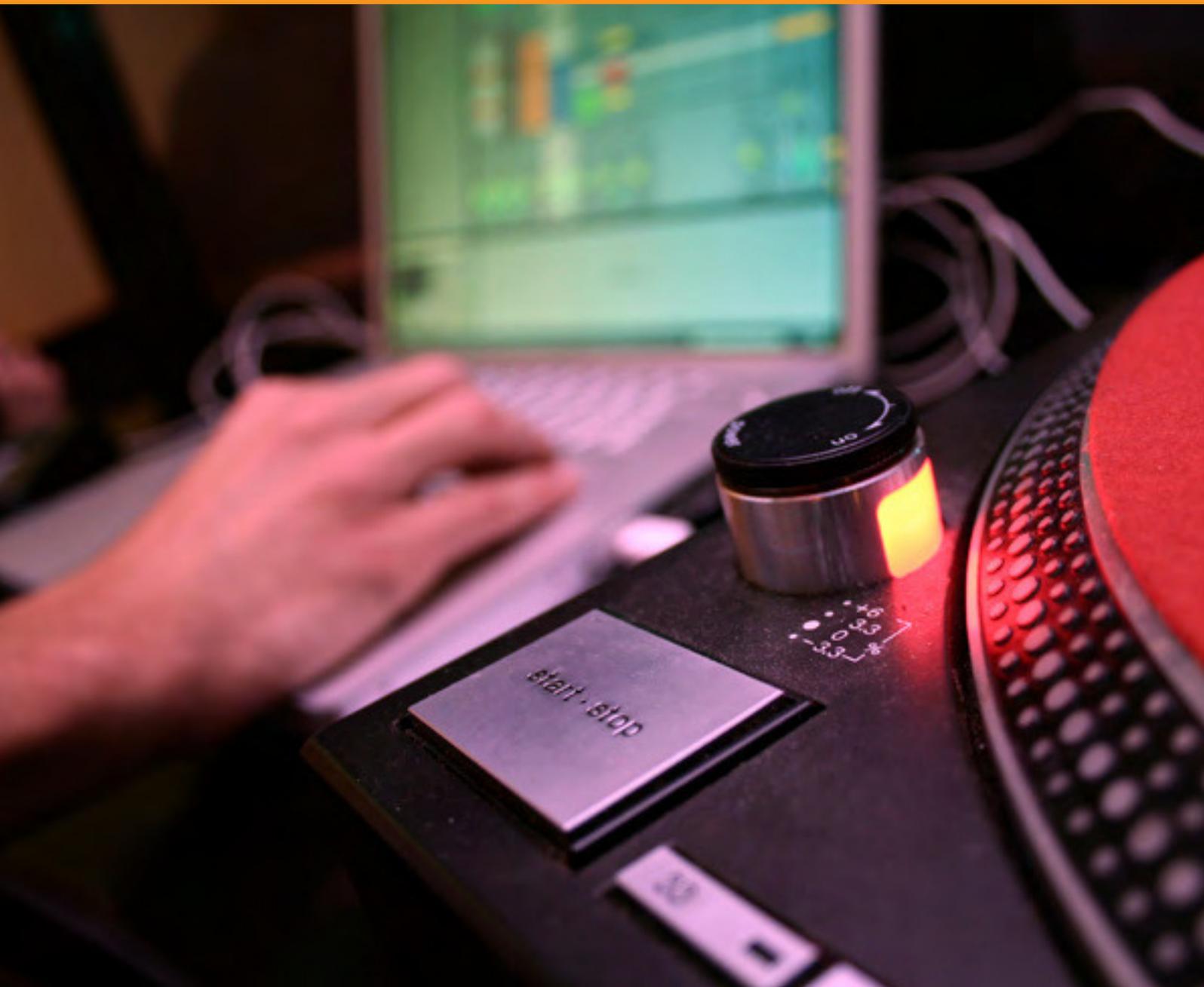




Fraunhofer
IUK-TECHNOLOGIE

FRAUNHOFER-VERBUND INFORMATIONS- UND KOMMUNIKATIONSTECHNOLOGIE

DIGITALE MEDIEN



VOM ZUSCHAUER ZUM MITMACHER

Die Digitalisierung und Konvergenz der verschiedenen Medien prägt zunehmend Kultur und Unterhaltung. Trägermedien verlieren immer mehr an Bedeutung, die Inhalte sind dadurch flexibler und unabhängig von Ort und Zeit nutzbar. Angesichts des stark steigenden Angebots von Inhalten ist Personalisierbarkeit die Voraussetzung für eine sinnvolle Mediennutzung.

Die Nutzer erwarten interaktive Medien, die ihnen die Möglichkeit zur Steuerung und Navigation geben, um einfach und schnell auf aktuelle Interessen reagieren zu können. Sie agieren dabei als Mitmacher, da sie neben der einfachen Beteiligung an Entscheidungen und Votings immer öfter selbst Produzenten sind. Für den kostenlosen Tausch oder die Vermarktung ihrer Produkte, seien es Bilder, Musik oder Filme, entstehen neue Plattformen.

TRENDS

Unterhaltung und Medien ...

von morgen sind geprägt von personalisierten Informationsdiensten, digitalem Radio, interaktivem Fernsehen und hochauflösendem 3D-Kino. Beliebige Mischformen und Abstufungen ermöglichen die gleichzeitige Nutzung und den nahtlosen Übergang zwischen den Medien, so dass die Einzelformen mehr und mehr verwischen und zusammenwachsen. Jedes Medium profitiert dabei von den Stärken der anderen. Intelligente Geräte und intuitive Steuerungselemente lassen die technischen Rahmenbedingungen für die Nutzer in den Hintergrund treten und erlauben es ihnen, sich ganz auf den Inhalt zu konzentrieren, der sich zunehmend spezialisiert und zur Bildung von kleiner werdenden Zielgruppen führt.

Kunst und Kultur ...

von morgen bringen durch die Nutzung der neuen Medien veränderte Ansätze und Formate hervor, die interaktiver und partizipativer sind. Gleichzeitig bietet sich damit die

Möglichkeit, traditionelles weltweites Kulturerbe und aktuelles Wissen jedermann in anschaulicher Form zugänglich zu machen. Unterhaltung, Information und Lernen sind durch mobile Dienste und Geräte überall verfügbar. Verschiedene Arten von Computerspielen verbreiten sich in nahezu allen Schichten der Gesellschaft und sind Teil unserer Alltagskultur. Neue Arten von Spielen, die Spieler und Umgebung stärker einbeziehen, erschließen dabei immer neue Zielgruppen.

Kino und Fernsehen ...

von morgen nutzen die Digitalisierung der Produktions-, Vertriebs- und Verteilungsprozesse, was eine Voraussetzung für die Weiterentwicklung der Formate schafft. Das Fernsehen erlaubt es, mit besserer Bild- und Tonqualität sowie Interaktionsmöglichkeiten die Zuschauer stärker in das Geschehen einzubeziehen. Das Kino lockt seine Zuschauer mit hochauflösenden 3D-Filmen und bestem Raumklang für Spielfilme auch zu Live-Übertragungen von Konzerten und Sportveranstaltungen.



HERAUSFORDERUNGEN

Die Digitalisierung der Medien zieht weitreichende Veränderungen der Unterhaltungsindustrie nach sich. Sie erfordert neue Vertriebskanäle und Geschäftsmodelle, aber auch Schutzmechanismen, die den Autoren und Urhebern die Vermarktung der Ergebnisse ihrer kreativen Arbeit ermöglichen.

Die etablierten Medien konkurrieren mit den neuen Unterhaltungsformen um die Zeit der Benutzer. Um sich in diesem Wettstreit zu behaupten, müssen sich auch traditionelle Medien wie Zeitung, Radio, Fernsehen und Kino auf die neuen Nutzungsgewohnheiten einstellen. Inhalte müssen von Anfang an crossmedial konzipiert werden, um einen hohen redaktionellen Aufwand und hohe Produktionskosten zu rechtfertigen.

ANGEBOT

Kompetenz und Erfahrung

Durch die langjährige Erfahrung unserer Institute im Produktionssektor und eine Vielzahl von Projekten im Medioumfeld und angrenzenden Bereichen können wir auf ein breites Spektrum von Kompetenzen zurückgreifen:

- Audio- und Videokompression
- Verteilungs- und Streamingverfahren
- Interactive TV und Second Screen
- Semantische Suche in multimedialen Inhalten
- Digital Storytelling
- Computerspiele
- E-Learning
- Visual Analytics
- Höchstaufauflösende Echtzeitvisualisierung
- 3D-Displays und 3D-Sound
- Sicherheit von digitalen Inhalten
- Softwareentwicklungsprozesse und -methoden

Serviceangebot

Unsere Kompetenzen, Erfahrungen und Branchenkenntnisse bilden die Basis für ein breites Dienstleistungs- und Technologieentwicklungsangebot für Informations- und Kommunikationstechnik im medientechnischen Bereich:

- Entwicklung von Vertriebsmodellen
- Usability-Tests
- Konzeption von Lernanwendungen
- Prozessanalyse und -optimierung
- Entwicklung geräteübergreifender mobiler Dienste
- Etablierung standardisierter Softwareentwicklungsprozesse und -methodiken
- Softwarequalitätsanalysen
- Entwurf und Realisierung von Visualisierungs- und Simulationsumgebungen
- Entwicklung von intelligenten Sensoren



Ansprechpartner:

Fraunhofer-Verbund IUK-Technologie
Anna-Louisa-Karsch-Straße 2
10178 Berlin

Telefon +49 30 7261566-0
Fax +49 30 7261566-19
info@iuk.fraunhofer.de
www.iuk.fraunhofer.de

Geschäftsführer:
Dipl.-Inform. Thomas Bendig