



## Virtual Reality- Umgebung für's Homeoffice

Softwareplattform mit Beteiligung der Universität Stuttgart ermöglicht standortübergreifende Zusammenarbeit im 3-dimensionalen Raum.

Simulationsergebnisse aus Supercomputern oder Konstruktionsdaten aus CAD-Systemen werden normalerweise in einer Cave visualisiert und analysiert. Das in der Corona-Pandemie erforderlich gewordene „Social Distancing“ ist dort jedoch nicht möglich. Visualisierungsexperten aus sechs Baden-Württembergischen Hochschulen und Universitäten haben im Projekt „Virtuelle Kollaborationslabore Baden-Württemberg“ (KoLab-BW) eine neue Softwareplattform entwickelt, die die Kooperation räumlich getrennt arbeitender Personen in Virtuellen Umgebungen (Virtual bzw. Augmented Reality, VR/AR) ermöglicht.

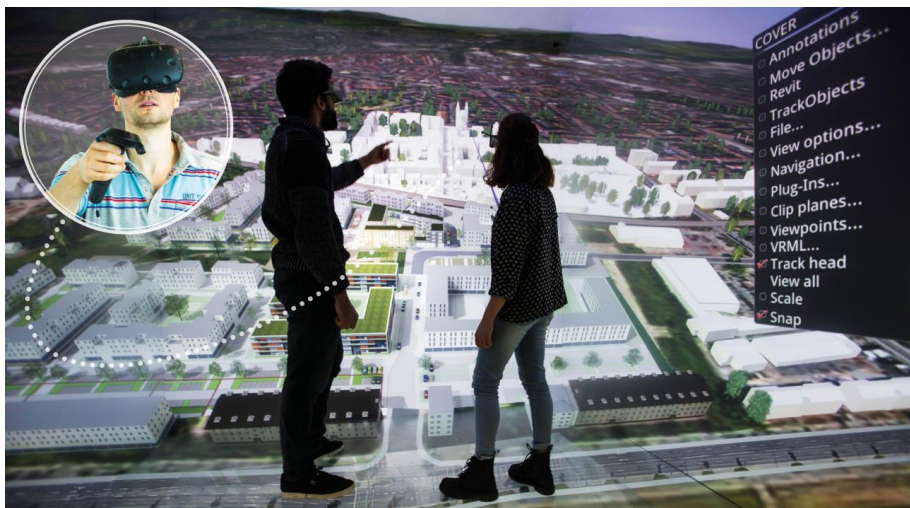
### Hochschulkommunikation

**Leiter Hochschulkommunikation und Pressesprecher**  
Dr. Hans-Herwig Geyer

Kontakt  
T 0711 685-82555

**Ansprechpartnerin**  
Andrea Mayer-Grenu

**Kontakt**  
T 0711 685-82176  
F 0711 685-82291  
hkom@uni-stuttgart.de  
www.uni-stuttgart.de



Kooperative VR-Visualisierung eines Mehrgenerationenhauses. Foto: Universität Stuttgart, HLRS/Fabian Dembski

Teammitglieder aus Wissenschaft, Forschung, Entwicklung und Anwendung können sich mit Hilfe der im Projekt KoLab-BW entwickelten VR-Software sowie kostengünstiger, kommerziell verfügbarer VR-Brillen



und Controllern in einem virtuellen Meeting-Raum treffen, dessen Hardware an beliebiger Stelle stehen kann. Repräsentiert durch Avatare interagieren sie in diesem virtuellen Raum miteinander und analysieren gemeinsam 3D-Visualisierungen - direkt von ihrem Arbeitsplatz aus oder sogar im Homeoffice.

Insbesondere in Szenarien, die ein spontanes persönliches Zusammenkommen erschweren – verteilte Standorte der Mitarbeitenden oder eben das aufgrund der aktuellen Corona-Pandemie erforderlich gewordene „Social Distancing“ – unterstützt diese Technologie die Zusammenarbeit und erleichtert maßgeblich aktuell erschwerte Arbeitsprozesse. Nicht nur in Corona-Zeiten wird dies unter anderem dazu beitragen, wissenschaftliche Erkenntnisse zu beschleunigen oder die Einführungszeit neuer Produkte am Markt deutlich zu verkürzen. Zudem wird erwartet, dass die neue Software im Bereich von Schulung und Training von großem Nutzen sein wird. So könnte sie die Ausbildung von Studierenden maßgeblich unterstützen oder auch für moderne Methoden des Distance Learnings genutzt werden.

Am KoLab-BW-Projekt beteiligt sind das Höchstleistungsrechenzentrum Stuttgart (HLRS), das Visualisierungsinstitut der Universität Stuttgart (VISUS), die Universität Ulm, das Kompetenzzentrum Virtuelle Realität der Hochschule Mannheim (KVE), die Hochschule Albstadt-Sigmaringen sowie die Hochschule Ravensburg-Weingarten. Gefördert wird das Projekt durch das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg.

**Fachlicher Kontakt:**

Dr. Uwe Wössner, Universität Stuttgart, Höchstleistungsrechenzentrum Stuttgart (HLRS), Tel. +49 (0) 711 / 685-65790, E-Mail: [woessner@hlrs.de](mailto:woessner@hlrs.de)

**Pressekontakt:**

Christopher Williams, Universität Stuttgart, HLRS, Tel. +49 (0) 711 / 685-62517, E-Mail [williams@hlrs.de](mailto:williams@hlrs.de)

Andrea Mayer-Grenu, Universität Stuttgart, Hochschulkommunikation, Tel.: +49 (0)711/685 82176, E-Mail: [andrea.mayer-grenu@hkom.uni-stuttgart.de](mailto:andrea.mayer-grenu@hkom.uni-stuttgart.de)