



DIVR

DIVR · Hörder Burgstraße 18 · D – 44263 Dortmund

Hörder Burgstraße 18
D – 44263 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, 25.08.2020

PRESSEMITTEILUNG 25.08.2020

Rückblick: DIVR Science Award 2020

Über 50 Bewerbungen, 19 Nominierte – 3 Sieger: Am 22. August 2020 wurde der DIVR Science Award 2020 des Deutschen Institut für virtuelle Realitäten (DIVR e.V.) im Rahmen des Places _ VR Festival vergeben – dem Corona-Virus zum Trotz, unter Einhaltung der Abstands- und Hygieneregeln.

Die Nominierten des DIVR Science Award 2020 kamen nicht nur aus dem gesamten Bundesgebiet; auch bewarben sich Hochschulen aus den Niederlanden, Österreich und der Schweiz auf die wichtigste VR / AR Auszeichnung im Hochschulbereich. Vergeben wurde der DIVR Science Award 2020 im Rahmen des Places _ VR Festival im Wissenschaftspark Gelsenkirchen.

Dessen Tiefgarage bildete die Grundlage für die DIVR Award Expo: Jede Hochschule bekam genügend Platz, um ihre Anwendung aufzubauen und der Jury, genauso aber auch Fachpublikum und Öffentlichkeit, unter Einhaltung der Abstands- und Hygieneregeln zu präsentieren. Und Bekanntlich sind es Garagen, in denen die Digital-Giganten unserer Zeit entstanden sind. An dieses Bild lehnte sich die DIVR Science Award Expo 2020 an.

DIE JURY DES DIVR SCIENCE AWARD 2020

Die diesjährige Jury setzt sich aus VR / AR Experten aus dem gesamten Bundesgebiet zusammen:

Markus Rall	DIVR e.V.	Dortmund
Tim Mittelstädt	HannoVR	Hannover
Rahel Demant	VRfirst	Frankfurt a. M. & Berlin
Susanne Ahmadseresht	Next.reality.Hamburg	Hamburg
Lukas Best	EDFVR	Köln

DER DIVR SCIENCE AWARD 2020 WURDE IN 3 KATEGORIEN VERGEBEN:

BEST CONCEPT

Der Preis in der Kategorie "Best Concept" ging an das Projekt "Virtuelles Verhandlungstraining - Beat the Bot" des Team InnoSüd, dass zum Kompetenzzentrum für Wachstums- und Vertriebsstrategien der Hochschule Neu-Ulm (HNU) zählt und in den Wirtschaftswissenschaften angesiedelt ist.

In der Anwendung "Virtuelles Verhandlungstraining - Beat the Bot" geht es um ein Verhandlungstrainingselement für Blended Learnings, welche technisch betrachtet eine geschickte Kombination aus VR und KI darstellt. Das Ziel der Anwendung ist es, nach einer theoretischen Einführung eine Verhandlungssituation in Form eines Pitches zu durchleben und dabei einen im Idealfall optimalen Verhandlungsstil in einer hochkompetitiven Verkaufsverhandlung für Investitionsgüter anwenden zu lernen.

„Die Verknüpfung der großen Zukunftstechnologien VR & KI zur Gestaltung von Trainingssimulationen ist konzeptionell absolut zukunftsweisend“, so die Begründung der Jury

BEST IMPACT

Der Preis in der Kategorie "Best Impact" ging an das Projekt "Virtual Reality Eye Tracking in der Parkinsonforschung" der Fakultät Medien und Bauwesen der FH Kiel.

Die VR Anwendung und das Virtual Reality Eye Tracking sollen bei der Analyse der Augenbewegung helfen, die in der neurogeriatrischen Parkinson-Recherche zum Einsatz kommt.

„Die Wandlung eines VR-Systems zum medizinischen Messwerkzeug hat uns nachhaltig beeindruckt und trägt zur Unterstützung von medizinischen Einrichtungen bei der Parkinsonforschung bei. Dies ist ein unverkennbarer Impact auf die Gesellschaft.“, so Begründung der Jury.

BEST TECH

Der Preis in der Kategorie "Best Tech" ging an das Projekt "VR-Lackierwerkstatt" des Teams "HandLeVR", dass zum Lehrstuhl für Komplexe Multimediale Anwendungsarchitekturen der Universität Potsdam zählt.

Das Projekt "HandLeVR" untersucht den Einsatz und die technische Gestaltung einer Virtual Reality-Lackierwerkstatt als Trainingsinstrument in der beruflichen Fahrzeuglackierausbildung.

„Diese Schulungsanwendung ist sehr ausgereift und stellt ihren Nutzen klar dar. Besonders der Aspekt der Übertragbarkeit auf beliebige, andere Szenarien hat uns überzeugt“, so die Begründung der Jury.



Über das Places _ VR Festival

Das Places _ VR Festival ist Deutschlands erstes, größtes und frei zugängliches Festival für Virtual Reality, das mitten im Ruhrgebiet stattfindet. Sowohl für ein Fach- als auch Öffentlichkeitspublikum drehte sich vom 20. – 22. August 2020 im größten Ballungsraum Mitteleuropas alles rund ums Thema Virtual Reality, Augmented Reality und Co. Und das nicht irgendwo in einer Messehalle, stattdessen dezentral.

Mit seinen außergewöhnlichen Orten wird das Stadtentwicklungsgebiet Bochumer Straße in Gelsenkirchen-Ückendorf zur Festivalbühne. Zwischen urbanem Altbau- Charme und modernen Einrichtungen wie dem Wissenschaftspark, zwischen Bordstein und Hinterhöfen, in Ladenlokalen, Wohnungen, Kunstateliers, Kneipen, in teils sanierungsbedürftigen Leerständen trifft virtuelle auf echte Realität, treffen Macherinnen und Macher auf Consumer.

Über die DIVR SCIENCE AWARD 2020 EXPO

Beim Places _ Virtual Reality Festival werden Innovationen aus der zukunftsweisenden Virtual Reality Technologie für alle Menschen kostenfrei erlebbar. Besonders der DIVR Science Award nimmt dabei eine herausragende Stellung ein. Denn es sind die deutschen Hochschulen, die maßgeblich zur Gestaltung der Innovationen von Morgen beitragen und im Rahmen des Places _ VR Festival - auf der DIVR Award Expo - aufeinandertreffen.

Die somit entstehende Plattform vereint die fragmentierte XR-Hochschullandschaft und bietet ihr einen Raum für Austausch und Kooperation. Nicht nur untereinander, stattdessen auch mit Fachpublikum, Unternehmen und interessierten Bürgern. Durch den DIVR Science Award trifft Wirtschaft auf Wissenschaft und Gesellschaft und verschafft den überragenden Projekten zudem eine fördernde Publizität: Eine Auszeichnung mit dem DIVR Science Award wird somit zum Vehikel der Förderung- und Weiterentwicklung des Projektes zum Wohle der deutschen Wirtschaft- und Gesellschaft.

Über den DIVR e.V.:

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.