

IML

Immersive Media Lab

Programm / Ausschreibung	COIN, Aufbau, COIN Aufbau 7. Ausschreibung	Status	abgeschlossen
Projektstart	01.11.2018	Projektende	30.09.2022
Zeitraum	2018 - 2022	Projektlaufzeit	47 Monate
Keywords	Virtual Reality, Augmented Reality, Storytelling, Immersion, Interaktivität, Audio		

Projektbeschreibung

Storytelling: in der Kunst von jeher eine Selbstverständlichkeit, nimmt es nun zunehmend auch Einfluss auf die Wissenschaft. Randy Olsen weist in seinem 2015 erschienen Buch: „Houston, we have a narrative – Why Science Needs Story“ auf die Durchdringung wissenschaftlicher Methoden und Vermittlung durch Storytelling hin. Im Rahmen von Big Data wird durch narrative Prozesse aus Rauschen Information – jedes „Ding“ hat seine Story. Als wegweisende Technologien und neuartige immersive Medien bieten Augmented und Virtual Reality (AVR) nicht nur zukunftsträchtige Schnittstellen zwischen industrieller Anwendung und künstlerischer Forschung, sondern auch innovative Möglichkeiten um Storytelling zu entwickeln und in der Wirtschaft zu implementieren. Jenseits klassischer Erzähltheorien bilden Überlegungen über Data Storytelling, Interactive und Virtual Storytelling die Basis für die Erforschung eines neuartigen „Immersive Storytellings“.

Die Bündelung von zur Verfügung stehenden personellen und infrastrukturellen Ressourcen am Institut für Creative\Media/Technologies der FH St. Pölten ermöglicht den Aufbau eines Immersive Media Labs (IML) für disziplinübergreifende Projekte. Diesem Konzept folgend umfasst das Immersive Media Lab sowohl die Bereiche Media Art, Creative Industries und Audio Industries, als auch Industrie 4.0 und Digital Healthcare. Die Bandbreite an narrativen Strukturierungsmöglichkeiten werden anhand von fünf ausgewählten Use Cases evaluiert, die dieses Spektrum widerspiegeln:

- o Intermedia Motion Tracking in AVR (IMTA)
- o Immersive Video Interaction (IVI)
- o Auditory Augmented Reality in Production (AARiP)
- o AVR Interfaces for the Industrial Internet of Things (AIIT)
- o Enlightening Patients with Augmented Reality (EPAR)

Eine inhaltliche Klammer bilden folgende Forschungsfragen: Inwieweit lassen sich bei der Umsetzung der AVR bezogenen Use Cases bekannte Strategien des (Digital) Storytellings übertragen? Welche Potentiale ergeben sich dadurch für die jeweiligen Einsatzgebiete? Wo ist eine Entwicklung neuartiger Strategien notwendig und wie lassen sich diese wiederum generalisieren? Von den Ergebnissen des Immersive Media Labs können Unternehmen aus der industriellen Produktion, dem Gesundheitswesen, der Bauwirtschaft und der Kreativwirtschaft in Form von Immersive Storytelling Guidelines, Content und

Prototypen profitieren: um User Guidance, Vermittlung von Wissen und Prozessen mit Hilfe von AVR Technologien besser zu kommunizieren.

Projektpartner

- Hochschule für Angewandte Wissenschaften St. Pölten Forschungs GmbH