



ImpulsProgramm  
creatiwirtschaft

## Jurymitglieder zum Themenbereich Multimedia

### National

#### Andreas Martin



Seit 2005 bei Sony NetServices in Salzburg im Bereich Innovation Management mit Schwerpunkt IPTV über PlayStation Devices tätig. Lehrauftrag an der Donauuniversität Krems (TV + Film Produktion). Zwischen 2003 und 2005 beim UMTS Betreiber Hutchison 3G Austria im Bereich Commercial Development für Business Planning und Partner Management rund um Mobile Content, Mobile Applications und innovative 3G Messaging Services zuständig. Von 2001 – 2003 Vorbereitung und Produktlaunch von [www.Aon.tv](http://www.Aon.tv): IPTV Service von Telekom Austria (vormals jet2web Internet). Aon.tv wurde aus einem EU geförderten Projekt mit dem Titel ProxiTV (IST Programm) entwickelt. Zwischen 2000 und 2001 Head of Content bei der absolutfilm GmbH in Düsseldorf: Videostreaming Portal von freenet.de. 1998 – 2000: Leitung der Öffentlichkeitsstelle der SoWi-Fakultät der Universität Innsbruck.

[www.andreasmartin.tv](http://www.andreasmartin.tv)

#### Gabriele Kotsis



Seit 2002 Professorin für Informatik an der Johannes Kepler Universität Linz. Leiterin des Institutes für Telekooperation. Autorin von über 100 wissenschaftlichen Publikationen. Leitung und Koordination von nationalen und EU Projekten im Bereich IKT. Präsidentin der Österreichischen Computergesellschaft.

[www.tk.uni-linz.ac.at](http://www.tk.uni-linz.ac.at)



ImpulsProgramm  
creatiwirtschaft

### Alois Ferscha



Leitet das Institut „Pervasive Computing“ - Universität Linz. Derzeit Projekte zu kontextbasierten Application Frameworks in einem Wireless Campus-Network (mobile Navigationssysteme erweitert um Geoinformation, RFID-basierte Realtime-Notification-Systeme, Wearable Computing und Embedded Internet Application Frameworks.

Visiting Researcher,; Mitglied bei OCG, GI, ACM und IEEE; Heinz Zemanek Preis;

### Horst Hörtner



Leiter und Senior Executive Developer des Ars Electronica Futurelab, des Herzstücks des Ars Electronica Center, wenn es um innovative, interdisziplinäre Lösungen für Kunst, Forschung und Industrie geht. Vor seiner Zeit im AEC hat sich Hörtner als Mitglied der steirischen Gruppe x-space mit Robotik, interaktiver Kunst und Netz-Kunst beschäftigt und zahlreiche Projekte realisiert.

[esc.mur.at/bio\\_hoertner.html](http://esc.mur.at/bio_hoertner.html)

### International

#### Edouard Bannwart | Schweiz



Gestalter multimedialer Umgebungen für Design, Architektur und Stadtentwicklung. VR-Pionier und Entwickler von Cyber-City Berlin, den Virtual Head und dem Gestaltungskonzept für das AEC in Linz. Gründer und Vorstand des Art+Com e.V., der echtzeit AG und des reality-lab.



*ImpulsProgramm*  
creatiwirtschaft

### **Hilmar Schmundt / Deutschland**



Redakteur im Bereich Wissenschaft und Technik beim Nachrichtenmagazin "Der Spiegel" und lebt in Berlin. 2005 wurde er mit dem "Punkt"-Preis für Technikjournalismus der Akademie der Technikwissenschaften (Acatech) ausgezeichnet. Sein Buch "Hightechmärchen" wurde 2003 von "Bild der Wissenschaft" als "Buch des Jahres" empfohlen. Bis 2000 war er Redakteur bei der Computerzeitschrift "konrad". 1995 war er Mitgründer des internationalen Netzliteratur-Festivals "Softmoderne".

### **Karel Dudesek / UK**



Leiter des postgraduate MA Course „Interactive digital Media and Networked Media Environments“ am Ravensbourne College of Design and Communication, London.

[www.rave.ac.uk](http://www.rave.ac.uk)

### **Oliver Michel / Deutschland**



Geschäftsführer der project:syntropy GmbH – Kreation von interaktiven Erlebnissen und Attraktionen für Freizeit- und Themenparks, Ausstellungen, Messen und Museen, Entwicklung von Virtual-, Augmented- und Mixed Reality Medien Installationen, Sichtsystemen für Simulatoren und Echtzeit 3D Content und Spiele. Gründer und Leiter der Forschungs- und Entwicklungsabteilung der Pixelpark AG, Leitung mehrerer nationaler und internationaler Forschungs- und Entwicklungsvorhaben, Gutachter für die Europäische Kommission.

Anfang der 90er Jahre Tätigkeit bei mehreren Verlagen in der Herstellung multimedialer Lern- und Entertainmentsoftware.

[www.project-syntropy.de](http://www.project-syntropy.de)