

## START-UP

**HR-Tech Hub  
Vienna gegründet**

WIEN. Die Zahl innovativer Lösungen – insbesondere im Bereich der Personalsuche – ist in den vergangenen Jahren laufend gestiegen. Allein im Jahr 2016 wurden 2,2 Mrd. € in 402 HR-Tech-Start-ups weltweit investiert, ein neuer Rekord.

Der Standort Wien gilt nicht erst seit Gründung und erfolgreichem Verkauf von kununu oder vor Kurzem PreScreen an die börsennotierte Xing AG in Hamburg als eine der europäischen Städte mit der höchsten „HR-Tech“-Dichte. Grund genug für sechs führende HR-Tech-Unternehmen mit Sitz in Wien, eine gemeinsame Initiative zu gründen – den HR-Tech Hub Vienna.

**Ziel: Vernetzung**

Die sechs Gründungsmitglieder des HR-Tech Hub Vienna sind Firstbird (digitales Mitarbeiter-Empfehlungsprogramm), Gustav (Marktplatz für Zeitarbeitskräfte), hokify (Mobiles Jobportal), myVeeta (Digitales Talantenetzwerk), PreScreen (cloudbasierte Bewerbermanagement-Software) und whatchado (Video-Job-Plattform). Das Ziel der neu geformten Initiative ist die Vernetzung der Wiener HR-Tech-Szene.

**HR-Tech Hub Vienna ...**

... ist eine informelle Vereinigung von Tech-Unternehmen im Bereich Human Resources.

© Panthiermedia.net/Enclier

# Fußball-WM in VR

Die Fußball-WM 2018 in Russland wird in den Bereichen UHD und Virtual Reality neue Maßstäbe setzen.



© AP/Ordt Andersen

Fußball-WM-Spiele in Virtual Reality werden bei der Fußball-Weltmeisterschaft 2018 erstmals umgesetzt.

**••• Von Michael Fiala**

WIEN. Fußball hat in den vergangenen Jahrzehnten in puncto Übertragungstechnik oft neue Maßstäbe gesetzt. In dem Bestreben, in dieser Branche die Nase vorn zu behalten, werden alle 64 Spiele der Fußball-Weltmeisterschaft 2018 in Russland zum ersten Mal in UHD-Auflösung mit HDR, also Hochkontrastbildern, übertragen. Dank einer Kombination von UHD/HDR/1080p kann am Ende einer einzigen Produktionskette eine ganze Palette von Videoformaten zur Verfügung gestellt werden (1080i, 1080p oder UHD HDR). Durch den Einsatz des Vollbildverfahrens als grundlegendes Produktionsformat im Zusammenspiel mit HDR kommen alle Lizenznehmer im Bereich der Medienrechte ungeachtet ihres Ausstrahlungsformats in den Genuss einer optimierten Bildqualität.

37 Kameras, davon acht mit dualer Ausgabe (UHD/HDR und

1080p/SDR) und weitere acht mit dualer Ausgabe (1080p/HDR und 1080p/SDR), werden bei jedem Spiel zum Einsatz kommen. Weitere acht Superzeitlupen- und zwei Ultrazeitlupenkameras, eine Cablecam und eine Cineflex-Helikopterkamera werden dafür sorgen, dass aus jedem Blickwinkel des Stadions erstklassige Bilder zur Verfügung stehen.

**Spiele in VR**

Aufgrund des großen Erfolgs der Multimediaproduktion bei der FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Brasilien 2014 werden Digitalproduktion und das Angebot digitaler Dienste einen integralen Bestandteil des Gesamtproduktionsplans ausmachen. Darüber hinaus haben die Fans die Möglichkeit, die Spiele in Virtual Reality (VR) zu verfolgen. Das ist eine bahnbrechende Neuerung. Dieses neue Feature steht als Live-Erlebnis oder als 360-Grad-Video on Demand (VoD) zur Verfügung und rückt

die FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Russland 2018 ins Zentrum der digitalen Innovation.

**Auch Juventus mit VR**

Virtual Reality steht bei einigen Fußball-Klubs derzeit ganz oben auf der Agenda. So hat der italienische Traditionsclub Juventus Turin eine Virtual-Reality-App auf den Markt gebracht. Mit dieser App können User Spielszenen, Eindrücke aus der Kabine und die Meisterfeier des vergangenen Sommers aus den Katakomben verfolgen. Verfügbar ist die VR-App für Oculus Rift und Samsung Gear VR; in naher Zukunft soll die Anwendung auch mit Google Cardboards kompatibel sein.

In der deutschen Bundesliga ist in der vergangenen Saison der von Peter Stöger trainierte 1. FC Köln mit VR-Angeboten gestartet. So konnte man ein Training mittels VR-Brille mitverfolgen. Die Saisoneroöffnung wurde zudem mit einem 360-Grad-Livestream übertragen.