

Workshop: Virtuelle und Erweiterte Realität 2016 (VRAR)

Vom 8. bis 9. September präsentieren Experten am Exzellenzcluster CITEC der Universität Bielefeld neueste Entwicklungen und Studien zu erweiterter und virtueller Realität. Zur Tagung gehört ein Wettbewerb, bei dem Forscher zeigen, wie virtuelle und erweiterte Realität den Arbeitsplatz der Zukunft bereichert.

Virtuelle Realität (VR) hilft Unternehmen, Tests neuer Technik günstiger und schneller umzusetzen als bisher. So können Programmierer, die an Anwendungen für größere Gebäude oder ganze Fabrikanlagen arbeiten, am Computer sitzen bleiben und müssen lediglich einen Blick in die Virtual-Reality-Brille werfen, statt in die Fertigungshalle zu reisen, für die sie ihre Software entwickeln.

Seit dreizehn Jahren treffen sich einmal jährlich Interessierte aus Wissenschaft und Praxis zur Tagung „Virtuelle und Erweiterte Realität“, die von der Fachgruppe VR/AR ins Leben gerufen wurde. Auf der Tagung kommen Fachleute aus Wissenschaft und Industrie zusammen. Besucher können im Foyer des CITEC-Gebäudes Forschungsprototypen ausprobieren und sich bei den Ausstellenden über VR-Systeme informieren, zum Beispiel über eine Entwicklung des Softwareunternehmens Virtualis. Mit ihr können Nutzerinnen und Nutzer 3D-Konstruktionen, etwa von Maschinen, interaktiv diskutieren und in Echtzeit verändern.

Donnerstag, 8. September 2016 | 13 Uhr bis 21 Uhr (inkl. Abendprogramm)

Freitag, 9. September 2016 | 9 Uhr bis 15 Uhr

Auf der Tagung sind CITEC-Forschungsdemonstratoren zu sehen wie der virtuelle Trainingsraum „ICSpace“ und die intelligente Datenbrille aus dem Projekt „Adamaas“. Im ICSpace unterweist ein virtueller Trainer die Nutzer, wie sie Sportübungen ausführen sollen, und macht sie direkt auf Fehler aufmerksam. Mit der im Forschungsprojekt Adamaas entwickelten Datenbrille können sich vor allem Menschen mit kognitiven Einschränkungen im Alltag besser zurechtfinden. Die Brille unterstützt sie zum Beispiel bei der Wartung einer Kaffeemaschine.

Neben den Prototypen präsentieren die Forscher auch Studien zur virtuellen und erweiterten Realität – darunter das Konzept für einen Realitätssimulator. Dieser dient dazu, Hardware und Software in der virtuellen Realität zu testen. Der Simulator eignet sich beispielsweise für Programmierinnen und Programmierer, die Apps für Smartphones entwickeln. Er kann ein Handy oder eine Datenbrille simulieren, auf dem die Programmierer überprüfen können, ob ihre App wirklich das tut, was sie soll. Auch für Anwendungen, die sich auf größere Gebäude oder ganze Fabrikanlagen beziehen, ist eine solche Simulation hilfreich, indem Programmierer eine Virtual-Reality-Brille nutzen, statt in die Fertigungshalle zu reisen, für die sie ihre Software entwickeln.

Ein Höhepunkt der Tagung im CITEC-Gebäude ist der Wettbewerb „Virtuelle und erweiterte Realität für den Arbeitsplatz der Zukunft“. Die Forschungsteams reichen dazu einen Forschungsprototyp ein, der von einer Expertenjury bewertet wird. Die Ceyoniq Technology GmbH stiftet als Preis die VR-Video-brille „HTC Vive“. Ceyoniq entwickelt Software für das Dokumentenmanagement und ist neben Virtualis und Raumtänzer einer der Hauptsponsoren der Tagung.

Anmeldung und Teilnahme

Die Veranstaltung richtet sich an Informatiker und Ingenieure aus Industrie und Wissenschaft. Es werden rund 100 Teilnehmer erwartet. Die Teilnahme an der Konferenz ist kostenlos, erfordert aber eine Anmeldung **bis zum 31.08.** über das **Online-Tool**.

Über CITEC

Der Exzellenzcluster Kognitive Interaktionstechnologie (CITEC) der Universität Bielefeld ist einer von 43 Exzellenzclustern in Deutschland. CITEC arbeitet daran, technische Systeme intuitiv bedienbar zu machen. Sein interdisziplinärer Ansatz verbindet Kognitionsforschung und Technik. CITEC wird seit 2007 als Teil der Exzellenzinitiative von Bund und Ländern gefördert. Rund 250 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler forschen am Cluster. Die Universität Bielefeld gehört zu den fünf Hauptkoordinatoren der fünf Querschnittsprojekte des Spitzenclusters it's OWL.

Mehr Informationen

Jahrestagung VR/AR 2016

Gesellschaft für Informatik

Fachgruppe Virtuelle Realität und Augmented Reality