



Koop Robot / Menschen — Industrie 5.0
Auf Tisch schauen, Stationen, Objekte ein Auto in der richtigen Reihenfolge zusammenbauen — Projekt TouchTomorrow Truck (Haribo Stiftung)

Erfahrungen mit Quest Pro, Quest 3? — Passthrough AR Mode
Objekterkennung / Objektracing, Access to the Camerarealm in Passthrough — Challenge

Extended Reality & Bildungswesen — Fraunhofer FIT

Bonn Rhein Sieg / WebXR — Florian

UI/UX Design in Admin Account beim ersten Mal — Quest Management?

Dresden, Post-Doc, Informatik — Praktika — Labor für Experimente
Heißkörper — Thermische Verfahren
Studierende auch in unteren Semestern schon damit vertraut machen

Linh Tuan Mai (HTWG)
Gebäudeysystemtechnik
MatLab, Simulink
Unity, Blender

Veranstaltungen nicht so wahnsinnig gut besucht?
Metaverse war letztes Jahr
eigentlich gut, Erwartungen sind dann nicht so hoch
Probleme sind noch zu lösen
Wie nutze ich das, Warum will ich das nutzen, Lohnt sich das alle 2-3 Jahre ein neues Gerät zu kaufen?
Gaming und ein paar Fachbereiche sind aktiv
In anderen Bereichen fehlt noch die Software Infrastruktur
noch nicht so ubiquitous wie das Handy, da gibt man ohne Nachdenken über 1000 Euro für das Gerät aus

VR Hype Thema, Nachlass?

BMBF ... gut aber nicht gut genug
gerade durch AI, LLM abgelöst — Anträge (Forschungsanträge) ... Gremien eher vorsichtig?
aktuell keine Calls für XR Bereich
Schulen mit VR ausstatten - omg, dort
ist es schon zum (etablierten) Werkzeug geworden

noch nicht im VR Bereich möglich — App für alles — Anwendungsgebiete — Smartphone

02.11.2023

Veranstaltungen
2024 — GI VR/ARWORKSHOP17, 8. 18. SEPTEMBER 2024 - HAMBURG <https://www.gi-ai.de/Workshops/2024/vr-ar-workshop-17/>
2023 — uniVERSty — 21.11.2023
12.11.2023 Jahresversammlung vom Arbeitskreis

Future
Tracking
Horizon Workrooms — getestet
vs Video Call — anders
Verluste bei der Entwicklung — hoffen das die weitermachen
Digital Twins

Schnittstellen
Simulationsumgebung und Unity
gibt es Schnittstellen zu Open Modelica, MapleSim?
Verknüpfungsmöglichkeiten zw. Unity und Modelica/Matlab Simulink — Beispiel: Simulation von Maschinen, phys. Größe (Temperatur, Druck usw.) aus gehen, in VR darstellen. Bedienbefehle aus VR werden zurück zu der Simulation geleitet, um die Simulation im Laufzeit anzupassen.
Schnittstellen zu Hardware Sensoren
Scopes/Graphen von Matlab und Simulink in Unity einbinden

