



Der weltweit einmalige Deep Space 8K wird im Rahmen des Forschungsprojektes Immersify weiterentwickelt.

In Linz beginnt's

Ars Electronica Futurelab macht bei Forschungsprojekt zu innovativen Technologien für Virtual Reality mit.

... Von Paul Christian Jezek

LINZ. Damit sich Virtual Reality künftig auch auf einem breiten Markt durchsetzen kann, bedarf es noch einiger Entwicklungsarbeit. Genau die will nun das europaweite Forschungsprojekt Immersify leisten, an dem sich das Poznan Supercomputing and Networking Center (PSNC) aus Polen, die Spin Digital Vi-

deo Technologies GmbH aus Deutschland, Marché du Film – Festival de Cannes aus Frankreich, das Visualization Center C aus Schweden und das Ars Electronica Futurelab beteiligen.

Immersify wurde im Oktober 2017 gestartet und läuft bis März 2020. Finanziert wird das Projekt vom Horizon 2020 Forschungs- und Innovationsprogramm der Europäischen Union

unter dem Grant Agreement No 7620799.

Das Projekt im Detail

Immersify konzentriert sich auf vier Schwerpunkte: Erstens braucht es eine neue Technologie zur Komprimierung von Daten, die durch ständig steigende Auflösungen, Frame Rates und immer bessere Bildformate nahezu explodieren. Zweitens sol-

len Media Player und Formate möglichst viele unterschiedliche technische Umgebungen und Devices unterstützen können. Drittens sollen kreative Videos in sehr hoher Qualität, CGI in 2-D und 3-D sowie interaktive Elemente so miteinander kombiniert werden können, dass Nutzer ihre ganz individuellen Erfahrungen erleben zu können. Viertens sollen der laufende Entwicklungsfortschritt beim Ars Electronica Festival sowie dem Marché du Film in Cannes präsentiert, mit eigens dafür entwickelten Inhalten das kreative und technische Potenzial aufgezeigt sowie innovative Produkte für den Markt vorgestellt werden.

Der Beitrag aus Linz

Das Ars Electronica Futurelab als transdisziplinäres Medienkunstlabor genießt internationale Reputation als eine der führenden nicht-universitären Forschungs- und Entwicklungseinrichtungen in den Bereichen Medienkunst, Information Aesthetics, Interaction Design, persuasive Technologien, Robotik und Virtual Environments.

Eines seiner vielen Referenzprojekte ist der global einmalige Deep Space 8K, der im Rahmen von Immersify ausgebaut werden soll.

Rekord für Würth Österreich

Fast 200 Millionen Euro Jahresumsatz.

BÖHEIMKIRCHEN. Würth Österreich verzeichnete mit Jahresabschluss 2017 einen Rekordumsatz von 197,7 Mio. €, das entspricht einem Wachstum gegenüber dem Vorjahr von 6,6% (2016: 185,5 Mio. €).

In der ersten Jahreshälfte werden drei neue Kundenzentren in Österreich eröffnet: Andritz am 30. März, Wien-Floridsdorf am 4. Mai und Vöcklabruck (OÖ) am

30. Mai. Im Raum Wien sollen zwei zusätzliche Standorte folgen. „Bis 2020 möchten wir hierzulande mit 60 Kundenzentren vertreten sein“, sagt Geschäftsführer Alfred Wurmbrand.

Auch personell stockt Würth weiter auf. Im abgelaufenen Geschäftsjahr wurde erstmals die 800 Mitarbeiter-Marke erreicht – mehr als 470 davon sind im Außendienst tätig. (pj)



Alfred Wurmbrand, Geschäftsführer von Würth Österreich.