

Die GI-Fachgruppe VR/AR veranstaltet am *17. und 18. September 2019* den **16. GI-Workshop VR/AR 2019** an der *Hochschule Fulda*.

Die Fachgruppe Virtuelle Realität und Augmented Reality (VR/AR) in der Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) hat das Ziel, die wissenschaftliche Arbeit auf dem Gebiet "Virtuelle und Erweiterte Realität" voranzutreiben und den Informationsaustausch unter Wissenschaftlern zu unterstützen.

Der von der GI-Fachgruppe VR/AR vor 16 Jahren ins Leben gerufene Workshop ist eine etablierte Plattform für den Informations- und Ideenaustausch. Hier treffen sich traditionell einmal jährlich Interessierte aus Wissenschaft und Praxis. Der Workshop bietet den idealen Rahmen, aktuelle Ergebnisse und Vorhaben aus Forschung und Entwicklung mit einem fachkundigen Publikum zu diskutieren. Nicht zuletzt ist der Workshop ein ideales Forum, um Kontakte aufzubauen und zu pflegen oder um einen Einblick in aktuellste Arbeiten zur Virtuellen und Erweiterten Realität zu bekommen.

## Call for Papers

---

Im Rahmen des 16. Workshops "Virtuelle und Erweiterte Realität" der GI-Fachgruppe VR/AR wollen wir vor allem jungen Nachwuchswissenschaftlerinnen und -wissenschaftlern wieder die Möglichkeit geben, einem fachkundigen Publikum ihre wissenschaftlichen Arbeiten vorzustellen. Dazu zählen z.B. auch laufende Promotionsvorhaben und herausragende studentische Abschlussarbeiten.

### Themen

---

Beiträge zum Workshop sind zu jedem Gebiet der Virtuellen und Erweiterten Realität möglich. Dies beinhaltet insbesondere, aber nicht ausschließlich:

- 3D-Eingabegeräte und Interaktionstechniken
- Avatare und Agenten
- Displaytechnologien und Tracking
- (Echtzeit-) Rendering
- Education und Edu-/Infotainment
- Entertainment und Experiences
- Gesellschaft und soziotechnische Aspekte
- Human Factors
- Industrielle Einsatzszenarien
- Innovative bzw. künstlerische Anwendungen
- Modellierung und Simulation
- Multimodale Interaktion
- Systemarchitekturen und intelligente Umgebungen
- Verteilte und kooperative VR-/AR-Umgebungen
- VR/AR im Web
- VR/AR und Spiele
- VR/AR und Kunst

## **Einreichung von Beiträgen und Tagungsband/Proceedings**

---

Wissenschaftliche Arbeiten in den Kategorien Langbeitrag (10-12 Seiten), Kurzbeitrag (6-8 Seiten), Poster (2-4 Seiten) und Demonstrationen (2-4 Seiten sowie Vorstellung während des Workshops) sind in deutscher oder englischer Sprache erwünscht. Die Beiträge müssen in anonymisierter Form über das Submission System hochgeladen werden. Die Entscheidung über eine Publikation im Workshop-Band und eine Präsentation auf dem Workshop trifft das Programmkomitee (double-blind Review).

In diesem Jahr werden auch wieder Absolventinnen und Absolventen im Bachelor und Master eingeladen, ihre Abschlussarbeiten im Themenfeld VR/AR einzureichen. Dabei sollte das Kolloquium 2018 oder 2019 stattgefunden haben. Die besten Arbeiten werden ausgewählt und die Autoren erhalten die Gelegenheit, ihre Arbeiten im Workshop im Rahmen eines Vortrags zu präsentieren. Dazu sind u.a. Titel und Kurzfassung der Arbeit (max. 1 DIN-A4-Seite im PDF-Format) über das Submission System hochzuladen. Diese Seite erscheint auch im Erfolgsfall im Tagungsband.

Der gedruckte Workshop-Band (mit ISBN) wird zum Selbstkostenpreis während des Workshops (und danach) erhältlich sein.

Alle Beiträge müssen sich an die Formatvorlage des VR/AR-Workshops halten. Die Formatvorlage für LaTeX bieten wir [hier zum Download](#) an. Mit in der LaTeX-Version ist eine Beschreibung des Formats für andere Textsysteme enthalten. Wir empfehlen jedoch die Verwendung von LaTeX. Die Einreichung selbst muss als PDF erfolgen. Die Artikel werden in einem Tagungsband (mit ISBN) veröffentlicht. Bitte prüfen Sie, ob Sie die Text- und Bildrechte an allen in Ihrem Paper verwendeten Materialien haben. Fragen Sie uns im Zweifel. Mit dem Upload der Datei übertragen Sie uns die Rechte, Ihre Arbeit zu publizieren.

Zur Einreichung Ihrer Beiträge verwenden Sie bitte das EasyChair Online-System: <https://easychair.org/conferences/?conf=givrar2019>

## **Best Paper Award**

---

Die Autoren des besten Beitrags, der auf der Konferenz präsentiert wurde, werden mit dem Best Paper Award ausgezeichnet. Die Auswahl des Gewinners trifft das Organisationskomitee unter Mithilfe weiterer Mitglieder des GI-VR/AR-Lenkungskreises.

Die Gewinner werden nach dem Workshop zudem eingeladen, eine erweiterte Fassung ihres Artikels zu einer Sonderausgabe des Journal of Virtual Reality and Broadcasting (JVRB) einzureichen.

## **Programm**

---

Das Programm wird im Juli 2019 veröffentlicht. Die Veranstaltung findet statt im Gebäude 46 des Fachbereichs Angewandte Informatik der Hochschule Fulda (Anfahrtsbeschreibung unter <https://www.hs-fulda.de/angewandte-informatik/kooperationen/16-gi-vrar-workshop-2019/>).

## Als Keynote Speaker haben zugesagt:

---

- Sascha Häberling, Google VR (Daydream): VR/AR at Google
- Prof. Dr. Jinyuan Jia, Tongji University, Shanghai, China: VR/AR in China

## Termine

---

Einreichungsfrist für Langbeiträge, Kurzbeiträge, Poster, Demonstrationen und Abschlussarbeiten	06.05.2019 <b>27.05.2019</b>
Benachrichtigung	01.07.2019
Einreichung der Camera Ready Version	15.07.2019
Anmeldefrist für Workshop	02.09.2019
GI VR/AR Workshop	17.+18.09.2019

Für weitere Informationen kontaktieren Sie bitte die Workshop Chairs unter [info@givrar2019.de](mailto:info@givrar2019.de)

## Workshop Chairs

---

- Prof. Dr. Paul Grimm, Hochschule Fulda
- Prof. Dr. Yvonne Jung, Hochschule Fulda
- Prof. Dr. Ralf Dörner, Hochschule RheinMain
- Prof. Dr. Christian Geiger, Hochschule Düsseldorf