlicher Visualisierung, Simulation und virtuellen Umgebungen und entwickelt innovative Softwarelösungen für kollaborative Visualisierung und interaktive 3D-Anwendungen.



Der aed e. V. (Arbeitskreis für Architektur und Design) ist ein interdisziplinäres Netzwerk zur Förderung von Architektur, Engineering und Design. Der Verein vernetzt Unternehmen, Hochschulen und Kreative, organisiert Fachveranstaltungen und unterstützt den Austausch über innovative Technologien, Gestaltung und digitale Entwicklungsprozesse.



Viessmann ist ein international tätiges Familienunternehmen und führender Anbieter von Klima-, Heiz- und Kühllösungen. Mit digitalen Services, Visualisierungstechnologien und smarten Systemen treibt Viessmann die Energiewende und Industrie 4.0 aktiv voran, etwa durch AR/VR-Anwendungen, 3D-Planung und vernetzte Plattformen für smarte Gebäude- und Produktionslösungen.



VISCON entwickelt und realisiert High-End-Visualisierungssysteme für Virtual Reality, Visual Simulation und Augmented Reality weltweit. Als Full-Service-Systemintegrator liefert VISCON maßgeschneiderte Lösungen für Automobilindustrie, Luft- und Raumfahrt, Forschung und Lehre, Monitoring sowie Multimedia-Anwendungen.



Visometry aus Darmstadt bietet industrielle AR- und Computer-Vision-Lösungen aus einer Hand. Bekannt ist das Unternehmen für VisionLib, ein präzises Objekttracking-SDK für industrielle AR-Anwendungen. Mit Twyn liefert Visometry zudem eine AR-Plattform für visuelle Qualitätsinspektion im Maschinen-, Anlagen- und Automobilbau.

Netzwerk

Mitglieder



Als Genossenschaftsbank ist die Volksbank am Württemberg eG rechtlich und wirtschaftlich selbständig. Sie unterstützt das VDC und ist hier Partner für die Finanzierung von Innovationen und Unternehmungsgründungen.

Netzwerk

Assoziierte



Die AFBW ist ein branchenübergreifendes Netzwerk für faserbasierte Werkstoffe und deckt die gesamte Wertschöpfungskette ab. Sie fördert Dialog, Wissenstransfer und Innovationen mit Impulsen für neue Werkstofflösungen in Bau, Mobilität, Umwelttechnik, Medizin und Leichtbau.



Baden-Württemberg: Connected e.V. (bwcon) ist eine zentrale Innovationsinitiative zur Stärkung des Hightech-Standorts Baden-Württemberg. Mit über 420 Partnern aus Wirtschaft, Forschung und Netzwerken fördert bwcon branchenübergreifende Technologielösungen – insbesondere in den Bereichen Kreativwirtschaft, Health Care, IKT und Connecting Technologies.



Im Cleaning Excellence Center (CEC) tauschen sich Unternehmen entlang der Prozesskette der industriellen Bauteil- und Oberflächenreinigung aus. Der Fokus liegt auf herstellerunabhängiger Bewertung von Reinigungsaufgaben und den zugehörigen Vor-, Begleit- und Folgeprozessen.



Der Commercial Vehicle Cluster ist ein als Public Private Partnership organisiertes Netzwerk der Nutzfahrzeug-, Landmaschinen- und Baumaschinenindustrie und ihrer Zulieferer, in dem branchenübergreifend an innovativen Lösungen mit dem Ziel gearbeitet wird, die Wettbewerbsfähigkeit der Commercial Vehicles auf dem internationalen Markt zu verbessern.



Die Europäische Kommission ist das Exekutivorgan der Europäischen Union und treibt als zentrale Institution politische Initiativen und Gesetzgebung auf EU-Ebene voran. Sie fördert Innovation, Digitalisierung und nachhaltiges Wachstum durch Programme, Fördermittel und strategische Partnerschaften – unter anderem im Bereich Forschung, Technologie und Industrie.



Die EuroXR (European VR and AR Association) ist eine non-profit Einrichtung, die Organisationen, Unternehmen, Forschungseinrichtungen, Akademiker und weitere Partner bündelt, um gemeinsam auf europäischer Ebene an den Themen VR und AR zu arbeiten und das Themengebiet gegenüber z.B. anderen Körperschaften zu vertreten. Das VDC ist Gründungsmitglied der EuroXR.



Die Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) ist die größte Informatik-Vereinigung im deutschsprachigen Raum und vernetzt Fachleute aus Wissenschaft, Wirtschaft, Lehre und Verwaltung. Im Fokus stehen Nachwuchsförderung, Wissenstransfer, Datenschutz und IT-Sicherheit. Dr. Christoph Runde vom VDC ist aktives Mitglied der GI-Fachgruppe Virtuelle und Augmentierte Realität.

Netzwerk

Assoziierte



go-cluster vereint leistungsstarke Innovationscluster aus ganz Deutschland und steht für technologische Vielfalt und Spitzenleistung. Viele Mitglieder tragen bereits das Gold Label der European Cluster Excellence Initiative (ECEI). Das Programm bietet umfassende Services zur Weiterentwicklung von Clustermanagements sowie Unterstützung für Clusterakteure und -politische Entscheidungsträger.



Die weltweit führende Industriemesse ist Wegbereiter für technologische Trends und praxisnahe Lösungen für die Herausforderungen von morgen. Ob intelligente, vernetzte Produktion im Sinne von Industrie 4.0 vertreten durch die Digital Factory oder der Wandel hin zu smarten Energiesystemen: Die Messe zeigt, wie Zukunftstechnologien Realität werden.



INQA – Initiative Neue Qualität der Arbeit setzt sich dafür ein, wirtschaftlichen Erfolg und gute Arbeitsbedingungen miteinander zu verbinden. Sie zeigt auf, wie Unternehmen und Beschäftigte auch künftig gemeinsam Wertschöpfung sichern können. Das VDC bringt dabei seine Expertise zum Thema Digitale Produktion in die Initiative ein.



Das 3D-Forum in Lindau bündelt seit mehr als 10 Jahren als wichtige Kongressmesse die Experten aus den Bereichen GIS, Geo-Visualisierung und 3D-Stadtmodelle.



Die JugendTechnikSchule Fellbach Dr. Karl Eisele bietet einen altersgerechten, anschaulichen und motivierenden Zugang zu Technik und Naturwissenschaften. Als außerschulische Bildungseinrichtung fördert sie die technische Grundausbildung von Kindern und Jugendlichen.



Packaging Valley Germany vernetzt über 40 Unternehmen der Verpackungsmaschinenindustrie in der Region Stuttgart – insbesondere rund um Schwäbisch Hall und Crailsheim. Rund 7.000 Beschäftigte treiben hier Innovationen voran, deren Technologien mit über 80 % Exportanteil weltweit im Einsatz sind.



Optische Technologien sind Schlüsseltechnologien des 21. Jahrhunderts – mit Anwendungen in IT, Medizin, Messtechnik, Fertigung und mehr. Photonics BW stärkt Innovationen in diesem Bereich, indem es Forscher, Hersteller und Anwender in einem leistungsfähigen Netzwerk verbindet.

Netzwerk

Assoziierte



Das Unternehmerforum Oberes Murrthal UFOM ist ein Zusammenschluss von rund 40 aktiven Unternehmen im Oberen Murrthal. Ziel ist es, die Interessen, den Sachverstand und die Erfahrungen der bei UFOM organisierten Personen und Unternehmen zu bündeln.



Die Wirtschafsförderung Region Stuttgart GmbH (WRS) stärkt mit vielfältigen Projekten den Wirtschaftsstandort Stuttgart und Umgebung. Ihre Schwerpunkte sind Standortmarketing, Ansiedlungsberatung, Gründungsförderung, Fachkräftesicherung und der Ausbau regionaler Zukunftsbranchen und Netzwerke, national wie international.

Netzwerk

Partner



Die AST GmbH ist seit über 15 Jahren spezialisiert auf Arbeitssicherheit und Schulungen für Krane, Stapler und Baumaschinen. Sicherheitsbeauftragte und Ausbilder erhalten aktuelle Informationen zum Arbeitsschutz. Für das praktische Training stehen ein moderner Fuhrpark und ein Virtual-Reality-Simulator bereit.



Die BARMER ist mit 9,2 Millionen Mitgliedern und ihren knapp 400 Geschäftsstellen eine der größten Krankenkassen Deutschlands. Mit einem breiten Angebot an Gesundheits- und Serviceleistungen bietet die BARMER ihren Kunden die beste Versorgung in allen Lebenssituationen und setzt sich täglich für deren Gesundheit ein.



John Deere ist Weltmarktführer im Bereich Landtechnik. Zu den weiteren Produkten des Unternehmens gehören forstwirtschaftliche Maschinen, Baumaschinen und Geräte zur Rasen- und Grundstückspflege.



Die Alfred Kärcher GmbH & Co. KG (KÄRCHER) ist ein weltweit operierendes Familienunternehmen mit Hauptsitz in Winnenden, das Reinigungsgeräte sowie komplette Reinigungssysteme herstellt. KÄRCHER ist Weltmarktführer für Reinigungstechnik.



Die Klingele-Gruppe mit Sitz in Remshalden gehört zu den fünf größten Herstellern von Wellpappenrohrpapieren und Verpackungen aus Wellpappe in Deutschland. Zwei Papierfabriken, sechs Wellpappen- und sechs Verarbeitungswerke im In- und Ausland sind Teil der Unternehmensgruppe. Das Familienunternehmen Klingele wurde 1920 gegründet und wird von Dr. Jan Klingele mittlerweile in dritter Generation geführt.



Die Miele & Cie. KG ist ein Haushaltsgeräte-Hersteller mit Sitz in Gütersloh. Das Unternehmen ist seit Gründung im Jahr 1899 im Eigentum der Familien Miele und Zinkann. Die Produkte sind überwiegend im oberen Qualitäts- und Preissegment angesiedelt. Die bedeutendsten Produkte sind Waschmaschinen, Wäschetrockner, Geschirrspülautomaten und Staubsauger.



Power. Passion. Partnership.

MTU zählt zu den weltweit führenden Herstellern von Großdieselmotoren und kompletten Antriebssystemen. Gemeinsam mit MTU Onsite Energy zählt sie zu den beiden Kernmarken von Rolls-Royce Power Systems.

Netzwerk

Partner

OPTIMA

Die OPTIMA packaging group GmbH aus Schwäbisch Hall entwickelt Verpackungslösungen von Einzelmaschinen bis zu kompletten Turnkey-Anlagen – für Pharma, Consumer, Nonwovens und Life Science. Ob Standard oder Sonderlösung: Die Technologien sind weltweit gefragt und auf spezifische Kundenanforderungen ausgerichtet.

SCHWARZ

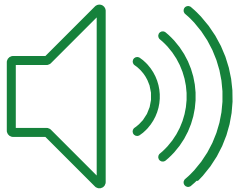
Beschaffung GmbH

Die Schwarz Beschaffung ist für den Einkauf aller Güter und Dienstleistungen für den Eigenbedarf innerhalb der SchwarzGruppe (inkl. Lidl und Kaufland) zuständig. Im Wesentlichen unterteilt sich die Beschaffung in den Bereichen Technik, Einrichtung, Projekte & Energie, IT und Dienstleistungen. Unterstützt werden diese durch die weiteren Teilbereiche Organisation, Entwicklung und Globale Beschaffungsmärkte.

ZÜBLIN

ZÜBLIN mit Sitz in Stuttgart ist eines der führenden Bauunternehmen Deutschlands und Teil der STRABAG SE. Das Unternehmen realisiert Hoch- und Ingenieurbauprojekte jeder Größenordnung von schlüsselfertigen Gebäuden bis zu Speziallösungen und setzt dabei auf Digitalisierung, Nachhaltigkeit und innovative Bauverfahren wie BIM 5D®.

Virtual Dimension Center



Das Virtual Dimension Center (VDC) ist Deutschlands führendes Kompetenznetzwerk für eXtended Reality (XR) und Virtual Worlds.



Netzwerk &
Clustermanagement



Erstberatung &
Technologietransfer



Projektentwicklung



Veranstaltungs-
organisation



Öffentlichkeitsarbeit &
Kommunikation



Demo- &
Testcenter

Leistungsangebot

Ihr Kompass zu 3D-Innovationen

Leistungsangebot für Mitglieder

Leistungsangebot für Externe

Leistungsangebot



Netzwerk &
Clustermanagement

Das VDC vernetzt Unternehmen, Forschungseinrichtungen, Anwender und Multiplikatoren im deutschen XR-Ökosystem. Mitglieder profitieren von gezielter Kontaktvermittlung, fachlichem Austausch in Arbeitskreisen und Gremien sowie einer starken Community, die Kooperationen ermöglicht und Innovationen vorantreibt.



Erstberatung &
Technologietransfer

Wir unterstützen Unternehmen beim erfolgreichen Einsatz von XR-Technologien – von der ersten Orientierung über Technologie-Scouting und Marktanalysen bis hin zu herstellerneutralen Systemvergleichen. Ergänzt wird unser Angebot durch Erstberatung zu Normung, Standardisierung und regulatorischen Anforderungen.



Projekt-
entwicklung

Von der Identifikation passender Förderprogramme bis zur erfolgreichen Projektumsetzung begleiten wir Forschungs- und Innovationsprojekte auf EU-, Bundes-, Landes- und Regionalebene. Wir unterstützen bei Konsortialbildung, Antragstellung und Projektmanagement und bringen die passenden Partner zusammen.



Veranstaltungs-
organisation

Mit der XR EXPO, Fachveranstaltungen, Workshops, Lab Visits und internationalen Messeauftritten schafft das VDC Plattformen für Wissenstransfer, Networking und den Austausch über aktuelle XR-Technologien. So entstehen neue Kooperationen, Geschäftsmöglichkeiten und Innovationsimpulse.



Öffentlichkeitsarbeit &
Kommunikation

Wir machen Innovationen sichtbar. Durch Pressearbeit, Fachpublikationen, Newsletter, Website und Social Media stärken wir die Sichtbarkeit unserer Mitglieder und positionieren das VDC als kompetente Stimme für XR, Virtual Engineering und Virtual Worlds.



Demo- und
Testcenter

Im XR-Democenter und Messlabor testen wir XR-Hardware und -Software unter realistischen Bedingungen. Herstellerunabhängige Messungen zu Bildschärfe, Farbtreue, Tracking-Genauigkeit und Ergonomie liefern objektive Vergleichswerte und unterstützen Unternehmen bei der Auswahl geeigneter Systeme. Gleichzeitig machen Demonstrationen, Lab Visits und Technologieführungen immersive Technologien unmittelbar erlebbar.

Leistungsangebot

für Mitglieder

- 1. Aktive Mitwirkung und Mitbestimmung bei der Weiterentwicklung des Netzwerks**
- 2. Teilnahme an Facharbeitsgruppen**
- 3. Projektentwicklung und Fördermittelmanagement**
(Ausschreibungsscreening, Antragstellung, Konsortialbildung, Projektmanagement)
- 4. Durchführung von Fachveranstaltungen mit Referenten aus den Mitgliedsunternehmen**
- 5. Zugang zur internen Wissensdatenbank**
(Marktstudien, Positionspapiere, Analysen, Normen)
- 6. Internationalisierung**
- 7. Match making**
- 8. Empfang von relevanten Kontaktanfragen**
- 9. Veröffentlichung von Unternehmensportrait und -nachrichten auf der Webseite, über Pressearbeit, in Präsentationen, Newsletter, Social Media sowie in Broschüren auf Messen und Veranstaltungen**
- 10. Demozentrum: Technologieausstellung und Vergünstigung bei der Nutzung**
- 11. Vergünstigungen auf VDC-Veranstaltungen und Kongressen**
- 12. Teilnahme an Gemeinschaftsständen auf Fachmessen**

Leistungsangebot

für Externe

1. Fachliche Erstberatung im Technologiefeld
2. Vermittlung von Fachexperten aus dem VDC-Netzwerk
3. Nutzung des Webportals zur Recherche
4. Kostenloser VDC-Newsletter
5. Bedarfserhebung über 3D-FitnessCheck
6. Erstberatung von Politik und Fördermittelgebern im Technologiebereich
7. CyberLÄND Community-Plattform



Als VDC-Mitglied profitieren Sie von unserem umfangreichen Leistungsangebot. Sie bekommen unsere volle Unterstützung und ziehen Nutzen aus den wertvollen Kontakten zu unseren anderen Mitgliedern und Partnern. Die Vorteile einer Mitgliedschaft gehen über die Basisunterstützung hinaus. Dazu gehören unter anderem das umfangreiche Know-How aus unserer exklusiven VDC-Wissensdatenbank. Schon über 60 Unternehmen, Forschungseinrichtungen und Organisationen haben sich für eine Mitarbeit in unserem Netzwerk entschieden.

Virtual Dimension Center

VDC-Team

Vorstände & Beiräte

Mitarbeiter der Geschäftsstelle

Ihr VDC-Team

Vorstände & Beiräte



OB Gabriele Zull
Vorstandsvorsitzende



Daniel Banek
Stellv. Vorstandsvorsitzender



Dr. Ulrich Häfner
Vorstand Finanzen



Prof. Dieter Uckelmann
Schriftführer



Bernd Kußmaul
Vorstand



Dr. Matthias Bues
Beirat

Ihr VDC-Team

Mitarbeiter der Geschäftsstelle

Prof. Dr. -Ing. Christoph Runde

Geschäftsführer

Fachinformation, Beratung, Demo-Zentrum

Telefon +49 (0)711 585309-11
christoph.runde@vdc-fellbach.de



M.Sc. Ioannis Alexiadis

Projektmanagement

Fachinformation, Beratung, Demo-Zentrum

Telefon +49 (0)711 585309-16
ioannis.alexiadis@vdc-fellbach.de



B.Sc. Arjun Rai Gupta

Projekt- und Clustermanagement

Fachinformation, Beratung, Demo-Zentrum

Telefon +49 (0)711 585309-15
ArjunRai.gupta@vdc-fellbach.de



B.A. Diána Kretschmar

Eventmanagement

Telefon +49 (0)711 585309-12
diana.kretschmar@vdc-fellbach.de



Ihr VDC-Team

Mitarbeiter der Geschäftsstelle

Samira Mattina

Marketing & Öffentlichkeitsarbeit

Telefon +49 (0)711 585309-03
samira.mattina@vdc-fellbach.de



B. Sc. Lukas Morawietz

Projektmanagement
Fachinformation, Beratung, Demo-Zentrum

Telefon +49 (0)711 585309-02
lukas.morawietz@vdc-fellbach.de



B.Sc. Sven Haschke

Projektmanagement

Telefon +49 (0)711 585309-13
sven.haschke@vdc-fellbach.de



B.Sc. Saahil Khanna

Studentischer Praktikant

Telefon +49 (0)711 585309-14
saahil.khanna@vdc-fellbach.de



Ihr VDC-Team

Ehemalige Mitarbeiter

Nurettin Necetin

Verwaltung

Anushruti Gupta

Werkstudentin im Projekt XR2ACH

Silke Stegmayer

Marketing & Öffentlichkeitsarbeit

Vitor Macedo

Projektmanagement

Impressum

Herausgeber: Virtual Dimension Center (VDC)
Kompetenznetzwerk für Virtuelle Realität und Kooperatives
Engineering w.V.

Vorstandsvorsitzende: OB Gabriele Zull

Geschäftsführer: Prof. Dr. Christoph Runde

Auberlenstraße 13, 70736 Fellbach

Telefon +49 (0) 711/58 53 09 - 0

info@vdc-fellbach.de

www.vdc-fellbach.de

VIRTUAL DIMENSION CENTER



Kontakt

Virtual Dimension Center w. V.
Auberlenstraße 13
70736 Fellbach
Germany

Telefon +49 (0)711 585309-0
info@vdc-fellbach.de
www.vdc-fellbach.de



Stadt Fellbach



**Wirtschaftsförderung
Region Stuttgart**