



DIVR

DIVR · Poststraße 12 · D – 44137 Dortmund

Poststraße 12
D – 44137 Dortmund

Fon +49 231 444 04 97

Fax +49 231 444 04 98

www.divr.de
contact@divr.de

Ihr Ansprechpartner: Timon Lorenz Thöne
Timon.Thoene@divr.de

Dortmund, 21.09.2021

PRESSEMITTEILUNG 21.09.2021

Die Gewinner des DIVR Science Award 2021

Zum vierten Mal wurden die innovativsten VR / AR Hochschulprojekte mit dem DIVR Science Award ausgezeichnet. Über 50 Bewerbungen aus dem ganzen Bundesgebiet, sowie dem dreisprachigen Ausland erreichten uns, wovon 21 die Möglichkeit erhielten Ihre Arbeiten im Rahmen der DIVR Expo auf dem Places VR _ Festival vor einer Fachjury, sowie Fachpublikum und der interessierten Öffentlichkeit zu präsentieren. Es folgen die Gewinner des DIVR Science Award 2021.

Extended-Reality-Technologien wie Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und Co. sind längst nicht mehr nur im Labor oder fürs Gaming interessant. Sinnvolle und damit wertvolle Anwendungsfelder werden zunehmend erschlossen. Nach und nach erhält XR-Technologie Einzug in die Alltagsgesellschaft und verändert diese nachhaltig. Um sinnvolle Impulse aus der deutschen Hochschullandschaft zu würdigen und zu fördern vergibt das Deutsche Institut für virtuelle Realitäten (DIVR e.V.) in Kooperation mit dem Places _ VR Festival seit 2018 jährlich den DIVR Science Award in drei Kategorien.

Der DIVR Science Award 2021 wird in folgenden drei Kategorien vergeben:

Best Concept

Als "Best Concept" wird der der innovativste Ansatz, der kreativste Einsatz von Extended Reality oder das spannendste Experiment im Wettbewerb ausgezeichnet. Im Vordergrund der Bewertung steht hier die beste gedankliche Leistung. Prototypen, Konzepte, sowie bahnbrechende Publikationen können hier eingereicht werden.

Best Impact

Das Projekt, in dem das größte Potential steckt, gesellschaftlichen Wandel anzustoßen oder zu beschleunigen, erhält den Preis in der Kategorie "Best Impact." Welches Projekt hat die größte soziale, wirtschaftliche, ökologische oder wissenschaftliche Relevanz? Prototypen müssen dieses Potenzial bereits nachvollziehbar machen.

Best Tech

Ausgezeichnet wird die Anwendungen bzw. das Produkt, das durch eine überzeugende Realisierung heraussticht. Bei "Best Tech" sucht die Jury nach dem Besonderen in der Umsetzung. Denkbar sind: sehr gute technische Qualität, hoher technologischer Innovationsgrad, einzigartige Ästhetik, Ressourcen-schonende Ausführung, etc.

Die Gewinner des DIVR Science Award 2021

Best Concept

Gewonnen hat hier das Projekt "Paradigm Shift" der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin. Dabei handelt es sich um eine in VR stattfindende Kommunikation mit einem Sprachassistenten, die - je nach Verlauf des Gespräches - zu verschiedenen Enden führt und eindrucksvoll Fragen rund um den Einfluss von KI auf den Menschen visualisiert und damit durch neue Medien für das Thema sensibilisiert.

Best Impact

Hier hat ein Verbundprojekt die Jury überzeugt. Das umfassende VR Lehrkonzept der Technischen Universität Dortmund, der Ruhruniversität Bochum und der Universität Duisburg Essen, das auf den Namen "Virtual Reality Moves" hört, ist ein VR-Lernkonzept, das Selbstwirksamkeit im Umgang mit digitalen Medien vermittelt. Das Potential zur Optimierung der Lehre dieser Anwendung, sowie der Kooperationsgedanke, der die Hochschulen zu einer Zusammenarbeit brachte, hat hier überzeugt.

Best Tech

In dieser Kategorie hat das Team der Hochschule Esslingen mit dem Projekt "MRiLS" überzeugt. Dabei handelt es sich um eine multimodale und endgeräteunabhängige Schulung technischer Fachkräfte in Mixed Reality. Die Jury hebt hier vor allem die Plattformunabhängigkeit als Ausschlaggebendes Gewinnerkriterium hervor, da so eine barrierefreie und effektive Web-Lösung geschaffen wurde, die durch ihre Alltagstauglichkeit und Einfachheit besticht.

Das DIVR beglückwünscht die Gewinnerinnen und Gewinner des DIVR Science Award 2021! Im Folgenden finden Sie die Nominierten dieses Jahres, sowie weiterführende Informationen.

Shortlist – das sind die Nominierten des DIVR Science Award 2021:

Die Einreichungen des DIVR Science Award 2021 werden jeweils für eine Kategorie nominiert. Es folgen die Nominierten jeder Kategorie:

Best Concept:

HTW Berlin "Lucid Dreams"

Erkunden einer VR-Traumwelt – gesteuert nur mit Gedanken.

HTW Berlin "Paradigm Shift"

VR-Experience, die das Phänomen "KI" erfahrbar macht.

Burg Giebichenstein, Kunsthochschule Halle "Don't touch"

VR-Ausstellung die mittels Handschuhen Exponate berührbar macht.

TU Berlin "MARLA-Masters of Malefunction"

VR-Ausbildungs-Anwendung als Wartungs-Training für Offshore-Anlagen

Universität Witten / Herdecke "Ai.vatar - der virtuelle intelligente Assistent"

Realitätsnahe künstliche Intelligenzen, die in VR multimodal interagieren können.

TU Dortmund "WizARd: Gewässertiefenvermessung via XR"

AR-Anwendung die Wassertiefenmessung für die Schifffahrt visualisiert.

Universität Bremen "Experimentallabor: Nachhaltigkeit und Virtual Reality"

VR-Prototypen, deren Funktion & Wirkung auf Einhaltung der UN-Nachhaltigkeitsziele abzielt.

Best Impact:

TU Chemnitz "Multimodaler VR-Fahrradsimulator"

Multisensorischer und realitätsnaher VR-Fahrradsimulator

TU Chemnitz "Berührungslose Steuerung + Mid-Air-Haptics durch Gamification"

Echte Haptik in VR durch Infrarotkameras und Ultraschall-Module.

Hochschule Kaiserslautern "Interaktive Lichtsteuerung in einer Architektur-Visualisierung"

Lichtdimmer für Architektur Visualisierungen in VR.

Hochschule Karlsruhe "Super Nubibus 1834"

Hybride VR-Experience, die das Erlebnis einer Ballonfahrt dank neuartiger Schnittstellen realistisch wirken lässt.

Hochschule Esslingen "Mixed-Reality-in-the-Loop Simulation (MRiLS)"

Multimodale und endgeräteunabhängige Schulung technischer Fachkräfte in MR.



Hochschule Karlsruhe "Enter the Hindenburg"

Interaktives entdecken eines "intangible cultural heritage", dem Luftschiffs Hindenburg in VR

Hochschule Ruhr West "CollabRobots"

VR-Simulation zum Training von Mensch-Roboter-Interaktionen in der Industrie.

Best Tech:

HAW Haburg "Augmented Participation"

Partizipation im Stadtebau durch AR

Hochschule Karlsruhe "Rehaball"

VR-Spiel zur Reha-Anwendung bei Armverletzungen

Westfälische Hochschule Gelsenkirchen "Virtual Boxing Simulator"

VR-Game, das spielerisch zu mehr Bewegung anregt.

Julius-Maximilians-Universität Würzburg "TooClose VR"

VR-Anwendung zur präventiven Empathieförderung bei Cybermobbing.

Martin-Luther-Universität Halle-Witteberg "Virtueller Leichenfund"

VR-Training für Ärzt*innen für das Auffinden von Leichen und Leichenschauen.

Folkwang Universität der Künste "Next Atmosphere"

MR-Anwendung, die zur Kreativitätsförderung von Kindern dient.

TU Dortmund, Ruhr-Universität-Bochum, Universität Duisburg-Essen "Virtual Reality Moves - Bewegung im digitalen Lernlabor"

VR-Lernkonzept, das Selbstwirksamkeit im Umgang mit digitalen Medien vermittelt.

Sollten Sie weitere Informationen zu den Projekten wünschen, so kontaktieren Sie: tt@divr.de

Über den DIVR Science Award:

Der DIVR Science Award ist ein Werkzeug der Publizität. Er dient der Vernetzung und Würdigung von innovativen Hochschulprojekten und Akteuren, die Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und weitere, verwandte Werkzeuge sinn- und verantwortungsvoll für die deutsche Wirtschaft und Gesellschaft einsetzen. Mit ihm einher geht die DIVR-Award Expo, auf der sich die Nominierten jährlich präsentieren.

Über das DIVR:

Das DIVR ist ein auf nationaler Ebene agierender Verein, der sich mit den Chancen und Risiken von XR Technologien (Virtual Reality, Augmented Reality, Mischformen) auseinandersetzt. Wir initiieren Foren und setzen auf diesen Impulse, um die verantwortungsvolle Implementierung von XR-Tech in der deutschen Wirtschaft und Gesellschaft zu gewährleisten. Zudem agieren wir als Kurator von Wissen rund um das Themenfeld und stellen dieses zur Verfügung.



Über das Places _ VR Festival:

Das Places _ Virtual Reality Festival ist Deutschlands erstes, größtes, frei zugängliches und kostenfreies Festival für Virtual Reality. 2021 geht das Festival bereits in die dritte Runde. Das Places _ VR Festival richtet sich gleichermaßen an ein Fach-, aber insbesondere auch an ein breites öffentliches Publikum und findet seit 2018 in Gelsenkirchen-Ückendorf statt. Places ist ein Treffpunkt für die deutsche und europäische XR-Branche sowie Anlaufpunkt für viele VR-Interessierte.

Bildmaterial zu den Nominierten, sowie zu den Gewinnern finden Sie im Pressepaket. Bei Fragen wenden Sie sich gern an tt@divr.de