

VDI-Fachkonferenz

Virtuelle Techniken in der Fahrzeugentwicklung

Virtual Reality, Augmented Reality und Mixed Reality im Praxiseinsatz

16. und 17. März 2016 im Dorint Airport-Hotel Stuttgart

TOP-THEMEN



- Hören Sie Anwenderberichte aus der Automobilindustrie deren Zulieferer und Partner
- Dauerlaufauslegung einer Fahrzeugkarosserie mit virtuell erzeugten Lastdaten
- Simulationsgestützte funktionale Grenzlagenabsicherung am Demonstrator Fahrzeugeinstieg
- Perspektiven der integrierten Funktions- und Eigenschaftsabsicherung von Fahrzeugen mit Smart Hybrid Prototyping
- Virtuelles Service Engineering – Serviceability Untersuchungen mit VR
- Einsatz von VR und AR im Dieselmotorenbau
- Einsatz dynamischer Baubarkeitsabsicherung

IHRE KONFERENZ-LEITUNG



Dr.-Ing. Dipl.-Kfm. Christoph Runde, Geschäftsführer, Virtual Dimension Center (VDC), Fellbach

MIT PRAXISBEITRÄGEN VON



Adam Opel • BMW • CMC Engineers • Daimler • EDAG Production Solutions • Fraunhofer Institut für Produktionsanlagen und Konstruktionstechnik • imk automotive • John Deere • MHP – A Porsche Company • MTU Friedrichshafen • Dr. Ing. h.c. F. Porsche • Siemens • Virtual Dimension Center • Volkswagen

VDI SPEZIALTAGE



15. März 2016

Kollaborative virtuelle 3D Welten im Fahrzeugbau

18. März 2016

Virtual Reality in Marketing und Sales

1. Konferenztag

MITTWOCH
16. MÄRZ 2016

08:45 Anmeldung und Check-In

09:30 Begrüßung und Eröffnung durch den Konferenzleiter

Dr.-Ing. Dipl.-Kfm. Christoph Runde, Geschäftsführer, Virtual Dimension Center (VDC), Fellbach

Eröffnungsvortrag

09:45 Virtuelle Techniken: Anwendungen in der Fahrzeugentwicklung im Überblick und aktuelle Trends

- Virtual Prototyping
- Integration Marketingprozess
- Einsatz verschiedener VR-Hardware
- Trends Head Mounted Displays und Datenbrillen

Dr.-Ing. Dipl.-Kfm. Christoph Runde, Geschäftsführer, Virtual Dimension Center (VDC), Fellbach

Möglichkeiten des Einsatzes von VR und AR im Fahrzeugbau

10:30 Neue Anwendungen der Virtuellen Techniken in der Produktentstehung

- Darstellung des Einsatzes von Virtuellen in den neuen Anwendungsbereichen
 - » Mitarbeitertraining
 - » Qualitätsprüfung
 - » Werkzeugtracking
 - » Störkantenanalyse
- Anforderungen an Datenbrillen aus industrieller Sicht

Prof. Dr. Werner Schreiber, Leiter Forschungsfeld Virtuelle Techniken, VOLKSWAGEN AG, Wolfsburg

11:15 Einsatz von VR und AR im Dieselmotorenbau bei der MTU Friedrichshafen GmbH/Rolls Royce Powersystems AG

- Vorstellung „Virtual Reality Center“ der MTU Friedrichshafen GmbH
- Stand der konkreten Anwendungsfälle in Bereichen wie, Konstruktion, Fluid- und Aerodynamik, Energieerzeugungsanlagen, Service, Technische Dokumentation, Marketing, Arbeitssicherheit, Werks- und Gebäudeplanung, Layoutplanung
- Chancen und Herausforderungen bei der Auffindung, Bewertung und Einführung neuer Use Cases
- Chancen und Risiken bei der Einführung von Virtual Reality bei Unternehmen

Dipl.-Ing. Friedrich Schley, Koordination CAD/IT/Virtual Reality Center, Entwicklung MTU Friedrichshafen GmbH, Friedrichshafen

12:00 Mittagspause

13:30 Der Editor menschlicher Arbeit (ema) – Frühzeitige Planung und Verifikation von kollaborativen Mensch-Maschine-Arbeitssystemen

- Software zur Planung, Simulation und Bewertung teilautomatisierter Fertigungsprozesse
- Verifizierte 3D-Simulation kollaborierender Humanmotorik und Robotik
- MTM-Normleistungsbezug
- Ergonomiebewertung (EAWS)

Dr. Jens Trepte, Geschäftsführer, imk automotive GmbH, Chemnitz

14:15 Virtual Product Development
Where we are today?

- Overview of the University of Applied Science Mannheim
- The Public private Partnership „Shared CAVE“. From the idea to the „Kompetenzzentrum Virtual Engineering Rhein-Neckar“
- Use cases of VR in Product Development, Marketing, Factory Planning and Manufacturing Engineering
- Use cases of VR in Teaching at the University of Applied Science

Prof. Dr. Ulrich Trägner, Dekan für Verfahrens- und Chemietechnik, Hochschule Mannheim

Dipl.-Ing. Jan-Gerd Hinrichs, Global IT PDP Modeling Solutions Region John Deere GmbH & Co. KG, Mannheim

15:00 Virtuelles Service Engineering – Serviceability
Untersuchungen mit VR

- frühzeitige Sicherstellung einer wartungs- und reparaturgerechten Produktgestaltung
- neue Arbeitsweise durch CAD-Daten-Zugriff
- Komplexität erfordert neue Methoden: Virtuelles Service Engineering
- Optimierung der Servicefähigkeit durch Service Checks
- Interdisziplinäres Arbeiten und Ergonomie

Julian Hermle M.A., Geschäftsführer, CMC Engineers GmbH, Hülben

15:45 Kaffeepause

16:15 Spielend zum Erfolg – wie Computerspiele Ingenieuren zu besseren Produkten verhelfen

- Überblick Visualisierungstechnologien
- Welche Möglichkeiten bieten Game Engines in der Produktpräsentation?
- Beispiele zum Einsatz von Game Engines
 - » Game Engines in der Fabrik- und Gebäudevisualisierung
 - » Game Engines im Marketing/Produktentwicklung
- Welche Rolle können Head-Mounted Displays und Cloud Computing spielen? – ein Ausblick

Jan Berner, Leiter Technik und Prozesse CGI, EDAG Production Solutions GmbH & Co. KG, Ingolstadt

Funktionale Absicherung von Fahrzeugen mit Hilfe Virtueller Techniken

17:00 Dauerlaufauslegung einer Fahrzeugkarosserie mit virtuell erzeugten Lastdaten

- Vorbereitung und Aufbau virtueller Strecken
- Abbildung von Fahrwerken mit Mehrkörper Modellen
- Virtuelle Ermittlung von Lastkollektiven mit Chassis Mehrkörper Simulationsmodellen
- Aufbereitung der virtuellen Lastkollektive für die Dauerlaufauslegung
- Aufbau des Rohkarosserie Simulationsmodells
- Dauerlaufauslegung der Rohkarosserie/Analyse der Ergebnisse

Dr. Alexander Schick, Supervisor Body, Closures & Exterior CAE, **Lothar Teske**, Engineering Group Manager Structures CAE & CAE Design, Adam Opel AG, Rüsselsheim

17:45 Zusammenfassung und Abschlussdiskussion durch den Konferenzleiter

Dr.-Ing. Dipl.-Kfm. Christoph Runde, Geschäftsführer, Virtual Dimension Center (VDC), Fellbach

Ca. 18:00 Get-Together

Zum Ausklang des ersten Veranstaltungstages lädt Sie das VDI Wissensforum zu einem Get-Together ein. Nutzen Sie die entspannte Atmosphäre, um Ihr Netzwerk zu erweitern und mit anderen Teilnehmern und Referenten vertiefende Gespräche zu führen.



2. Konferenztag

DONNERSTAG 17. MÄRZ 2016

Funktionale Absicherung von Fahrzeugen mit Hilfe Virtueller Techniken

08:30 Einsatz dynamischer Baubarkeitsabsicherung bei Mercedes-Benz Cars Engineering

- Vorstellung „Virtual Reality Center“ Sindelfingen MBC Engineering
- Funktionale Beschreibung: Dynamische Baubarkeitsabsicherung bzw. Montage ohne Fahrzeug
- Vorstellung Anwendungsfelder der dynamischen Baubarkeitsabsicherung (Montageabsicherung von kritischen Bauteilen, Wartbarkeit, Absicherung von Achsverkabelungen)
- Konkrete Anwendungsfälle dynamischer Baubarkeit

Dr. rer. nat Sibylle Doris Steck und Raymond Guilliard, Virtual Reality Center, Daimler AG, Sindelfingen

09:15 Simulationsgestützte funktionale Grenzlagenabsicherung am Demonstrator Fahrzeugeinstieg

- Klärung des schließmaßabhängigen Grenzlagenbegriffes
- Aufzeigen von Potentialen bzgl. des aktuellen Vorgehens bei Toleranzberechnungen/-simulationen funktionaler Schließmaße
- Vorstellung des Demonstrators sowie des simulationsgestützten neuen Vorgehens
- Darstellung der Simulationsergebnisse und sowie Abgleich mit Validierungsexperimenten

Dipl.-Ing. Matthias Ehlert, Mitarbeiter Toleranzmanagement Gesamtfahrzeug, BMW Group, München

10:00 Perspektiven der integrierten Funktions- und Eigenschaftsabsicherung von Fahrzeugen mit Smart Hybrid Prototyping

- Stufen der Systemintegration und -absicherung von Fahrzeugen
- Einordnung und Stand der Anwendung virtueller Absicherungsmethoden
- Lösungsbausteine für die erlebbare Absicherung mit Smart Hybrid Prototyping
- Vorstellung von Einsatzbeispielen/Anwendungsfällen für Smart Hybrid Prototyping

Uwe Rothenburg, Abteilungsleiter Modellbasiertes Entwickeln, Fraunhofer Institut für Produktionsanlagen und Konstruktionstechnik, Berlin
Maik Auricht, stellv. Oberingenieur, Fachgebiet Industrielle Informationstechnik, Technische Universität, Berlin

10:45 Kaffeepause

11:15 Virtuelle Produktentwicklung im Schienenfahrzeugbau

- Nutzung von 3D CAD entlang des Produktentwicklungsprozesses
- Durchgängige Datennutzung vom Engineering bis in die digitale Fabrik
- Simulationsverfahren in der Schienenfahrzeugentwicklung auf Basis vorhandener 3D-CAD-Daten
- Einsatz von Virtual Reality im Entwicklungsprozess und im Marketing

Reinhard Belker, Leiter Engineering IT- und Prozessdata Support, Siemens AG, Krefeld

2. Konferenztag

DONNERSTAG
17. MÄRZ 2016

Virtuelle Techniken im Fahrzeug-Design

12:00 Mixed Reality Lab im Design-Technik-Konvergenzprozess der BMW Group

- Welche strategischen Herausforderungen hat der VR Einsatz in der Automobilindustrie?
- Wie lassen sich die technologischen Möglichkeiten aus der Gaming Welt (Oculus Rift, HTC Vive ...) auf eine industrielle Anwendung übertragen?
- Wie spielt Hard- und Software optimal zusammen?
- Welche Anforderungen an den Immersionsgrad gibt es, um Modellbauten in Hardware entfallen zu lassen?
- Wie sieht das praktische Einsatzszenario bei der BMW Group aus?

Dr.-Ing. Daniel Motus, Leiter Cubing, Virtual Reality Methoden, Prozesse, BMW Group, München

12:45 Mittagspause

14:15 Virtueller Fahrerplatz 2: Der neuen Fahrsimulator bei Porsche

- Der Fahrsimulator als Multifunktional einsetzbares Tool für die Fahrzeugentwicklung
- Visualisierung in Kombination mit einer Bewegungsplattform (6 DoF)
- Vorstellung der Möglichkeiten für den Einsatz des Fahrsimulators in den verschiedensten Bereichen und Entwicklungsphasen von Serienfahrzeugen

Dipl. Ing. Ingo Krems, Fachreferent für Virtuelle Realität und Fahrsimulatoren, Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG, Weissach

Virtual Reality und Augmented Reality in Marketing und Sales

15:00 Future Sales – Einflüsse der Digitalisierung auf den zukünftigen Automobilvertrieb

- Einflussfaktoren auf zukünftige Verkaufsprozesse in der Automobil-Industrie
- Herausforderungen Future Sales
- Neue Technologien im Future Sales
- Veränderungen der Customer Journey durch Digitalisierung

Archontis Moldavanidis, Senior Manager, MHP – A Porsche Company, Ludwigsburg

15:15 Zusammenfassung der Konferenz und Schlusswort durch

Dr.-Ing. Dipl.-Kfm. Christoph Runde, Geschäftsführer, Virtual Dimension Center (VDC), Fellbach

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

FACHAUSSTELLUNG/SPONSORING

Sie möchten Kontakt zu den hochkarätigen Teilnehmern dieser VDI-Konferenz aufnehmen und Ihre Produkte und Dienstleistungen einem Fachpublikum Ihres Marktes ohne Streuverluste präsentieren? Vor, während und nach der Veranstaltung bieten wir Ihnen vielfältige Möglichkeiten, rund um das Tagungsgeschehen „Flagge zu zeigen“ und mit Ihren potenziellen Kunden ins Gespräch zu kommen.

Informationen zu Ausstellungsmöglichkeiten und zu individuellen Sponsoringangeboten erhalten Sie von:

Ben Hees

Projektreferent Ausstellung & Sponsoring

Telefon: +49 211 6214-7600, E-Mail: Hees@vdi.de



KOOPERATIONSPARTNER

VIRTUAL DIMENSION CENTER



KOLLABORATIVE VIRTUELLE 3D WELTEN IM FAHRZEUGBAU

THEMA

Der AR/VR Markt zählt zu den am schnellsten wachsenden der Welt. Die bisherige Nischentechnologie erfährt derzeit mit dem Markteintritt von Unternehmen wie Apple, Facebook, Google und Microsoft einen breiten-wirksamen Bedeutungsgewinn. Hinsichtlich Produktivitätszuwachs, Kosten- und Ressourcenoptimierung sowie Flexibilitätsgewinn bieten dabei insbesondere kollaborative virtuelle 3D Welten interessante Lösungen entlang der gesamten Wertschöpfungskette im Fahrzeugbau auf.

ZIELSETZUNG / ZIELGRUPPE

Kollaborative virtuelle 3D Welten stellen ein relativ neues Feld im Bereich virtueller Technologien dar. Sie bieten im Gegensatz zu vielen der bisherigen VR Visualisierungs- und Simulationslösungen einen holistischen und kollaborativen Ansatz, der neue Einsatzfelder eröffnet. Im Rahmen dieses interaktiven Thementags sollen die Grundlagen dieser Technologieform, ihre Anwendungs- und Einsatzfelder und die spannenden Möglichkeiten, in Bezug auf virtuelle Akademien oder die Kollaboration verteilter virtueller Teams aufgezeigt, ausprobiert und diskutiert werden. Angesprochen werden Fach- und Führungskräfte sowohl aus den Fachbereichen als auch mit querschnittlichen Funktionen.

LEITER

Markus Herkersdorf gründete 2002 zusammen mit zwei Partnern die TriCAT GmbH. Das Unternehmen zählt zu den führenden Innovatoren im Bereich kollaborativer, virtueller 3D Lern- und Arbeitswelten. Markus Herkersdorf gilt als Experte zum Thema Lernen und Kollaboration in virtuellen 3D Welten.

INHALT

09:00 bis ca. 17:00 Uhr

Einführung in kollaborative virtuelle 3D Welten

- Virtuelle 3D Welten – neue Technologie, vielfältige Einsatzmöglichkeiten
- Virtuelle vs. physischer Präsenz – erstaunlich gleich, erfreulich grenzenlos
- Anwendungs- und Einsatzfelder – ein Überblick
- Value Proposition – eine umfassende Nutzendarstellung

Soft- und Hardware Grundlagen

- Wie sind virtuelle 3D Welten softwareseitig aufgebaut
- Anforderungen an Hardware und technische Infrastruktur
- Anbindung an Systeme, Integration in Prozesse
- Betriebsformen – dezidiert/cloudbasiert/hybrid
- Und wie sieht es mit der IT Sicherheit aus?

Praxisblock I: Hands-on Erfahrung

- Immersion in virtuellen 3D Welten erfahren (mit und ohne VR-Brillen)
- Navigation und Interaktion
- User Experience als Key für Akzeptanz

Kollaborative virtuelle 3D Welten als Produktivitätsbooster

- Virtuelle 3D Welten als holistische und integrierte Arbeitsumgebung
- Besondere Herausforderungen verteilter virtueller Teams
- Effektive Kollaborationswerkzeuge in virtuellen 3D Welten
- Kurzfristig erzielbare Effizienz- und Produktivitätsgewinne

Ausbildung und Training

- Warum verteilen wir Wissen, wenn Kompetenz entwickelt werden müsste?
- Virtuelle 3D Welten als kompetenz- und Teamtraining-Umgebungen
- Nutzungsoptionen: Sicherheitsunterweisung und techn. Schulungen
- Umsetzung moderner, transfer- und nachhaltigkeitsorientierter Didaktik
- Virtuelle 3D Akademie – mehr Qualität bei geringeren Kosten

Praxisblock II: Praxisbeispiele

- Anwendungsfeld: Teamkollaboration
- Anwendungsfeld: Ausbildung und Training
- Ausprobieren und Diskussion im Teilnehmerkreis

VIRTUAL REALITY IN MARKETING UND SALES

THEMA

Virtual Reality ist aktueller denn je und Virtual Reality Headsets machen die Technologie der breiten Masse zugänglich. Bei gleichzeitiger Reduzierung der Hard- und Softwarekosten nimmt die Rechenleistung stetig zu. Virtual Reality bietet unzählige Möglichkeiten in der Vermittlung komplexer Sachverhalte und ist daher speziell für die Industrie ein spannendes Thema. Doch wie nutzen Firmen die VR-Technologie am effizientesten in den Bereichen Marketing und Sales und wie sieht ein Einstieg in den Umgang mit diesem „neuen“ Medium aus?

ZIELSETZUNG

Die Teilnehmer erhalten einen Überblick welche Voraussetzungen geschaffen werden müssen für die Verwendung von VR in den Bereichen Marketing und Sales. Anhand von Praxisbeispielen an Powerwall und mit Headsets lernen die Teilnehmer das Potenzial der Technologie kennen. Zusätzlich wird den Teilnehmer näher gebracht, wie eng Marketing und Sales mit VR mit der Technik und den Projekten im Unternehmen verzahnt ist. Ziel ist einen guten Überblick darüber zu erhalten welchen Nutzen das Thema mit sich bringt und was heutzutage bereits möglich ist.

ZIELGRUPPE

Der Spezialtag richtet sich an Marketingverantwortliche, Vertriebsleiter, technische Verantwortliche, Projektmanager sowie Geschäftsführer.

LEITER

Julian Hermle ist Gründer der CMC Engineers GmbH welche sich vollständig auf computergenerierte Medien mit hauptsächlich technischen Aspekten fokussiert hat. Ein zentraler Punkt hierbei ist Virtual Reality. Hr. Hermle arbeitet nun bereits schon seit über 6 Jahren in dieser Branche und kennt als Dienstleister die unzähligen Einsatzmöglichkeiten in einem breiten Spektrum.

INHALT

09:00 bis ca. 17:00 Uhr

Virtual Reality: Ein Überblick

- Woher kommt VR und wie funktioniert es?
- Welche Player gibt es auf dem Markt?
- Welche Firmen nutzen VR bereits im Tagesgeschäft?
- Wie geht man an das Thema heran?

Virtuelle Showrooms auf Messen

- Vorstellung eines standardisierten Konzepts
- Praxisbeispiele aus dem Maschinen- & Anlagenbau
- Vorteile & Nutzen am Beispiel eines Pressenherstellers
- ROI-Beispiele anhand eines Herstellers für Industriebacköfen

Live-Demonstrationen

- Teilnehmer erleben und entdecken Beispiele an der Powerwall

VR Headsets – der neue Trend

- Vorstellung Stand der Technik
- Abgrenzung zu „klassischem“ VR
- Konzepte zum Einstieg – Was ist zu beachten?
- Live-Demonstrationen

Vertrieb mit VR

- Wie nutzt der Vertrieb VR optimal?
- Virtuelle Showrooms im Verkauf
- Übergang zu Projektbesprechungen/Layoutdiskussionen
- Einsatz von VR im Projekt

Information zum Spezialtag:

Teilnehmer können eigene 3D Daten zum Spezialtag mitbringen welche dann ad-hoc besichtigt werden. Datenformate sollten sein: JT, STEP, 3DXML, FBX, WRL

**VDI-FACHKONFERENZ
VIRTUELLE TECHNIKEN IN DER FAHRZEUGENTWICKLUNG –
VIRTUAL REALITY, AUGMENTED REALITY UND MIXED
REALITY IM PRAXISEINSATZ**



Mit dem FSC® Warenzeichen werden Holzprodukte ausgezeichnet, die aus verantwortungsvoll bewirtschafteten Wäldern stammen, unabhängig zertifiziert nach den strengen Kriterien des Forest Stewardship Council® (FSC). Für den Druck sämtlicher Programme des VDI Wissensforums werden ausschließlich FSC-Papiere verwendet.

Gedruckt auf 100 % Recycling-Papier, versehen mit dem Blauen Engel.

VDI Wissensforum GmbH
Kundenzentrum
Postfach 10 11 39
40002 Düsseldorf
Telefon: +49 211 6214-201
Telefax: +49 211 6214-154
E-Mail: wissensforum@vdi.de
www.vdi.de/VTF

Ich nehme wie folgt teil:

Bitte Preiskategorie wählen

Preis p./P. zzgl. MwSt.	PS	VDI-Spezialtag „Kollaborative virtuelle 3D Welten im Fahrzeugbau“ (02ST039001) 15.03.2016	VDI-Spezialtag „Virtual Reality in Marketing und Sales“ (02ST038001) 18.03.2016	VDI-Fachkonferenz „Virtuelle Techniken in der Fahrzeugentwicklung“ 16–17.03.2016 (02KO807016)	Kombibuchung VDI-Fachkonferenz + 1 VDI-Spezialtag	Kombibuchung VDI-Fachkonferenz + 2 VDI-Spezialtage
Teilnahmegebühr	1	<input type="checkbox"/> EUR 890,-	<input type="checkbox"/> EUR 890,-	<input type="checkbox"/> EUR 1.290,-	<input type="checkbox"/> EUR 2.030,-	<input type="checkbox"/> EUR 2.870,-
persönliche VDI-Mitglieder	2	<input type="checkbox"/> EUR 840,-	<input type="checkbox"/> EUR 840,-	<input type="checkbox"/> EUR 1.190,-	<input type="checkbox"/> EUR 1.880,-	<input type="checkbox"/> EUR 2.670,-
VDI-Mitgliedsnummer*						

* Für die Preisstufe (PS) 2 ist die Angabe der VDI-Mitgliedsnummer erforderlich.

1111

Ich interessiere mich für Ausstellungs- und Sponsoringmöglichkeiten.

Nachname _____

Vorname _____

Titel _____

Funktion _____

Abteilung _____

Tätigkeitsbereich _____

Firma/Institut _____

Straße/Postfach _____

PLZ, Ort, Land _____

Telefon _____ Fax _____

Mobilnummer _____

E-Mail _____

Abweichende Rechnungsanschrift _____

Teilnehmer mit Rechnungsanschrift außerhalb von Deutschland, Österreich und der Schweiz zahlen bitte mit Kreditkarte.

- Visa Mastercard
 American Express

Karteninhaber _____

Kartenummer _____

Prüfziffer _____ gültig bis (MM/JJ) _____

Datum _____ × Unterschrift _____

Anmeldungen müssen schriftlich erfolgen. Anmeldebestätigung und Rechnung werden zugesandt. Gebühr bitte erst nach Rechnungseingang unter Angabe der Rechnungsnummer überweisen.

Veranstaltungsort / Zimmerreservierung
Dorint Airport-Hotel Stuttgart, Heilbronner Straße 15,
70771 Leinfelden-Echterdingen, Tel. +49 711 32064-0,
E-Mail: info.stuttgart@dorint.com

Im Veranstaltungshotel ist bis 4 Wochen vor der Konferenz ein begrenztes Zimmerkontingent (je nach Verfügbarkeit) unter dem Stichwort „VDI“ abrufbar.

Weitere Hotels in der Nähe des Veranstaltungsortes finden Sie auch über unseren kostenlosen Service von HRS, www.vdi-wissensforum.de/hrs



Exklusiv-Angebot: Als Teilnehmer dieser Veranstaltung bieten wir Ihnen eine 3-monatige, kostenfreie VDI-Probemitgliedschaft an. (Dieses Angebot gilt ausschließlich bei Neuaufnahme).

Leistungen: Im Leistungsumfang der Konferenz (zweitägig) sind die Pausengetränke, das Mittagessen und der Abendimbiss am 16. März 2016 enthalten. Die Konferenzunterlagen werden den Teilnehmern via Download zur Verfügung gestellt. Im Leistungsumfang des Spezialtages sind die Pausengetränke und das Mittagessen enthalten. Die Unterlagen des Spezialtages erhalten Sie vor Ort.

Geschäftsbedingungen: Mit der Anmeldung werden die Geschäftsbedingungen der VDI Wissensforum GmbH verbindlich anerkannt. Abmeldungen müssen schriftlich erfolgen. Bei Abmeldungen bis 14 Tage vor Veranstaltungsbeginn erheben wir eine Bearbeitungsgebühr von € 50,- zzgl. MwSt. Nach dieser Frist ist die volle Teilnahmegebühr gemäß Rechnung zu zahlen. Maßgebend ist der Posteingangsstempel. In diesem Fall senden wir die Veranstaltungsunterlagen auf Wunsch zu. Es ist möglich, nach Absprache einen Ersatzteilnehmer zu benennen. Einzelne Teile des Seminars können nicht gebucht werden. Muss eine Veranstaltung aus unvorhersehbaren Gründen abgesagt werden, erfolgt sofortige Benachrichtigung. In diesem Fall besteht nur die Verpflichtung zur Rückerstattung der bereits gezahlten Teilnahmegebühr. In Ausnahmefällen behalten wir uns den Wechsel von Referenten und/oder Änderungen im Programmablauf vor. In jedem Fall beschränkt sich die Haftung der VDI Wissensforum GmbH ausschließlich auf die Teilnahmegebühr.

Datenschutz: Die VDI Wissensforum GmbH erhebt und verarbeitet Ihre Adressdaten für eigene Werbezwecke und ermöglicht namhaften Unternehmen und Institutionen, Ihnen im Rahmen der werblichen Ansprache Informationen und Angebote zukommen zu lassen. Bei der technischen Durchführung der Datenverarbeitung bedienen wir uns teilweise externer Dienstleister. Wenn Sie zukünftig keine Informationen und Angebote mehr erhalten möchten, können Sie bei uns der Verwendung Ihrer Daten durch uns oder Dritte für Werbezwecke jederzeit wider sprechen.

Nutzen Sie dazu die E-Mail Adresse: wissensforum@vdi.de oder eine andere oben angegebene Kontaktmöglichkeit.