

3. COIN-Ausschreibung „Aufbau“



Projekt:

CADET - Center for Advances in Digital Entertainment Technologies

Förderungsnehmer:

Fachhochschule Salzburg GmbH

Kurzfassung

Mit dem geplanten „**CENTER FOR ADVANCES IN DIGITAL ENTERTAINMENT TECHNOLOGIES**“ (CADET) werden die Fachhochschule Salzburg mit ihren medienaffinen Studiengängen **MultiMediaTechnology** (MMT) und **MultiMediaArt** (MMA) und das international renommierte **Ars Electronica Futurelab** (AEF) ihre technischen und gestalterischen Kompetenzen bündeln, um damit den Bereich des „**Creative Engineerings**“ am Standort Österreich entscheidend zu stärken. Ziele des Aufbauvorhabens CADET liegen in der Konzeption und Entwicklung von Technologien und Anwendungen im Bereich des Mixed Reality Entertainments.

Die Entwicklungs- und Forschungsschwerpunkte in CADET, „**Fullbody Interaction & Representation**“, „**Affective Computing**“ und „**Technologies for Immersive Experiences**“, verfolgen das gemeinsame Ziel, die **Immersion, Partizipation** und **Interaktion** in der digitalen Unterhaltung und Kommunikation zu steigern. Dabei spielen die in CADET aufgegriffenen Schwellen-Technologien zur Ganzkörpererfassung in 3D sowie Bio-Sensorik eine entscheidende Rolle. Die Möglichkeit den eigenen Körper, seine Bewegungen und Emotionen in eine vernetzte virtuelle Welt einzubringen, wird neue partizipative Online-Formate entstehen lassen und unser Verständnis von multimedialer Produktion und Unterhaltung maßgeblich verändern.

Um die bisher kostenaufwendige Produktion von Mixed Reality Formaten entscheidend zu vereinfachen, soll im Rahmen von CADET ein effizientes und erweiterbares Softwareframework („**2Real Framework**“) nebst entsprechenden Authoringtools unter einer OpenSource Lizenz entstehen. Mit Hilfe des 2Real Frameworks können Anwendungen entwickelt werden, die die eigene physische Präsenz spielerisch in eine virtuelle Welt transferieren („**Augmented Virtuality**“). Explorative Prototypen und Museumsexponate auf Basis des Frameworks werden das Interesse und die Aufmerksamkeit der Wirtschaft wecken und zu entsprechenden Anschlussprojekten führen. Eine langfristige Entwicklungsperspektive in CADET wird durch den Bereich des „Affective Computing“ sichergestellt. Zukunftsfähige Fragestellungen wie z.B.: „Wie können automatisch generierte Animationen von Spielfiguren menschlich wirken“, oder „wie können Maschinen unsere Emotionen deuten und adäquat darauf reagieren“ bilden die Basis für die zweite Phase des Projektes.



3. COIN-Ausschreibung „Aufbau“

In CADET entwickelte Anwendungen wenden sich an KMUs aus den „Creative Industries“, dem Kommunikationssektor, dem Sozial- und Gesundheitswesen, der Ausbildung, der Eventveranstaltung und auch der musealen Wissensvermittlung. Interessensbekundungen für CADET liegen von nationalen und internationalen WirtschaftspartnerInnen vor.