

Entertainment Computing

Technologie Report

Wien, August 2017



Einleitung

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

Wien zählt zu den Top 5 der IKT-Metropolen Europas. Rund 5.800 IKT-Unternehmen erwirtschaften hier einen Umsatz von rund 20 Milliarden Euro jährlich. Die rund 8.900 nationalen und internationalen IKT-Firmen in der „Vienna Region“ (Wien, Niederösterreich und Burgenland) sind für gut zwei Drittel des gesamten Umsatzes der IKT-Branche in Österreich verantwortlich.

Laut verschiedenen Studien punktet Wien besonders stark mit Innovationskraft, der umfassenden Unterstützung von Startups sowie einem starken Fokus auf Nachhaltigkeit. Auch in mehreren „Smart City“-Rankings liegt Wien auf den vordersten Plätzen. Der Standort überzeugt außerdem durch sein forschungs- und technologiefreundliches Klima, die geographische und kulturelle Nähe zu den Wachstumsmärkten im Osten, die hohe Qualität der Infrastruktur und des Ausbildungssystems sowie nicht zuletzt die weltweit höchste Lebensqualität.

Um das Potenzial an diesem Standort optimal zu nutzen, fungiert die Wirtschaftsagentur Wien als Informations- und Kooperationsplattform für Wiener Technologieentwicklerinnen und -entwickler. Sie vernetzt Unternehmen mit Entwicklungspartnerinnen und Leitkunden aus Wirtschaft, Wissenschaft und Stadtverwaltung und unterstützt die Wiener Unternehmen mit gezielten monetären Förderungen und einer Vielzahl von Beratungs- und Serviceangeboten.

Als Unterstützung dient hier auch die Technologieplattform der Wirtschaftsagentur Wien. Auf technologieplattform.wirtschaftsagentur.at können Wiener Unternehmen und Institutionen aus dem Technologiebereich ihre innovativen Produkte, Dienstleistungen und Prototypen sowie ihre Forschungsexpertise präsentieren und Entwicklungspartnerinnen und Pilotkunden finden.

Der vorliegende Technologie Report bietet Ihnen einen Überblick über die verschiedensten Trends und Entwicklungen im Bereich Entertainment Computing. Der Begriff Entertainment Computing beschreibt B2C Lösungen (Hardware und Software), die den Menschen in seiner Freizeit „entertainen“ können. Im weitesten Sinne steht er für alle Technologien die der Unterhaltungselektronik (Consumer Electronics) zuzuordnen sind. In diesem Report spannen wir deshalb den Bogen von digitalem Film, Buch und Zeitschriften über Smart TV bis hin zu Games.

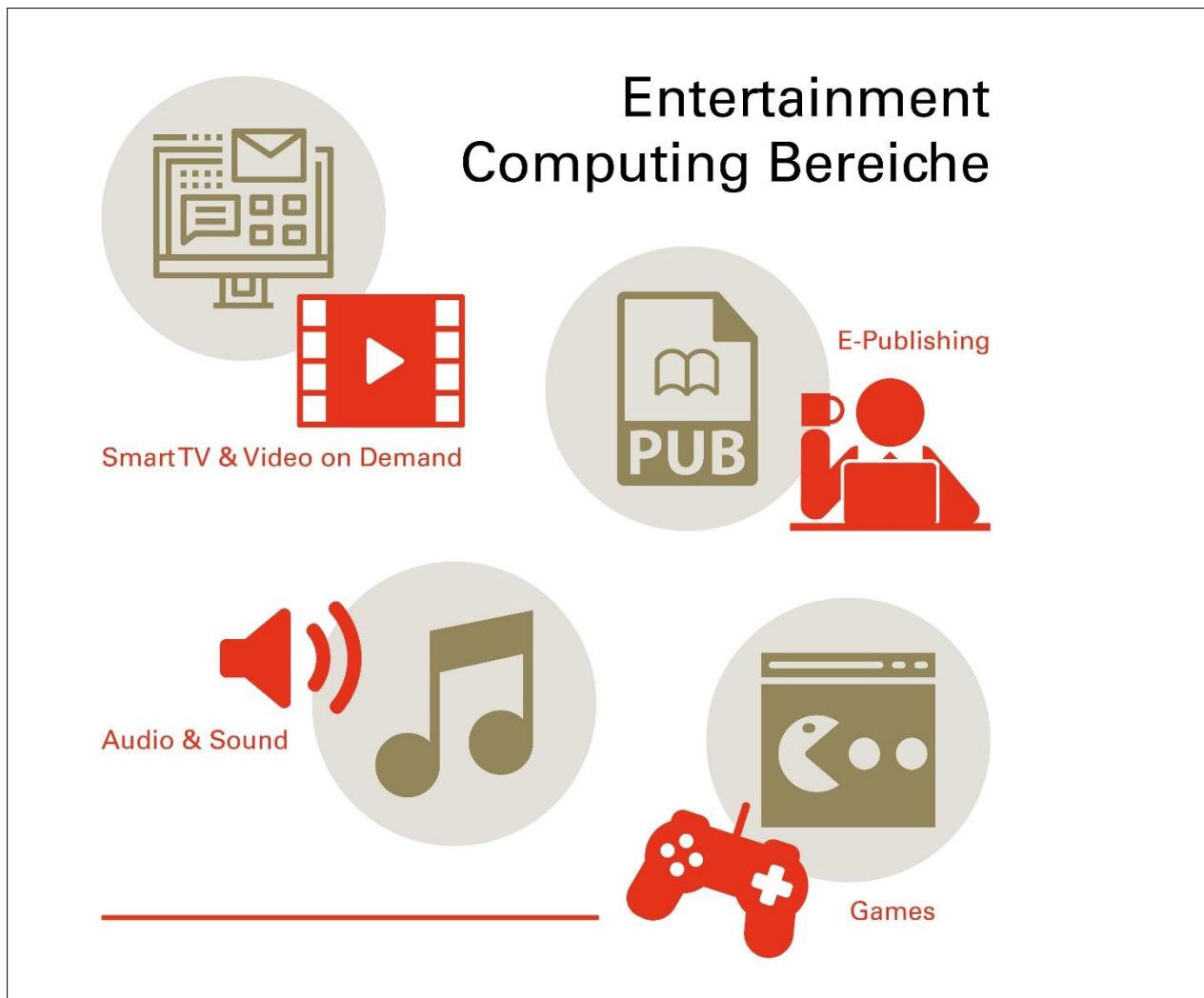
Ihr Team der Wirtschaftsagentur Wien

Inhalt

1 Entertainment Computing – Eine Begriffserklärung	3
2 Aktueller Stand der Technik	4
2.1 Smart TV, Video on Demand und Streaming Dienste	4
2.2 Games – von Second Screen zu Virtual Reality	7
2.2.1 Gamification	8
2.2.2 Serious Games	9
2.3 E-Publishing - E-books und digitale Zeitungen & Zeitschriften	9
3 Marktsituation in Österreich	10
3.1 Der Markt für Streamingdienste und Video on Demand	10
3.2 Der Games-Markt	12
3.3 E-Publishing Markt	14
4 Wissenschaft & Forschung	14
5 Ausbildungssituation in Österreich	15
6 Veranstaltungen in Wien	16
7 Success Stories aus Wien	17
7.1 Smart-TV, Film & Digital Signage	17
7.2 Games	18
7.3 E-Publishing	19
8 Leistungen der Wirtschaftsagentur Wien	21
9 Firmen und Institutionen in Wien	22
10 Impressum	33

1 Entertainment Computing – Eine Begriffserklärung

Sucht man im Internet den Begriff Entertainment Computing, stößt man auf eine überschaubare Anzahl an Definitionen, die sich mitunter voneinander stark unterscheiden. Dabei ist das Wort „Entertainment“, zu Deutsch „Unterhaltung“, in den unterschiedlichen Abhandlungen, Forschungsgruppen und Medien-Unternehmen ein sehr dehnbarer Begriff, der sowohl für reine Freizeitunterhaltung, darunter der Konsum von jeglichen medialen Inhalten samt Interaktion (Spiele, Navigation, Informationsbereitstellung), als auch für Beschäftigungsprogramme und Maßnahmen im Medizin-therapeutischen Bereich und in der Raumfahrt für Astronauten steht. Entscheidend dabei sind die technischen Konzepte, Rechenprozesse und Geräte, die beispielsweise aus den Bereichen Computer Vision, Animation, Gaming, Streaming Media, Acoustics sowie Virtual & Augmented Reality kommen.



2 Aktueller Stand der Technik

2.1 Smart TV, Video on Demand und Streaming Dienste

Fernsehen – viele Jahrzehnte lang bedeutete das, fixe Programme der verschiedenen Sender zu kennen, ihre Sendungen entweder gezielt oder zufällig im Hintergrund zu genießen. Sich berieseln zu lassen, oder Informationen zu konsumieren, brachte Farbe in den Alltag und ins Wohnzimmer. Die Konstante dabei ist das fixe TV-Programm; nur die immer größer werdende Anzahl der Sender suggeriert eine gewisse Entscheidungsfreiheit, was letztendlich aber nur der Videorekorder schafft, der Zuseherin und dem Zuseher den Zeitpunkt frei wählen zu lassen. Die Kosten sind überschaubar: Zu den GIS-Gebühren zahlt die Konsumentin und der Konsument höchstens den Kabelbetreiber und muss dafür nicht-personalisierte Werbungen zwischen und in den Sendungen über sich ergehen lassen. „Anders als beim Fernsehen ist man beim Streaming nicht an ein vorgegebenes Programm gebunden. Der Streaming-Nutzer ist zeitlich und örtlich unabhängig und kann eine vom Anbieter limitierte Anzahl unterschiedlicher Geräte nutzen (TV, PC, Tablet, Smartphone).“¹



Netflix, Amazon Prime, Maxdome und Skysnap sind die wohl bekanntesten Streaming-Anbieter auf Abo-Basis. Für eine monatliche Gebühr von circa fünf bis zwölf Euro werden Filme und Serien bei vorhandener Internetverbindung – je nach Verbindungsqualität auch in höheren Auflösungen – auf das gewünschte Gerät gestreamt. Dauerhaft speichern lassen sich die Inhalte nicht. Umfasst die Abo-Pauschale nur einen Teil des Angebots, können die gewünschten Titel wie bei einer Videothek geliehen werden.

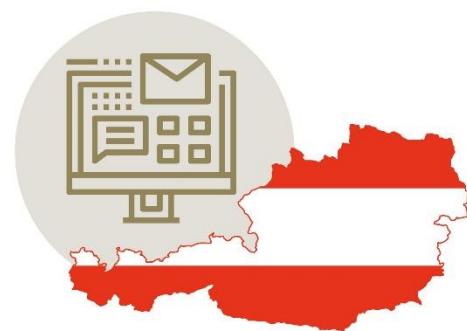
Video on Demand (VoD)-Anbieter werden als Internet-Videotheken zunehmend beliebter. Eine stabile Breitband-Internetverbindung ist die Voraussetzung. Wo, wann und letztendlich auf welchem Gerät Filme und Serien angeschaut werden, entscheiden die Konsumentin und der Konsument. Hierfür ist lediglich ein Webbrowser oder die passende App fürs mobile Device nötig. Alle populären Dienste stellen Apps für Android, iOS, Desktop-PCs und einige darunter neuerlich auch für Fernseher mit multimedialen Funktionen – Smart-TV – zur Verfügung. Die Kombination von VoD und klassischem Fernsehen ist gefragt, weiß Ulrich Müller-Uri, Geschäftsführer von Flimmit: „VoD-Angebote können als Ergänzung zum klassischen Fernsehen gesehen werden. Durch die Befüllung mehrerer Distributionskanäle kann ein stärkeres Bewusstsein für das Produkt geschaffen sowie neue Zielgruppen

¹ Video on Demand – Streaming-Angebot im Vergleich (kostenpflichtig)
<http://www.konsument.at/cs/Satellite?pagename=Konsument/MagazinArtikel/Detail&cid=318894521419>

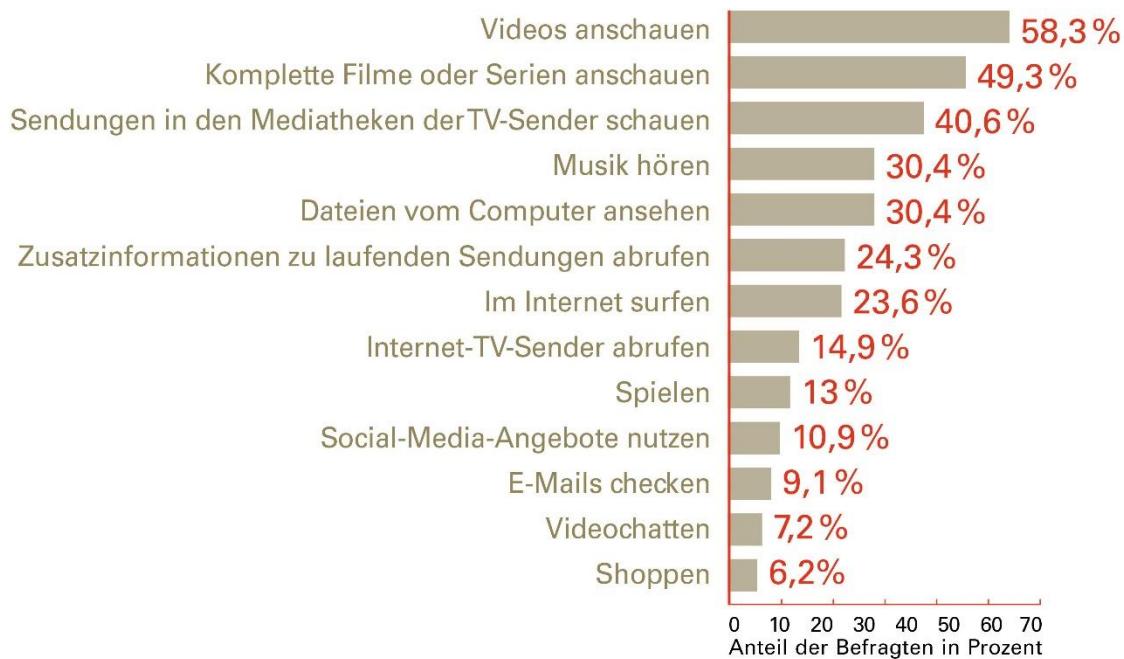
angesprochen werden. Ich sehe die Form der linearen Ausstrahlung definitiv nicht als aussterbende Art an, sondern viel mehr als anpassungsfähigen Hybriden.“

Dass Streaming-Dienste das lineare Fernsehen ganz ablösen werden, bezweifelt auch Dietmar Pils von der bitsfabrik: „Filme, Serien oder Musik online zu konsumieren, unabhängig von Fernsehprogrammen, von Zeit und Ort, ohne lokalen Speicherplatz dafür zu benötigen, sind schon sehr starke Argumente in den Augen der Konsumenten, wenn Internet-Bandbreite und Vertrag es zulässt. Das ist auch der Grund, warum auch viele klassischen TV-Kanäle und -Provider über Streaming Angebote nachdenken oder sogar schon doppelgleisig fahren. Ganz ablösen wird Streaming das lineare Fernsehen und Radio denke ich jedoch noch länger nicht.“

Umfrage zur Nutzung von internetfähigen TV-Geräten in Österreich



FRAGE: Welche der folgenden Funktionen auf Ihrem Smart-TV nutzen Sie?



Diese Statistik zeigt Ergebnisse einer Umfrage unter Personen in Österreich, die im Jahr 2014 Smart-TV nutzten. 40,6 Prozent der Befragten gaben an, ihr internetfähiges TV-Gerät zu nutzen, um Sendungen in Mediatheken anzusehen.

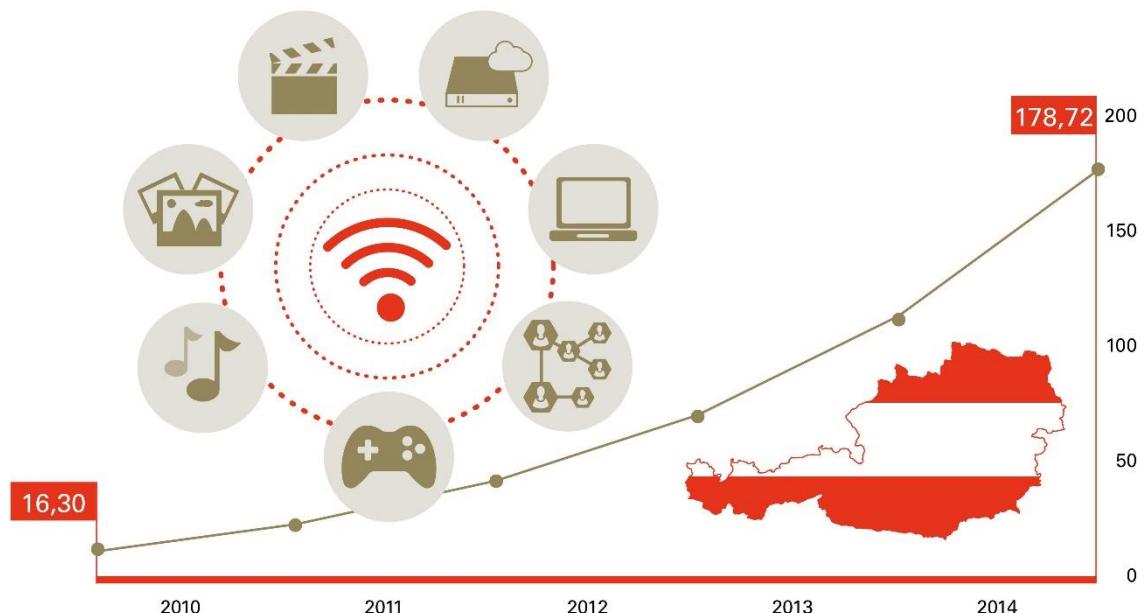
Quelle: Statista 2016

Aktuelle Geräte bekommen zusätzliche Funktionen, können mehrere Inhalte dank einfacher Bedienoberflächen darstellen und haben höhere Auflösungen zur Wiedergabe von Ultra High Definition-Videos. Unter dem Begriff Hbb-TV gab es diese Technik zwar schon in den vergangenen Jahren, sie wurden aber konsequent weiterentwickelt, besonders durch den verstärkten Einsatz externer Betriebssysteme wie Android TV oder Tizen. Smart-TVs integrieren Apps von Video Streaming-Anbietern wie zum Beispiel Netflix oder Amazon Instant Video. Verschiedene Apps erweitern die Funktionalität und bieten Zugriff auf YouTube, den Internetbrowser und sogar Spiele. Ein Zugang zum Internet ist Voraussetzung, weshalb die meisten TV-Geräte mittlerweile vernetzt sind. Bedient werden sie mit ein oder zwei Fernbedienungen, die die dafür notwendigen Tasten und Funktionen für den raschen Einsatz zur Verfügung haben. Neu und beliebt ist die noch ein wenig fehleranfällige Sprachsteuerung. Hier befinden sich die Mikrofone in den Fernbedienungen.

Doch nicht nur Dank der immer größeren Auswahl an Plattform-Anbietern gewinnen Videos im Internet immer mehr an Bedeutung. Mit Smartphones gelingen Videos bereits in Full-HD-Auflösung und in Alltags-tauglicher Qualität, die sich schnell ins Internet laden lassen und in den Sozial Media-Plattformen mit anderen binnen Sekunden teilen lassen. YouTube, Vimeo & Co. erfreuen sich großer Beliebtheit, für private als auch kommerzielle Kurzvideos. Unternehmen entdecken Videos als multimedialen Kanal, um ihre Kundinnen und Kunden durchs „Schlüsselloch“ in ihr Unternehmen blicken zu lassen. Gewisse Inhalte, wie FAQs, Bedienungsanleitungen, Team- und Produktvorstellungen und Statements wirken in bewegten Bildern lebendig, sodass das Gefühl entsteht, mitten im Geschehen zu sein. Videos selbst produzieren zu können – in Message-orientierter- statt Hochglanzoptik – eröffnet für den Markt neue Geschäftsfelder. Videoproduzentinnen, Geschichtenerzähler, Beraterinnen und Trainer bis hin zu Programmiererinnen neuer Plattform- und Videotechnologien können sich etablieren.

Übertragenes mobiles Datenvolumen in Österreich

pro Jahr in Millionen GB



Gründe für den steilen Anstieg gibt es viele: Der Gebrauch von Instant Messaging-Diensten und der Versand von Bilderan und Videos über mobile Geräte nehmen seit 2013 auch in Europa sprunghaft zu. Verantwortlich dafür sind entsprechende Soziale Netzwerke wie Facebook, Instagram, Pinterest, YouTube & Co. als auch die Netzbetreiber, die leistbare Internettarife anbieten.

Quelle: www.fmk.at

2.2 Games – von Second Screen zu Virtual Reality



Am Beginn flimmerten simple Computerspiele auf den Fernsehbildschirmen der Kinder- und Wohnzimmer. Monochrome Konsolen lösten bald Gameboy und Co. und Spielecomputer à la Commodore 64 ab. Später, am x86er-PC folgten Spiele mit kurzen Filmsequenzen. Storylines wie im Kino mit wechselnden Handlungssträngen lösten die einfachen Jump'n'Run-Games und Ego-Shooter ab und lassen die Spielerinnen und Spieler in eine Welt eintauchen, die immer detailgetreuer und realistischer wird.

Wie in vielen technischen Bereichen, befindet sich auch die Welt der Computerspiele im demografischen Wandel. Die Frage ist nicht mehr: Wer spielt und was gespielt wird, sondern worauf, wo und auf welche Art und Weise gespielt wird. Alexander Amon von Sproing Interactive Media GmbH, Österreichs größtem Games Entwickler, meint dazu: „Plattformunabhängigkeit ist gegenwärtig und zukünftig äußerst wichtig, da es praktisch bei jeder Zielgruppe mehrere Plattformen zu targeten gilt. Auf allen relevanten Plattformen vertreten zu sein, ist ein Grundbaustein für das eigene Überleben in dieser Branche. Smart-TVs sind sicher eine spannende Plattform, die aber wohl erst in den kommenden Jahren an Relevanz gewinnen wird.“

Max Höfferer von der IG Computergrafik sieht die Plattformunabhängigkeit auch für Free-to-Play (F2P) Games wichtig: „Vor allem für den Bereich F2P-Games wird die Plattformunabhängigkeit immer wichtiger, um eine flexible und barrierefreie Multi-Geräte-Nutzung zu erreichen. Der eine oder andere Consumer Electronics Produzent wird in naher Zukunft sicher eine Ausweitung der in Smart-TVs integrierten Games anstreben. Ob sich letztendlich gestreamte Games am Smart-TV durchsetzen, werden die Konsumenten entscheiden.“

Browergames, Smartphones und Tablets eröffnen den Spielerinnen und Spielern völlig neue Möglichkeiten und holen sie aus ihren eigenen vier Wänden. Es wird überall gespielt – sich unterhalten – Multimediale Inhalte konsumiert, wo immer man möchte und die Zeit dafür hat. In Österreich ist dieser Trend ebenfalls sehr präsent, laut einer Umfrage von MindTake Research (Juni 2015)² nutzen 74 Prozent das Smartphone zum Spielen, 26 Prozent spielen am Tablet. 61

² <http://research.mindtake.com/de/jeder-zweite-mobile-nutzer-spielt-mobile-games>

Prozent der Österreicherinnen und Österreicher geben an, dass sie Mobile Games zumeist zuhause spielen, 31 Prozent der Befragten geben an unterwegs zu spielen, 4 Prozent in der Arbeit und 2 Prozent in der Ausbildung. Die Spieldauer beträgt bei den Spielerinnen und Spieler durchschnittlich elf Stunden im Monat.

Diverse Spiele-Plug-Ins in den sozialen Medien füllen nur mehr Teile des Bildschirms. Es wird vom Second Screen, sogar schon vom Third Screen gesprochen: Das Fernsehgerät läuft im Hintergrund, während das Mobilgerät Zusatzinfos anzeigt oder als Kommunikationszentrale fungiert. Man konzentriert sich nicht mehr nur auf eine Unterhaltungsart, mehrere unterschiedliche laufen in virtuellen Räumen scheinbar parallel ab. Unterhaltung muss entweder kurzweilig amüsant oder anhaltend fesselnd sein – als Nebenbei-Medium oder als Freizeitgestaltung.

Adventure- und Simulations-Games leben von realistischen Objekten in möglichst echt wirkenden, 3-dimensionalen Räumen und Umgebungen. Film-Zwischensequenzen werden oft mit demselben Aufwand produziert wie Kinofilme. Mittels Rendering werden Objekte hinzu- und weggerechnet – je realistischer, desto aufwendiger, weiß Christoph Dertschei, Eigentümer von dx3 und 3D-Designer: „Realismus ist immer noch keine einfache Aufgabe und allein schon von den Renderzeiten her ein teurer Spaß. Gleichzeitig steigt der Anspruch durch die Sehgewohnheiten natürlich immer weiter, was vor zehn Jahren noch fast jeden überzeugt hat, wirkt bei genauerer Betrachtung heute oft geradezu lächerlich. Andererseits lassen sich auch mit einfachen Mitteln gute Ergebnisse erzielen. Hier ist vor allem Gespür gefragt – gerade weil mittlerweile in fast allen Mainstreamproduktionen die Kamera wie in Videogames vier Mal durch jede Szene fliegt.“

In Verbindung mit den eingebauten Kameras entstehen Spiele in gemischten Realitäten. In virtuellen Umgebungen (eng. Virtual Reality) werden komplette Arenen detailgetreu nachgebaut. Bei aktiviertem GPS und Bewegungssensor am Tablet und Smartphone können Blickrichtungen und Positionen verändert werden. Das Tablet wird zum Lenkrad. Bei erweiterten Realitäten (eng. Augmented Reality) wird zusätzlich das Kamera-Livebild verwendet. Die durch Computergrafik erzeugten Objekte erscheinen scheinbar in der echten Umgebung, im Kamerabild des Handy-Displays. Auch zusätzliche Informationen zu Gebäuden und Navigationshilfen auf öffentlichen Plätzen wie Flughäfen sind möglich.

Mit Hilfe von Virtual Reality Brillen wie Oculus Rift, Microsoft HoloLense, Playstation VR, etc. ist schon jetzt absehbar, dass Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) oder eine Mischform, sogenannte Mixed-Reality, in der einen oder anderen Form auch sehr stark im Games-Markt vertreten sein wird.

2.2.1 Gamification

Abgesehen von vollständigen und umfassenden Spielen werden einzelne spielerische Aspekte aber auch in einer Vielfalt an Branchen und Technologien eingesetzt, ohne zwangsläufig direkt darauf aufmerksam zu machen. Spieltypische Elemente und Prozesse finden sich unter dem Schlagwort Gamification immer häufiger in einem spielfremden Kontext wie Office-Anwendungen, Webseiten und Smart-TVs. Darunter zählen Erfahrungspunkte, Highscores, Fortschrittsbalken, Ranglisten, virtuelle Güter oder Auszeichnungen. Markus Breuer definierte den Begriff Gamification folgendermaßen: „(...) die Verwendung von spieltypischen Mechaniken außerhalb reiner Spiele, mit dem Ziel, das Verhalten von Menschen zu beeinflussen.“³

Ziel ist die Motivationssteigerung bei sonst oftmals als monoton empfundenen Aufgaben und Abläufen. Tests haben ergeben, dass unter anderem die Benutzermotivation, der Lernerfolg, die Kundenbindung und die Datenqualität verbessert, wenn nicht signifikant gesteigert werden konnten, zum Beispiel beim Einsatz von Gamification zur Steigerung der Kundenmotivation beim Bezahlprozess an Supermarktkassen⁴. Anwendungsbereiche und Beispiele sind neben dem Burger-Basteln bei Fast Food-Restaurants auch kreative Designideen von Benutzeroberflächen von Industrieanlagen (Stichwort: Industrie 4.0).⁵ Max Höfferer zu Gamification: „In Businesssoftwarelösungen können in speziellen Bereichen Belohnungs- und Vergleichsmechanismen sowie Planungshilfen implementiert werden. Damit kann eine längere und intensivere Benutzerbindung erreicht werden. Durch Gamification-Mechanismen kann auch eine Produktverbesserung erreicht werden.“

³ <http://sns.cscwlab.de/soziotech/files/downloads/2014/01/Gamification-von-Business-Software-Steigerung-von-Motivation-und-Partizipation.pdf>

⁴ <http://imb.donau-uni.ac.at/gamification/effizienzsteigerung-motivationssteigerung-durch-gamification/>, <http://www.sozitech.org/gamification-steigerung-der-nutzungsmotivation-durch-spielkonzepte/> und <http://www2.tu-ilmenau.de/zsmp/Bezahlprozess>

⁵ <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/gamification-ist-spielen-das-neue-arbeiten-12796856.html>

Trotzdem muss bedacht werden, dass nicht in jedem Einsatzgebiet Gamification zwangsläufig sinnvoll ist. Vor allem im Bereich des User-Experience Design ist Gamification ein gut einsetzbares Mittel.

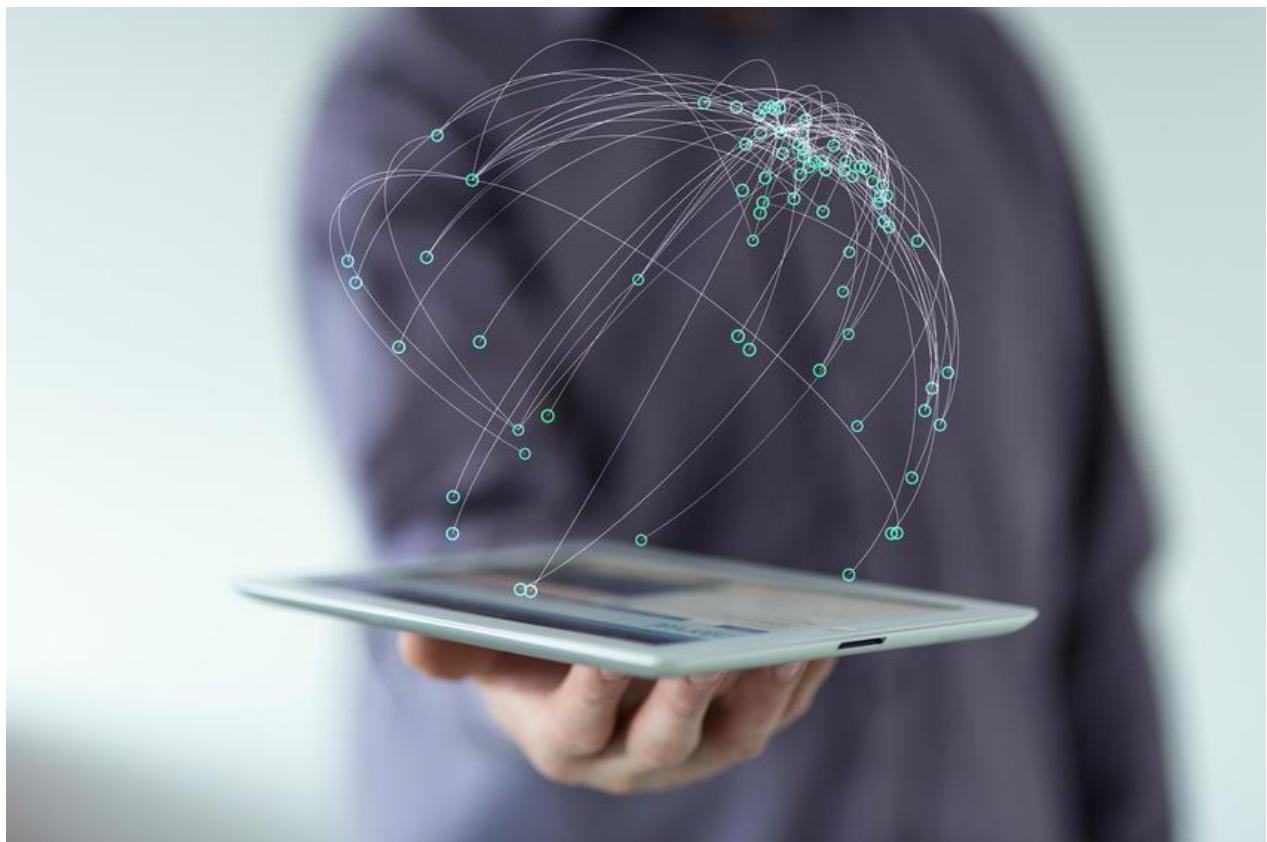
2.2.2 Serious Games

Serious Games sind Spiele, Simulationen und Lernprogramme, die nicht zur reinen Unterhaltung entwickelt wurden, sondern deren Kernaufgabe die Wissensvermittlung ist. Ein authentisches und glaubwürdiges, aber auch unterhaltendes Lernerlebnis steht im Mittelpunkt des Interesses – Genre, Technologie, Plattform und Zielgruppe variieren. Die Abgrenzung zu reinen Unterhaltungsspielen fällt oftmals schwer, da immer die Art und Weise der Verwendung durch den Konsumenten entscheidend ist. Serious Games können auch gemeinsam mit anderen gespielt werden, der Wissensaustausch kann in aktiver Kommunikation entstehen. Inhalte können als Vorinformationen für eine anstehende Aufgabe vermittelt, oder während des Spielens gesammelt werden.⁶

Eine der ersten Anwendungen von Serious Games geht ins Jahr 1958 zurück, dem ersten digitalen Flugsimulator. Heutige Anwendungsbereiche sind zum Beispiel: Gesundheit und Bewegungstherapie, Politik, Kultur, Werbung, Sicherheit, Militär, Produktbildung sowie Jugend- und Erwachsenenbildung⁷.

2.3 E-Publishing - E-books und digitale Zeitungen & Zeitschriften

E-books gibt es mittlerweile für jedes Gerät und für jedes Betriebssystem. Eigene Hardware mit passiven Flüssigkeitsanzeigen werden in Sachen Lesbarkeit dem gedruckten Papier immer ähnlicher. Sie kosten nicht viel und sind mit ihrem jeweiligen Plattformanbieter perfekt verbunden. Der Vorteil von E-books und E-book-Readern: Auf ein leicht zu transportierendes Gerät passt eine ganze Bibliothek virtueller Bücher und Zeitschriften. Ist es einmal nicht zur Hand, kann man auf sein Smartphone oder den PC zurückgreifen, und liest exakt dort weiter, wo man aufgehört hat. Zusätzlich gibt es Nachschlagefunktionen, Übersetzungsdiene und Hintergrundinformationen die in den E-books



⁶ http://www.b-i-t-online.de/daten/BIT_Innovativ_28_Auszug.pdf#

⁷ <http://homepage.ntlworld.com/bleep/SimHist8.html> , <http://mediawiki.htw-berlin.de/w/index.php?title=Serious-Games&oldid=8964#Geschichte und> <http://www.seriousgames.de/>

eingebettet sind. Anbieter schließen aus dem Nutzungsverhalten der Leserinnen und Leser was gefällt und schlagen ähnliche Buchtitel vor. „Auf die E-Book-Reader passen Tausende Bücher; das Lesen im Dunkeln ist dank energiesparender Hintergrundbeleuchtung komfortabel wie nie und mit den neuen wassergeschützten Geräten kann man sogar in der Badewanne oder am Strand sorgenlos schmökern.“⁸

Die Kehrseite: Annähernd jeder Anbieter hat sein eigenes E-book-Format entwickelt, um die Inhalte rechtlich vor der unerlaubten Weitergabe und dem Kopieren zu schützen. Kompatibilität untereinander besteht nur sehr gering – zu sehr setzen die Anbieter auf den Ausbau ihrer eigenen Plattform, haben sie doch schon einiges in deren Entwicklung investiert. Leider ist es bislang nicht möglich elektronische Bücher zu verleihen, zu verschenken oder weiter zu verkaufen, dafür sorgen diverse Kopierschutz-Lo“sungen (DRM = Digital Rights Management/Digitales Rechte-Management)⁹. Es gilt, wie auch bei den Video Streaming-Anbietern, vorher das Angebot genau zu betrachten. Zwar gibt es auch freie E-book-Formate, nur sind sie mitunter schwer auf den E-book Reader zu laden. E-Books haben einen variablen Zeilen-Umbruch; somit lässt sich die Schriftgröße jederzeit verändern und eine gute Lesbarkeit ohne unnötiges Scrollen bleibt gewährleistet. Dateien im pdf-Format werden im Gegensatz dazu meist nicht optimal dargestellt, da dieses Format keine variable Skalierung der Seite zulässt.

Apple und Amazon haben damit begonnen, den Einstieg für Autorinnen und Autoren leichter zu machen. Auch Hobby-Texterinnen und -Texter können rasch und mühelos ihre Texte auf die jeweilige Plattform stellen und sie damit selbst publizieren. Für akademische Texte haben sich spezielle Publishing-Dienstleister etabliert, die sich in weiterer Folge auch um den Vertrieb kümmern. Alle Portale halten sich an die auch online gültige Buchpreisbindung. Üblicherweise liegt der Preis für die digitalisierte Ausgabe eines Buches um zehn bis zwanzig Prozent unter jenem für das gedruckte Exemplar. Verlage und Medienhäuser, die Zeitungen und Zeitschriften elektronisch bereitstellen wollen, gehen meist ihren eigenen Weg. Zwar bieten Apple und Google jeweilige Vertriebsplattformen und Stores hierfür an – die meisten setzen jedoch auf eigens entwickelte Apps, um die optimale Lesbarkeit gewährleisten zu können und Zusatzfeatures, wie den Ankauf von Extraprodukten und spezielle Abo-Systeme.

3 Marktsituation in Österreich

3.1 Der Markt für Streamingdienste und Video on Demand

Online-Videotheken werden mittlerweile von einer Reihe an Streaming-Diensten angeboten. Sie verbreiten sich aus Lizenz-technischen Gründen langsamer in Österreich und haben dadurch eine geringere Auswahl an Filmen und Serien als in den USA anzubieten. Netflix – in USA sehr beliebt und verbreitet – gehörte zu den ersten Plattformen, die in Österreich an den Start gingen. Der grundsätzliche Unterschied liegt im Bezahlmodell. Netflix ist nur im monatlichen Abonnement erhältlich, während andere Anbieter Serienfolgen und Filme entweder zusätzlich oder ausschließlich gegen eine Leihgebühr anbieten. Geliehene Filme können je nach Anbieter lokal abgespeichert werden, was den Vorteil mit sich bringt, beim Ansehen nicht zwingend auf eine Internet-Verbindung angewiesen zu sein. Die Qualität passt sich dabei meistens an das jeweilige Gerät an – bis zu UltraHD und 4k-Auflösungen sind möglich, was die Datenmengen, die aus dem Internet in Echtzeit runtergeladen werden müssen, enorm erhöhen. Für Cineastinnen und Serienliebhaber empfehlen sich daher nur Flat-Tarife ohne Volumen-Obergrenze.

Flimmit als österreichisches Pendant von Netflix konzentriert sich auf österreichische Produktionen, um den heimischen Filmschaffenden eine zusätzliche innovative Vertriebs- und Auswertungsmöglichkeit zu bieten, so Müller-Uri: „Gerade im Wettbewerb mit internationalen Anbietern gilt es, seinen USP herauszustreichen und somit seine Marktstellung abzusichern. Nachdem der Video on Demand-Markt noch kein Wettbewerbs-, sondern ein Vergroßermanzugsmarkt ist, bietet dieser noch Platz für alternative Angebote. Das Um und Auf in der Branche ist es, mit wenigen Mitteln so effizient wie möglich zu arbeiten und dabei immer ‚State of the Art‘ zu sein. Es eröffnet sich dadurch die Chance mit österreichischen Inhalten eine besondere Zielgruppe anzusprechen, die bei internationalen Anbietern vielleicht nicht denselben Stellenwert genießen.“

⁸ E-Book-Reader – Wettstreit mit System (kostenpflichtig) <http://www.konsument.at/cs/Satellite?pagename=Konsument/MagazinArtikel/Detail&cid=318893797016>

⁹ E-Book-Portale – Reader reloaded (kostenpflichtig) <http://www.konsument.at/freizeit-familie/e-book-portale>

Prognose zur Nutzerentwicklung im Markt für Digitale Medien in den Jahren 2014 bis 2020

WELTWEIT im Vergleich zu ÖSTERREICH



Digitale Videos

+ 355 %



E-Publishing

+ 835 %



Digitale Musik

+ 1181 %



Digitale Games

+ 972 %



Diese Statistik zeigt eine Prognose zur weltweiten Nutzerentwicklung im Markt für Digitale Medien in den Jahren 2014 bis 2020. Laut dem Digital Market Outlook wird die weltweite Nutzerzahl im Markt für Digitale Musik im Jahr 2016 bei rund 893,7 Millionen Nutzern liegen. Statista's Digital Market Outlook liefert Prognosen, detaillierte Markteinblicke und zentrale Leistungskennzahlen zu den bedeutendsten Bereichen der „Digital Economy“ und beinhaltet dabei verschiedenste digitale Güter und Dienstleistungen. Neben Umsatzprognosen für weltweit 50 Länder bietet Statista zusätzliche Einblicke in die Kundenentwicklung und -struktur bis hin zur demographischen Zusammensetzung von digitalen Konsumentenmärkten.



+ 344 %

+ 344 %

+ 466 %

+ 253 %



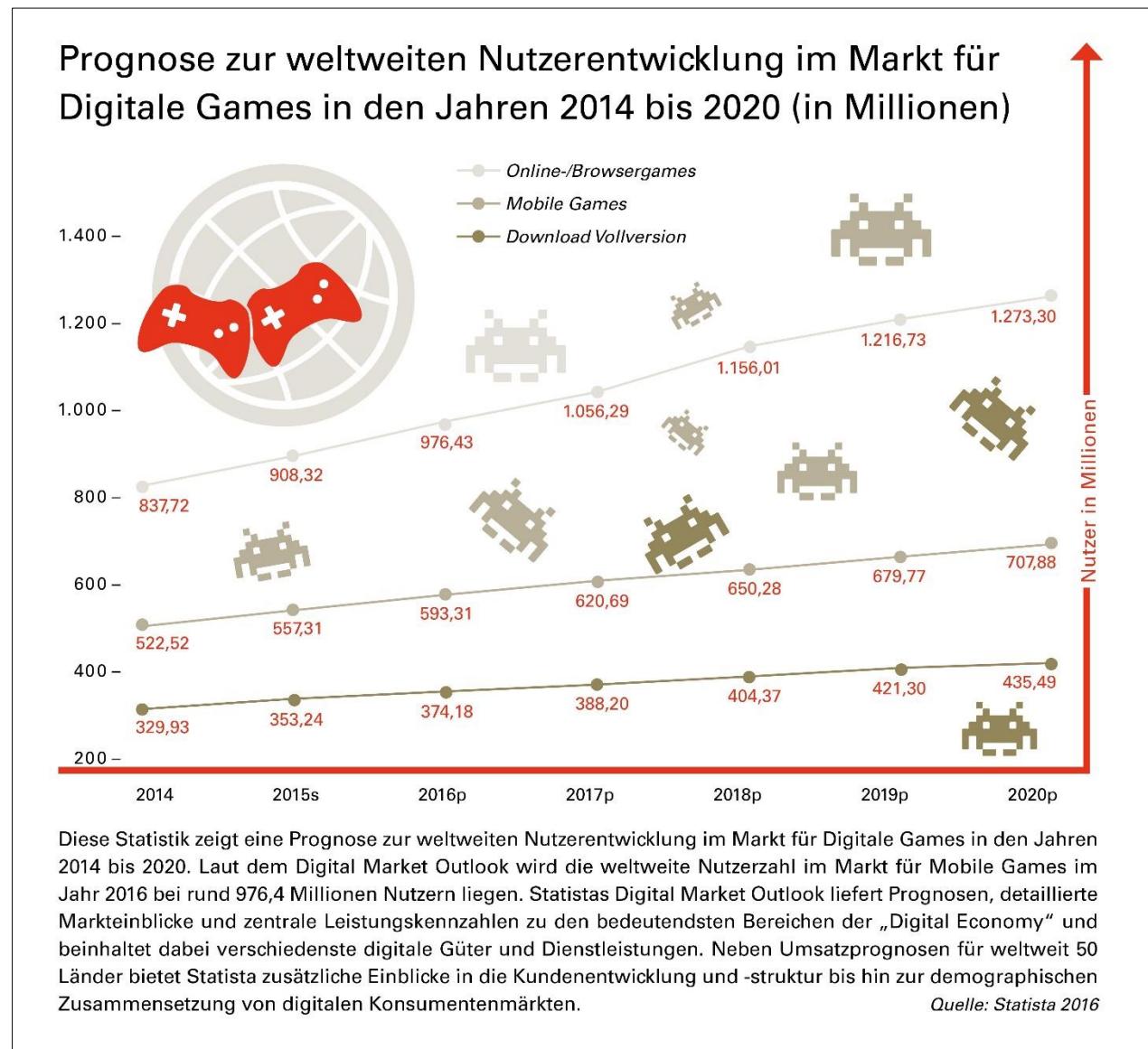
Digitale Medien umfassen audiovisuelle Medien und Anwendungen, die als Digitalformate über das Internet an den Endnutzer vertrieben werden. Hierzu zählen sowohl digitale Videoinhalte (professionelle Filme, Serien und Shows), digitale Musik als Download oder Internet-Stream, digitale Games für verschiedene Endgeräte und elektronische Publikationen (ePublishing), als auch Bücher, Magazine und Zeitungen als Digitalversionen z.B. für eReader oder Tablets. Der Markt für digitale Medien setzt sich aus den nachfolgenden Marktsegmenten zusammen: Digitale Videos, Digitale Musik, Digitale Games ePublishing, Kernaussagen.

Der Umsatz im Markt „Digitale Medien“ beträgt 2016 etwa 243,9 Mio. EUR. Das größte Marktsegment ist das Segment „Digitale Games“ mit einem Volumen von 117,8 Mio. EUR in 2016. Im weltweiten Vergleich zeigt sich, dass am meisten Umsatz in Nutzer in Millionen im Segment „Digitale Videos“ wird die Anzahl der Nutzer im Jahr 2020 laut Prognose 1,3 Mio. betragen.

Die Zukunft von Video on Demand in Österreich sieht Müller-Uri folgendermaßen: „Der Streaming-Markt entwickelt sich – aufgrund des technischen Fortschritts und der steigenden Nachfrage – in Europa sowie Österreich kontinuierlich weiter. Für den heimischen Technologiestandort ist es daher sehr wichtig, auch österreichische Unternehmen, die Streaming-Technologien vor Ort entwickeln und damit Arbeitsplätze sowie Know-how am wachsenden Markt schaffen, zu beheimaten. Den internationalen Vergleich müssen heimische Unternehmen nicht scheuen. Neben strategischen Partnerschaften ist technisches Know-how entscheidend.“

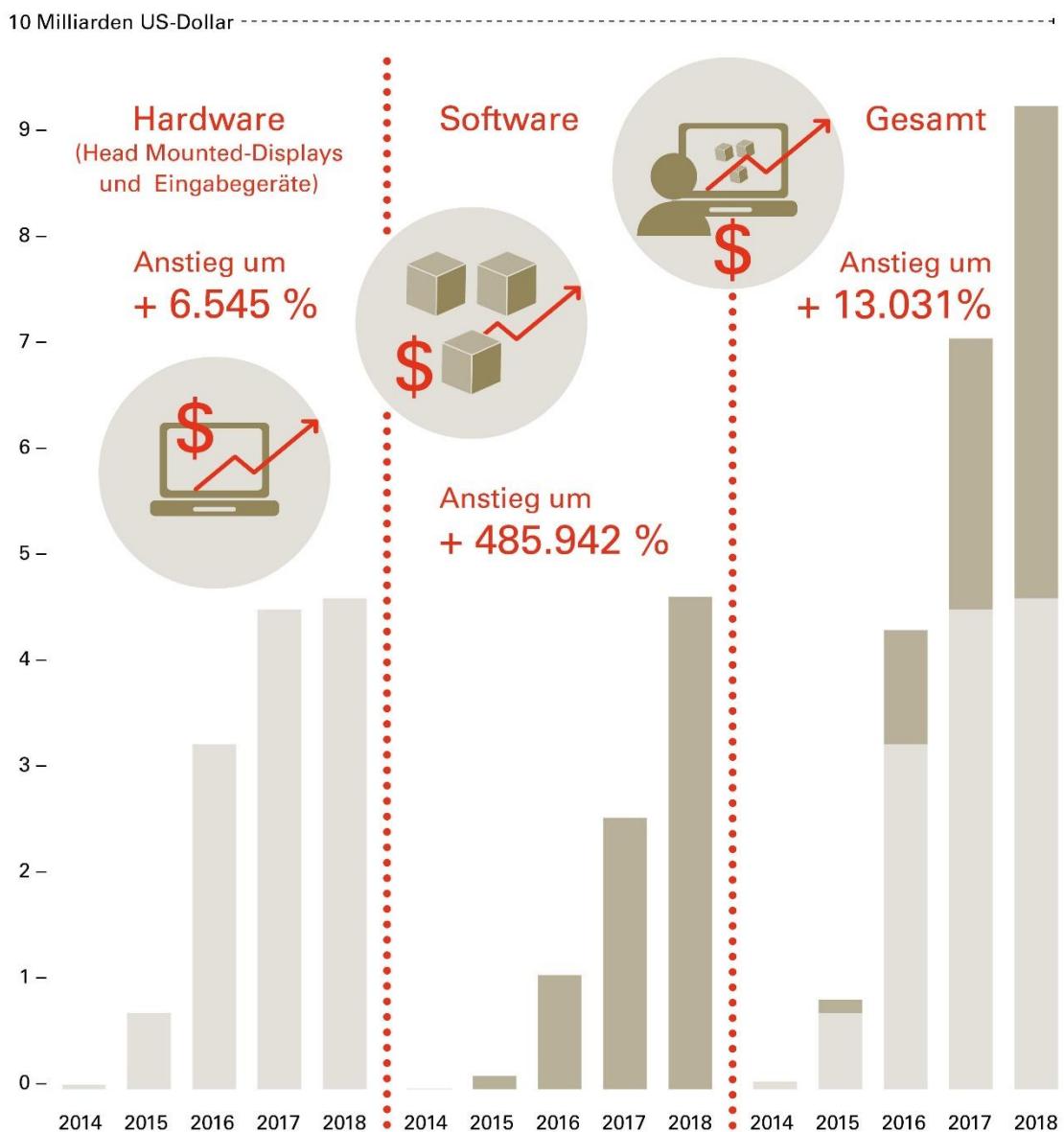
Auch für Game-Entwickler werden Streaming-Plattformen zunehmend interessant, weiß Alexander Amon, PR Manager der Sproing Interactive Media GmbH: „Dank Smart-TV und einer monatlichen Gebühr, kann man Games ganz einfach auf den eigenen TV streamen. Die Hardware, auch aktuelle und zukünftige Games gut spielen zu können, steht nicht im eigenen Wohnzimmer, sondern beim Dienstanbieter des Cloud-Services. Ein Update der Hardware ist so nicht nötig. Zwei Punkte haben eine größere Verbreitung/Nutzung bis jetzt aber verhindert. Erstens wird eine starke Bandbreite benötigt, die in Österreich noch nicht flächendeckend gegeben ist. Hier muss, abgesehen von Wien vielleicht, stark nachgebessert werden. Zweitens sind Games auf Smart-TVs aktuell, wohl auch aufgrund der geringen Nutzung, „wiederverwertete“ Games anderer Plattformen – als Innovationstreiber können Smart-TVs derzeit also nicht bezeichnet werden.“

3.2 Der Games-Markt



Obwohl leider nicht immer sichtbar gibt es in Österreich nicht nur eine lebendige, sondern über die Grenzen hinaus international anerkannte Gaming-Szene. Sebastian Resl von Vienom beschreibt die Österreichische Spieleszene folgendermaßen: „Die Szene ist zwar klein, jedoch auf jeden Fall aktiv und lebendig. Es müssen nicht zwangsläufig immer die großen Unternehmen sein, die international erfolgreich sind. Der Österreichische Spielentwicklermarkt besteht meiner Meinung nach aus wenigen mittelgroßen Unternehmen (z.B.: Sproing, Bongfish, Socialspiel, Spielwerk, etc.) die den Sprung als Dienstleister für Investoren geschafft haben und aus vielen sehr kleinen Studios. Die kleinen Studios bestehen oft aus einem projektspezifischen Zusammenschluss von Freelancern oder jungen Idealisten, welche den Einstieg in das Genre gerne schaffen möchten.“

Prognose zum Umsatz mit Virtual Reality weltweit in den Jahren 2014 bis 2018 (in Milliarden US-Dollar)



Die Statistik bildet eine Prognose zum weltweiten Umsatz mit Virtual Reality bis zum Jahr 2018 ab. Laut Quelle soll sich der Umsatz mit Virtual-Reality-Hardware und -Software im Jahr 2016 auf rund 4,3 Milliarden US-Dollar belaufen.

Quelle: Statista 2016

Virtual & Augmented Reality wird für die Zukunft der Spieleentwicklung treibend sein, weiß Alexander Amon von Sproing: „Virtual Reality wird sicher ein dominantes Thema sein, weil viele große Hersteller (HTC, Oculus, Sony, usw.) mit ihrer Hardware auf den Markt kommen. Auch in Kombination mit Augmented Reality, wie es das kürzlich vorgestellte Sulon Q von AMD versucht. Hier wird sich speziell auf den Universitäten sicher eine eigene Dynamik in Richtung Educational Games entwickeln.“ Weiters sieht er Wachstumspotential des Mobile Game-Marktes und in der

Verbindung von Mobilgerät: „Hier wird sich viel bewegen, auch in Sachen Gamification im Alltag, z.B. Belohnungssysteme für das Nutzen mehrere Geräte vom gleichen Hersteller.“

Max Höfferer sieht die Zukunft ebenfalls in Augmented Reality und Virtual Reality, vor allem bei Serious Games: „Die Kombination von Augmented und Virtual Reality hat das Potential Games und weitere Bewegtbildformate dauerhaft zu verändern. Im Zusammenspiel mit Serious Games könnte das Lernen in Schule und Beruf vollkommen neugestaltet werden.“

Jungen Entwicklerinnen und Entwicklern rät Sebastian Resl von Vienom: „Für die Entwicklung von Spielen würde ich momentan folgendes raten: zuerst einfachste Grundmechaniken zu entwickeln und, wenn diese perfekt funktionieren, das Spiel zu erweitern. Auf mutige Themen setzen, die noch nicht besetzt sind. Und natürlich Marketing, Marketing, Marketing.“ Max Höfferer dazu weiter: „In Österreich entwickeln sich immer mehr best-practices für Serious Games und Educational Games. Auch der ansteigende Trend im Bereich E-Sports wird sich fortsetzen. Infrastrukturell und unabhängig von Landesgrenzen geht die Reise wohl in Richtung ‚Games-as-a-service‘ bzw. ‚Cloud-gaming‘.“

3.3 E-Publishing Markt

Nach einer Studie (März 2015) von MindTake Research¹⁰ lesen 52 Prozent der Österreicherinnen und Österreicher E-Books. Dabei ist das beliebteste Endgerät ein E-Book Reader, auf diesem konsumieren 51 Prozent der Österreicherinnen und Österreicher ihre E-Books (das beliebteste Gerät ist der Kindle von Amazon). Auf Platz zwei der Hardware befindet sich das Tablet, auf diesem lesen 39 Prozent der Österreicherinnen und Österreicher ihre E-Books auf Platz 3 liegt mit beachtlichen 24 Prozent das Smartphone. 71 Prozent der befragten Personen geben an ihren E-Book Reader online zu kaufen, nur 29 Prozent erwerben ihn in Geschäften. Sehr oft werden gratis E-Books von österreichischen Konsumenten erworben, 22 Prozent konsumieren überhaupt nur gratis E-Books, 43 Prozent geben maximal zehn Euro im Monat aus, 22 Prozent bis zu 20 Euro im Monat. Am liebsten werden E-Books von Amazon heruntergeladen.

Im Online-Zeitungsmarkt hat die Kronen Zeitung in Österreich die meisten Leserinnen und Leser. Laut einer Studie von MindTake Research¹¹ (Juni 2015) wird krone.at von 32 Prozent der Österreicherinnen und Österreicher gelesen, 17 Prozent lesen die Online-Ausgabe der Kleinen Zeitung (kleinezeitung.at), 16 Prozent der Standard.at und 15 Prozent die Online-Zeitung des Gratisblattes Heute (heute.at). Online Abonnements gegen Bezahlung sind in Österreich weniger verbreitet, 86 Prozent der Befragten geben an, keine kostenpflichtigen Online-Abos zu besitzen. Am liebsten wird die Online-Zeitung über den Laptop gelesen (50 Prozent), über das Smartphone lesen 41 Prozent und über den Desktop-Computer 38 Prozent. Nur 28 Prozent lesen Online-Zeiten über das Tablet. Wird eine Online-Zeitung mobile gelesen, dann ist mit 14 Prozent die App der Kronen Zeitung an der Spitze, die App der Kleinen Zeitung wird von 9 Prozent genutzt und von der Tageszeit der Standard von 7 Prozent.

4 Wissenschaft & Forschung

Das Ziel der Forschungsgruppe Entertainment Computing der **Universität Wien** ist es, ein präventives Vorsorgesystem zu entwickeln, das zum einen mit Körperzustands-Sensoren beispielsweise den Schlaf, Aktivitäten und die Essensaufnahme aufzeichnen und zum anderen ein Kommunikationssystem für Stammzellpatienten zu entwickeln, dass den Patienten nicht nur das Wissen zum richtigen Umgang ihrer Behandlung spielend vermitteln soll, sondern auch die Kosten reduziert.

Auch in der Raumfahrt gibt es Entertainment Computing-Konzepte. Zusammen mit der Eindhoven University of Technology, TNO Human Factors & TU Delft sowie der DESC Space Flight/Microgravity University of Amsterdam entwickelt die European Space Agency (ESA) Unterhaltungs- und Beschäftigungsprogramme für Astronauten.

An der **Donau-Universität in Krems** wurde das Zentrum für Angewandte Spieleforschung eingerichtet. Im Mittelpunkt des Zentrums stehen Fragestellungen in Bezug auf die Übertragung von aktuellen Ergebnissen in der Erforschung und Erprobung interaktiver visueller/partizipativer Medien und virtueller Welten auf die professionelle

¹⁰ <http://research.mindtake.com/de/ebooks-auf-dem-vormarsch-52-prozent-lesen-elektronische-bucher>

¹¹ <http://research.mindtake.com/de/zeitungs-apps-bei-mannern-beliebter-als-bei-frauen>

Praxis. Besondere Berücksichtigung finden dabei die Anwendungsbereiche Medien- und Game Design sowie Bildung und Erziehung. Das Zentrum für Angewandte Spieleforschung Lehrangebot, welches sich in die Überbegriffe Game Studies, Medienpädagogik und Transmediales Mediendesign unterteilt. Des Weiteren hat das Zentrum für Angewandte Spieleforschung einen Forschungs- und Entwicklungszweig, der sich ebenfalls gezielt mit der Lehre verbinden lässt. So hat das Team des Zentrums für Angewandte Spieleforschung unter anderen den iterativen Designprozess des bekannten Physikabenteuerspiels Ludwig der Entwicklerfirma ovos begleitet. Auch ein Modul für User Centered Design wird angeboten.

Der Arbeitskreis Visual Computing der **Österreichischen Computergesellschaft** beschäftigt sich mit der Förderung und Verbreitung des Gebiets in Forschung und Industrie in den Anwendungsbereichen Industrielle Qualitätskontrolle, Medizinische Bildverarbeitung und Visualisierung, Vermessung, Robotik, Multimediale Systeme, Virtual Heritage, Special Effects in Film und Fernsehen, und Computerspiele.

Die Forschungsgruppe Media Computing der **FH St. Pölten** beschäftigt sich mit der Konzeption, dem Design und der Umsetzung interaktiver Systeme. Die Schwerpunkte liegen unter anderen in den Bereichen Human Computer Interaction und Game Design.

Das Kompetenzzentrum **Acoustic Sensing & Design (ASD)** mit Sitz in Graz wird im Rahmen von COMET – Competence Centers for Excellent Technologies durch die Wirtschaftsagentur Wien sowie durch die Österreichische Forschungsförderungsgesellschaft (FFG), das Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie (BMVIT), das Bundesministerium für Wissenschaft, Forschung und Wirtschaft (BMWF), die Steirische Wirtschaftsförderungsgesellschaft mbH (SFG) und das Land Steiermark gefördert. Das Projekt läuft bis Mitte 2017, ein Folgeprojekt ist geplant. Im Zentrum des Projekts stehen neue Sound-Design-Techniken, eine verbesserte Signalverarbeitung und -übertragung sowie innovative Sensor- und In- und Output-Systeme. Aus Wien sind die Unternehmen „AKG Acoustics GmbH“ und „Speech Processing Solutions“ dabei. In diesem Projekt ist die gesamte Kompetenz vereint, welche für erfolgreiches Erkennen und Gestalten von Umgebungsgerauschen notwendig ist. Dies eröffnet ein großes Innovationspotenzial für günstige und intelligente akustische Detektion und die aktive Gestaltung eines verbesserten Audio-Ambientes.

5 Ausbildungssituation in Österreich

Für Medien- und Gamedesign bieten zahlreiche Fortbildungsstätten Kurse und Lehrgänge an. Die Auswahl ist groß und reicht von der Früherziehung, bis zum Universitätsabschluss. Der Gaming-Bereich ist wie die App-Entwicklung eng mit den diversen Informatik-Studienrichtungen verbunden. Es etablieren sich aber auch unabhängige Institute, die ihre Schwerpunkte und Ausrichtungen mehr im künstlerischen, beziehungsweise medialen Bereich haben. In Sachen Computergrafik und 3D-Visualisierung liegt Österreich im internationalen Spitzensfeld, wie junge Unternehmerinnen, aber auch Experten gerne berichten. Auch die Postgraduale-Betreuung in den diversen Netzwerken funktioniert und garantiert den Know-how-Transfer vom Labor auf die Straße. Österreichische Spieleentwicklerinnen und -entwickler sind im Ausland ebenso erfolgreich, wie Anbieter neuer Videotechnologien.

Zahlreiche **Fachhochschulen und Universitäten** bieten Lehrgänge mit Gaming-, Mediendesign- und Visualisierungs-Schwerpunkten unter anderen an der Universität Wien und der Technischen Uni Wien – Medieninformatik, an der FH Technikum Wien – Game Engineering und Simulation, an der Universität Klagenfurt – Angewandte Informatik, der FH-St. Pölten – Media Computing, der FH Burgenland – Information Medien Kommunikation, der FH Joanneum in Graz – Informatikdesign, der FH Salzburg – Informationstechnik & System-Management sowie den Leergängen MultiMediaArt und MultiMediaTechnology, der FH Vorarlberg – Intermedia, der FH Oberösterreich – Medientechnik und -design sowie Digital Arts und an der Pädagogischen Hochschule Kärnten – Unterrichtsfach Informatik – Lehramt Sekundarstufe Allgemeinbildung an.

Die **höhere technische Bundes- Lehr und Versuchsanstalt Spengergasse** bietet zwei Schulformen an. Der Lehrgang Medien – Gamedesign vermittelt Kompetenzen, verschiedenen Entwicklungsprozesse eines Spiels entwerfen und realisieren zu können. Der Schwerpunkt dieses Lehrgangs liegt in der gestalterischen Komponente. Bei Mediendesign – Animation stehen die Visualisierung des bewegten und erzählenden Bildes im Mittelpunkt der Ausbildung. Das Lehrangebot erstreckt sich von Stop-Motion-, 2D- und 3D-Animation bis zum Realfilm und den daraus

resultierenden Kombinationsmöglichkeiten für zahlreiche Anwendungsgebiete im Bereich Film, Fernsehen und Neue Medien. Beide Ausbildungen richten sich an Jugendliche ab 14 Jahren, dauern zehn Semester und schließen mit einer Reife- und Diplomprüfung (Matura) ab.

Das **SAE-Institute** bietet zwei Lehrgänge an: Das Game Art Animation Program und das Game Art & 3D Animation Diploma vermitteln die Herstellung glaubwürdiger 3D Assets, Charaktere und Spielwelten, sowie deren Umsetzung in unterschiedlichen Game-Engines. Anhand von komplexen Aufgaben aus dem Bereich der Spieleentwicklung werden die Studierenden befähigt, immer komplexere 3D Modelle zu erstellen und erlernen ebenfalls die Optimierung dieser, für die Verwendung auf unterschiedlichsten Plattformen.

Das Unternehmen **News on Video** bietet auch eine Ausbildung für Video-Journalistinnen und -Journalisten an. Die Ausbildung ist vor allem auch eine journalistische, Inhalte werden genauso vermittelt wie Konzeption und Gestaltung. Erklärt werden der Umgang mit verschiedenen Digitalkameras und der Umgang mit dem Schnittprogramm Final Cut. Weiters wird gezeigt, wie man Beiträge für die verschiedensten Bereiche und Formate gestaltet. Seit Oktober 2009 besteht auch die Möglichkeit, die Ausbildung mit dem Titel „Akademischer Video-Journalist/Akademische Video-Journalistin“ abzuschließen. News on Video hat hierzu einen Lehrgang in Kooperation mit dem Institut für Journalismus und Medienmanagement an den **FH-Wien** eingerichtet.

Auch das **Kuratorium für Journalistenausbildung** (KFJ) in Salzburg und das **fjum** in Wien bieten Ausbildungen für (Video-)Journalistinnen und -Journalisten in Schwerpunktseminaren sowie in Lehrgängen an. Das modulare Journalistenkolleg in Salzburg dauert ein knappes Jahr, während fjum ein zweijähriges postgraduales Master-Studium anbietet.

6 Veranstaltungen in Wien

Die **GAME CITY** verwandelt jedes Jahr das Wiener Rathaus in einen international beachteten Hotspot der Videospiel-Branche und erreichte mit 78.000 Besucherinnen und Besuchern, 2015 einen neuen Rekord. Die GAME CITY verbindet die Ausstellung und das Ausprobieren aktueller Spieletitel mit der Diskussion und Beratung rund um den Umgang mit Computerspielen und Medienkompetenz. Im Rahmen der GAME CITY gibt es eine eigene wienXtra-Kinderzone für Familien und Kinder ab vier Jahren und die Fachtagung F.R.O.G. mit internationalen Expertinnen und Experten.

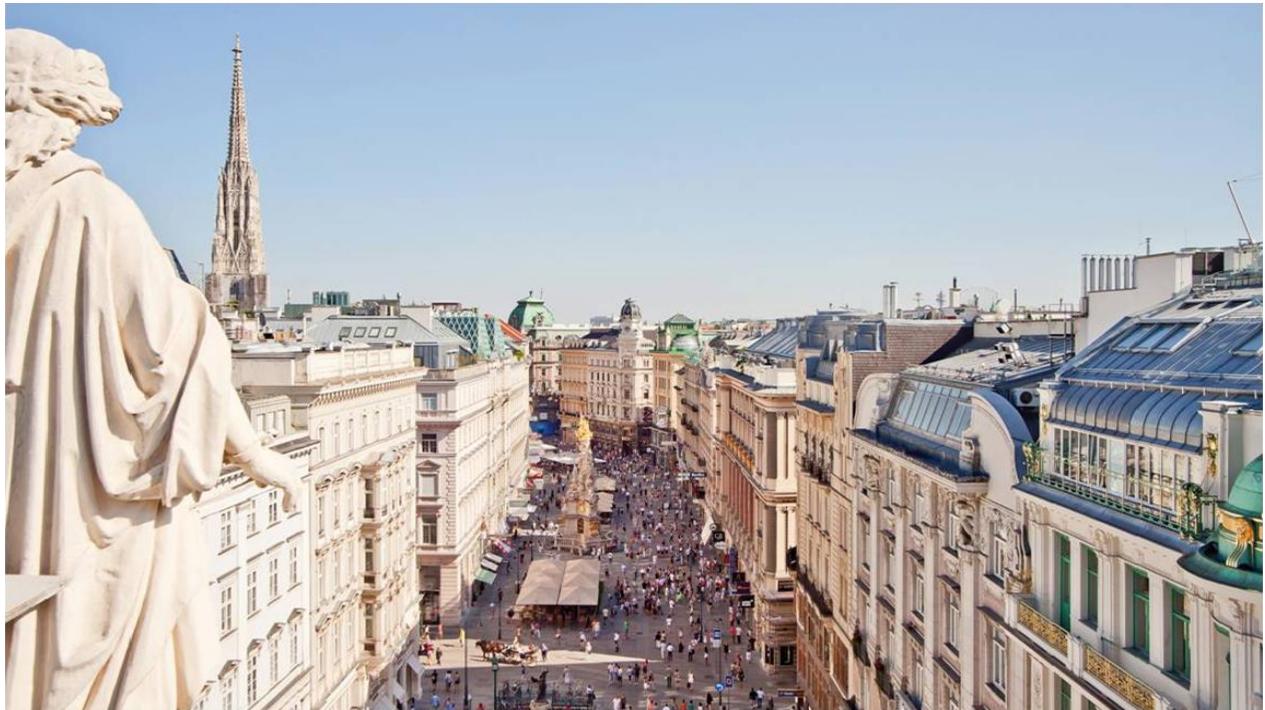
Im Rahmen der **F.R.O.G. – Future and Reality of Gaming** wurden aktuelle Themen der Spielebranche einer breiten Öffentlichkeit zugängig gemacht. Eröffnet wurde die Veranstaltung mit dem Critical Play Workshop, in Kooperation mit der Akademie der Bildenden Künste und abgerundet mit dem FROG Student Day, organisiert von der Donau Universität Krems. Die Veranstaltung wird vom Bundesministerium für Familien und Jugend, der Stadt Wien und Donau Universität Krems finanziert und von Playful Solutions durchgeführt. Unter dem Motto „inter/play“ stehen die Zwischenräume und Wechselspiele zwischen den unterschiedlichen Spielwelten, den formalen Spielen der Kinder und Erwachsenen, sowie den informellen Spielen unserer Gesellschaft in ihrer Alltagswelt im Vordergrund.

Auf der **VIECC Vienna Comic Con** wurden in Wien auch Brett- und Rollenspiele gezeigt, die mobile Geräte zur Kommunikation, zur Steuerung und zur Anzeige für Spieleinfos benutzen. Die Besucherinnen und Besucher konnten die Spiele in den Messehallen ausprobieren.

Die **Österreichischen Medientage** werden jedes Jahr im Herbst vom Mannstein Zeitschriftenverlag in Wien ausgerichtet. Als Kongress der österreichischen Medienbranche werden die verschiedensten Themen von gesellschaftlichen bis technischen Herausforderungen der Medien thematisiert.

Fjum (Forum Journalismus und Medien Wien) ist ein Wiener Verein, der Medienfortbildung anbietet hat und immer wieder Events organisiert (z.B. Media Innovation Day) sowie internationale Events unterstützt. So unterstützten sie 2016 z.B. den GEN Summit in Wien an dem 600 internationale Experten aus dem Medienbereich teilgenommen haben.

7 Success Stories aus Wien



7.1 Smart-TV, Film & Digital Signage

Seit März 2015 ist der österreichische Anbieter **Flimmit** am Start. Die Plattform hat sich auf österreichische Produktionen spezialisiert, die man bei den großen internationalen Diensten meistens selten findet. Zusätzlich gibt es Filmpakete, die einen preislichen Vorteil bieten. Das Abo bietet Zugang zu einer reduzierten Auswahl. Der Videocode, der notwendig ist, die Videos in variabler Qualität mit möglichst geringer Bandbreite auf sämtlichen Endgeräten darzustellen, wurde in Österreich entwickelt. Der ORF ist mit rund 25 Prozent an Flimmit beteiligt, was eine Vergrößerung des Angebots österreichischer Produktionen weiter gewährleisten soll.¹²

Auch die Telekommunikationsanbieter **A1** mit ihren Produkten A1 Videothek und A1 TV, **3** mit 3Film und 3MobileTV und **UPC** mit UPC on demand und Horizon Go bieten ihren Kundinnen und Kunden online-Videotheken an. Alle drei stellen zusätzlich eine Auswahl an Fernsehsendern, ebenfalls nur für ihre Kundinnen und Kunden als Internetstream und gegen monatliche Paketpreise zur Verfügung. Das Angebot variiert jedoch stark und ist eher als Zusatzfeature zum jeweiligen Handyvertrag vorgesehen. Voraussetzung sind mobile Endgeräte oder die hauseigenen Set-Top-Boxen der Betreiber, die meist auch als Videorekorder dienen.

Mediaconsult berät ihre Kundinnen und Kunden hinsichtlich Storytelling. Gerade bei kurzen Internet-Videos ist es wichtig, eine kompakte Geschichte zu erzählen.

Im Multimediacampus bietet die App von **Tonio** die Möglichkeit, Informationen von Radio- und Fernsehsendern, sowie Musiklabels direkt aufs Smartphone zu senden. Durch hochfrequente Töne, die für das menschliche Gehör nicht wahrnehmbar sind, wird das mobile Gerät bei aktiviertem Mikrofon angetriggert. Die Tonio-Funktion kann auch in anderen Apps integriert werden. Darunter: Webseiten, Tickets, Gutscheine, Bilder, Untertitel, Musik-Cover, Videostreams, E-books, Statusmeldungen von Facebook, Quizfragen, Apps oder Gewinnspiele.

¹² http://flimmit-magento-static.s3.amazonaws.com/media/presse/150320_Flimmit_Pressemappe.pdf

ImFUN, ein System der **Interactive Media Solutions GmbH** projiziert interaktive Inhalte auf Flächen aller Art. Eine integrierte Kamera erkennt Bewegungen und ermöglicht eine direkte Interaktion mit den projizierten Elementen. Komplett gebrandete, interaktive Spiele und einzigartige Effekte können so auf Bodenflächen dargestellt werden. Touchscreens und interaktive Wände mit Multitouch-Technologie ausgestattet vervollständigen das Leistungsspektrum des Unternehmens.

Mit „Talking Tom“ und „Talking Angela“, Charaktere der für Apps produzierte Reihe „Talking Friends“ hat das **arx anima animation studio** Figuren geschaffen, die über dem großen Teich eine große Anhängerschaft gefunden haben und nach Integrierung in ein Musik-Video von Disney gefeatured wurde.¹³ Das Animationsstudio, das auf die Entwicklung von Film, Vfx, Tv, Werbung und Games spezialisiert ist präsentierte Arbeiten bereits in Kinos, in nationalem und internationalem TV, sowie auf Festivals, im Walt Disney Interactive Kanal, London Royal Opera House und bei den Olympischen Spiele in London 2012.

NINC! bietet neben Video- und Filmproduktion Dienstleistungen im Bereich Webdesign und 3D Visualisierungen.

Das Portfolio des **SPECTRUM TRICKFILM-Studios** beinhaltet 3-D-Visualisierung, Rendering: DVD-Produktion, Computeranimation: VFX, Cartoons, Comics, Karikaturen. Trickfilm, Animation: Animation, Trickfilm, Modeling, CGI, 3 D, und Postproduction.

ClipTease der **Studio Q KG**, ist eine Produktionsfirma und ein Designstudio für Motion Design und Animation. Motion Design, oder auch Motion Graphics genannt, ist die Gestaltung von Bewegtbild in verschiedensten Medien mit den Mitteln von Grafik-Design, Typografie, 2D- und 3D-Animation und Sound-Design. Das im Wiener Museumsquartier angesiedelte Studio inszeniert Marken TV-Spots, Image- und Webvideos, entwickelt Corporate Designs für Bewegtbild und gestaltet die Erscheinungsbilder von TV-Formaten und Medien.

7.2 Games

Auf der Plattform **Games Austria** können sich Spieleentwickler und Organisationen registrieren lassen.

Indiegame.at ist ein Non-Profit-Netzwerk von und für die österreichische Spieleentwickler-Gemeinschaft. Ziel ist es, das eigene Ökosystem zu stärken, die Aufmerksamkeit zu steigern und kreative Talente miteinander zu vernetzen. Indiegame.at ist eine offene Plattform für alle Indie-Spiele-Entwickler, Game-Studios, Interessengruppen und interessierten Personen.

Der Verein **SUBOTRON** zur Förderung elektronischer Spielkultur ist, wie der Name schon vorausnimmt Anlaufstelle und Treffpunkt zur Förderung des theoretischen und praktischen Diskurses zum Themenkreis „digitale Spiele“. Daneben bietet der Shop im Museums Quartier Wien neben einer breiten Palette an speziellen Artikeln zur Videospielkultur aus aller Welt ein umfassendes Angebot an weiteren popkulturell relevanten Produkten, die eng mit Spielkultur in Verbindung stehen.

Mit knapp 100 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern ist **sproing** einer der größten Spieleentwickler Österreichs, und das bereits seit 2001. Das Unternehmen setzt auf die drei Ecksäulen Erfahrung, Kreativität und Qualität. Mit bereits über 50 Konsolenspielen und einer Reihe an Free-to-play-Titeln werden hauptsächlich Kundinnen und Kunden aus dem Ausland bedient.

Die **GAMINSIDE GmbH** knüpft ihre Erfolgsidéé an der sogenannten Gamified Loyalty an: Durch die Verknüpfung von spielerischen Elementen zur Motivation der Kundinnen und Kunden kann das Engagement der User gesteigert werden. Es kommen Mechaniken wie Punkte (Virtual Currencies), Status, Levels, Achievements & Badges, Appointments, Countdown, Discovery, Luck & Lottery, Challenges, Progression, Surprise, Epic goals, Swiftness und viele mehr zum Einsatz. Das Wiener Unternehmen liefert ein komplettes Paket zur spielerischen Kundenbindung.

¹³ http://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20120706OTS0028/walt-disney-records-outfit-7-engagieren-animationsstudio-mit-regisseur-aus-wien-fuer-neues-disney-animations-kurzfilmprojekt-bild

Ori and the Blind Forest ist ein Jump'n'Run-Spiel, das von **Moon Studios** entwickelt und von Microsoft Studios (U.S.A.) vertrieben wird. Das Spiel, das von der grafischen Gestaltung an klassische Animes wie z.B. Prinzessin Mononoke erinnert hat national, wie international große Wellen geschlagen und zahlreiche Awards abgeräumt.

Die Game-Developer von **Cliffhanger Productions Games GmbH** sind für die Kombination von innovativen Gameplay- Konzepten mit den etablierten Genres und Marken, bekannt. Das Cliffhanger-Team hat bereits bei einigen internationalen marktführenden Entwicklerinnen und -entwicklern, wie z.B. Rockstar Games, oder Ubisoft Erfahrung gesammelt. Das Spiel AErena (PC/Mac, sowie Mobile) ist eines der wenigen Spiele aus Österreich, das von der Südkoreanischen Telekom und in Südostasien veröffentlicht wurde.

Seit 2004 schafft **ovos** digitale Erfahrungswelten, die durch Spaß und Begeisterung Inhalte vermitteln sollen. Das Kernteam besteht aus 20 Personen mit den unterschiedlichsten Ausbildungen, darunter Fachleute für Architektur, Japanologie, Informatik und Technik sowie Malerinnen und Maler. Dieser interdisziplinäre Ansatz sorgt laufend für gegenseitige Inspiration. Das Unternehmen hat ebenfalls schon zahlreiche Auszeichnungen erhalten. Für das Physik-Abenteuer Ludwig haben sie nicht nur den österreichischen Multimedia-Staatspreis, sondern 2013 auch den Summit Award der Vereinten Nationen erhalten. Die Entwicklung von Ludwig wird von einem von Sparkling Science geförderten Forschungsprojekt begleitet.

Greentube Internet Entertainment Solutions GmbH, ist ein führender Entwickler und Anbieter von Gaming-Lösungen für das Internet und mobile Geräte. Die über 400 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter starke Games Section der Firma Novomatic konzentriert sich neben Online- auf Casino-Spiele wie Slot-Game-Automaten, Tischspiele und Video Poker, sowie auf Bingo und Poker.

Vernetzt in der Wiener Gaming-Szene ist das kleine Game-Studio **Bloodirony Games**, das sich der Förderung der mobilen Indie-Spiele verschrieben hat uns selbst Games produziert. Aushängeschild ist das Mobile Game Shooting Stars.

Vienom konzipiert, realisiert und publiziert Spiele mit dem Fokus auf Rätsel- und Denkspiele für alle gängigen Plattformen. Zusätzlich werden Webseiten und Webanwendungen für namhafte Kundinnen und Kunden entwickelt, z.B. für das Kunsthistorische Museum und die Wirtschaftskammer Österreich.

Socialspiel ist ein Handy-Spiel-Studio mit Sitz in Wien und wurde 2010 gegründet. Für den koreanischen Spielemarkt werden exklusiv free-to-play Mobile-Games entwickelt.

7.3 E-Publishing

Das Digital Publishing Service der Firma **evolaris** bringt Print-Medien schnell und kosteneffizient auf digitale Endgeräte. Ihre Inhalte werden den Konsumentinnen und Konsumenten schnell und kosteneffizient zur Verfügung gestellt. Dabei kann evolaris die gesamte Produktion übernehmen oder ein webbasiertes Service zur Erstellung der digitalen Publikationen, zur Verfügung stellen. Evolaris ist ein Kompetenzzentrum für mobile Kommunikation und interaktive Medien. Seit über 10 Jahren unterstützt die unabhängige Forschungs- und Entwicklungseinrichtung Unternehmen dabei, das Internet, mobile Endgeräte und die damit verbundenen Anwendungen zielführend und gewinnbringend einzusetzen. Mehr als die Hälfte des Finanzvolumens kommt aus Aufträgen von privaten Unternehmen, der Rest aus wettbewerblich gewonnenen Ausschreibungen im Rahmen öffentlicher Forschungsprogramme.

Qidenus Technologies ist ein Wiener Jungunternehmen, das sich auf das Entwickeln und produzieren von Buch-Scan Robotern spezialisiert hat. Dazu begleitet und unterstützt das Unternehmen die Kundinnen und Kunden bei Großprojekten.

Die als Ableger-Unternehmen der Technischen Universität Wien 2006 gegründete **Treventus Mechatronics GmbH** arbeitet im Bereich der Entwicklung und Herstellung von modernen Scanrobotern. Für Kundinnen und Kunden wird nicht nur das Produkt des Scancorgangs, sondern auch Selektion des Inhalts und die Darstellung im WWW als Dienstleistung angeboten. Gescannt wird was gefällt. So werden Bücher, Dokumente, Zeitungen, Magazine, Tagungsbände, Mappen, Landkarten, u.v.m. digitalisiert. 2007 erhielt das Unternehmen für seine Entwicklungen den mit 200.000 Euro dotierten Grand Price des European Information and Communication Technology Awards.

Offline Inhalte online zu bringen ist wesentlicher Punkt im Portfolio von **RAUM3 print.web.mobile**. Die Agentur wandelt mit Hilfe von CMS-gesteuerten Weblösungen Magazine, Bücher, Manuskripte, jedes gewünschte Dokument in eine digitale Version für iPhone und iPad um. Darüber hinaus unterstützt das Team bei Analyse und Distribution der Texte.

Gebärdensprache ist ein wichtiges Tool, um gehörlosen Menschen Unterhaltung zu ermöglichen. Die Nachfrage an Übersetzungen und Synchronisationen, vor allem im Bereich Entertainment ist so stark gestiegen, dass Studioproduktionen alleine nicht ausreichen, um diese Datenmengen verarbeiten zu können. Die **Signtime GmbH** hat mit SiMAX ein Software-System geschaffen, das gesprochene Texte so umrechnet, dass sie von einem animierten Avatar, anstatt eines Menschen in Gebärdensprache wiedergegeben werden können. Die Avatare sind austauschbar und können Emotionen und Körpersprache darstellen. Die Verarbeitung durch die Software ist kostengünstig und funktioniert rasch. TV-Anstalten liefern die Sendung als Input und erhalten die synchrone Übersetzung in Gebärdensprache als animiertes Video mit dem Avatar. Signtime hat ebenfalls ein mobile Game für Gebärdensprache entwickelt. Anhand von Avataren kann man das Spiel „Memory“ animiert auf Tablet oder Smartphone spielen.

Um Kontakt zu seinen Kundinnen und Kunden zu halten und die Aufmerksamkeit auf sein Produkt zu lenken, ist es notwendig, Content regelmäßig im Web zu übermitteln. Für Fachkundige ist dies keine Schwierigkeit – für Menschen, die sich mit dem technischen Weg nicht beschäftigen möchten, hat **Alice Interactive** Digital-Publishing-Lösungen entwickelt, die die Publikation für digitale Kanäle vereinfachen sollen. Mit dem firmeneigenen System PageStrip bietet das Unternehmen eine Plattform, auf die Kundinnen und Kunden Daten hinaufladen können, ohne komplizierte Codierung vornehmen zu müssen. Die eingegebenen Daten werden vom System verarbeitet und können nicht nur als iPad-App, sondern mit gleichem Layout und Funktionen auch im Web, auf Facebook oder auf Smartphones verbreitet werden.

Read.it eine von **Tailored Media** entwickelte App bietet die Möglichkeit Zeitungen und Magazine per Flatrate-Modell online zu lesen. Mit der App können Lieblingsmagazine ganz bequem mit dem Tablet und dem Smartphone gelesen und viele neue Magazine entdeckt werden.



8 Leistungen der Wirtschaftsagentur Wien



Das Ziel der Wirtschaftsagentur Wien ist die kontinuierliche Entwicklung der internationalen Wettbewerbsfähigkeit durch Unterstützung der Wiener Unternehmen und ihrer Innovationskraft, sowie durch eine nachhaltige Modernisierung des Wirtschaftsstandortes. Um dieses Ziel zu erreichen, bietet die Wirtschaftsagentur Wien allen Wirtschaftstreibenden in Wien kostenlose Beratung zu den Themen Unternehmensgründung, Betriebsansiedlung oder -erweiterung, Unternehmensförderung- und -finanzierung. Darüber hinaus werden auch Netzwerkkontakte in die Wiener Wirtschaft zur Verfügung gestellt.

Die Wirtschaftsagentur Wien unterstützt Unternehmen, die Forschungs- und Entwicklungsprojekte durchführen, mit individueller Beratung und monetärer Förderung. Je nach Bedarf erhalten sie Informationen über Förderungen, Finanzierungsmöglichkeiten, mögliche Entwicklungspartnerinnen, Forschungsdienstleister, oder Forschungsinfrastruktur.

Die Wirtschaftsagentur Wien versteht sich als Netzwerk der Wiener IKT-Branche und unterstützt Unternehmen beratend aber auch beim Vertrieb und der Vernetzung untereinander. Veranstaltungen und Workshops zu Themenstellungen aus dem IKT-Bereich finden regelmäßig statt.

Zudem hilft die Wirtschaftsagentur Wien bei Betriebsansiedelungen oder Internationalisierungsangeboten. Auch für Gründerinnen und Jungunternehmer gibt es Hilfe im Start-up Bereich. Kostenlose Workshops und Coachings zu Themen des unternehmerischen Alltags werden ebenso angeboten wie kleine, leistbare Büros.

9 Firmen und Institutionen in Wien

Wir bieten Ihnen mit der alphabetischen Auflistung¹⁴ auf den folgenden Seiten einen Überblick über ausgewählte Firmen und Institutionen aus Wien in den Bereichen Games, Interaktive Lösungen, Film, Animation, Kamerasytseme, Smart TV, Streaming Dienste, Digital Signage, Digital Publishing sowie Sound & Audio.

Einen Überblick über Wiener Technologieunternehmen bietet auch die Technologieplattform der Wirtschaftsagentur Wien. Auf technologieplattform.wirtschaftsagentur.at können Wiener Unternehmen und Institutionen aus dem Technologiebereich ihre innovativen Produkte, Dienstleistungen und Prototypen sowie ihre Forschungsexpertise präsentieren und Entwicklungspartnerinnen und Pilotkunden finden.



¹⁴ Diese Liste bietet keinen Anspruch auf Vollständigkeit

Unternehmen	Seit	MA	Beschreibung	Referenzen	Kontakt	Website	E-Mail
Games & Interaktive Lösungen							
Bloodirony Games GmbH	2015	1	Bloodirony ist ein kleines Wiener Game-Studio, das sich der Förderung der mobilen Indie-Spiele verschrieben hat und selbst Games produziert. Sie arbeiten an den ersten Prototypen für die Zukunft von casual und multiplay mobile games: HTML 5 games für facebook instant messenger und ähnlichen Plattformen. Mit einem kürzlich erstellten ChatBot, von dem man schon erste Gehversuche Richtung HTML5 Games von Bloodirony Games am Handy und Desktop ausprobieren kann bringen sie Content sehr rasch und perfekt zum A/B Testen die zukünftigen Spieler. Bloodirony Games begründet auch die monatlichen Vienna GameDev Meetups bei denen sich bis zu 100 kreative und an Spielentwicklung Interessierte treffen.	Release von Shooting Stars! for iOS (Juli 2015), Android (August 2015) und Steam (Jänner 2016). Das Spiel konnte mit mehr als 50 Reviews auf Webseiten, in Printmedien und Youtube Kanälen beeindrucken, fand mehr als 35.000 Spieler. Content Award Nominierung.	Bloodirony Games GmbH Autoforstrasse 92/6A A-1130 Wien Tel +43 676 9436448 Ansprechperson: Michael Hartinger	www.bloodirony.com	office@bloodirony.com
Cliffhanger Productions Games GmbH	2006	7	Cliffhanger Productions Games GmbH ist ein Dienstleistungsunternehmen im Bereich der Unterhaltungssoftware, dass auf die Entwicklung und Produktion von grafisch aufwändigen PC und Konsolen Games spezialisiert ist. Die Game-Developer sind für die Kombination von innovativen Gameplay-Konzepten mit den etablierten Genres und Marken bekannt. Das Cliffhanger-Team hat bereits bei einigen internationalen marktführenden Entwicklern wie z.B. Rockstar Games, oder Ubisoft Erfahrung gesammelt.	Das Spiel Aerena ist eines der wenigen Spiele, das von der Südostasiatischen Telekom und in Südostasien veröffentlicht wurde. Ein Launch in China und anderen Staaten steht bevor. Ein weiteres Game von ihnen ist z.B. Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown .	Cliffhanger Productions Games GmbH Mariahilfer Straße 103/1/25 A-1060 Wien Tel +43 660 6113048 Ansprechperson: Michael Paeck	www.cliffhanger-productions.com	michael@cliffhanger-productions.com
doorfortyfour OG	2013	2	Das Indie Game Studio doorfortyfour entwickelt Spiele für PC und Mobile, Mobile Apps, Assets und bietet zudem Grafikleistungen an.	Entwickelt wurden folgende Produkte: MarZ Rising (Game), Flavourit (App), TileWorldCreator (Asset), Particle ProFX (Asset).	doorfortyfour OG Bäuerlegasse 29 / 33*34 A-1200 Wien Tel +43 699 18027720 Ansprechperson: Marc Egli	www.doorfortyfour.com	mail@doorfortyfour.com
Greentube Internet Entertainment Solutions GmbH	1998	136	Greentube Internet Entertainment Solutions GmbH ist ein führender Entwickler und Anbieter von Casino Gaming-Lösungen für das Internet und mobile Endgeräte und gehört zur Novomatic Gruppe.	Sie konzentrieren sich auf Casino-Spiele wie z.B. Slots, Tischspiele, Bingo oder Video Poker . Bieten aber auch Mobile Games sowie das Toolkit Novosdk und die Online Marketing Platform Greentube Pro .	Greentube Internet Entertainment Solutions GmbH Wiedner Hauptstraße 94 A-1050 Wien Tel +43 1 90171 Ansprechperson: Thomas J. Graf	www.greentube.com	office@greentube.com
Interactive Media Solutions GmbH	2007	1	Interactive Media Solutions ist spezialisiert auf die Entwicklung von innovativen interaktiven Produkten und Anwendungen im Brennpunkt Information, Unterhaltung und Werbung. Mit ihren Produkten imFun, imTable, imWall Multitouch und imWall Vertical Vision bieten sie interaktive Bodenprojektionen, Multitouch Tische, Interaktive Wände und Vertikales Ballett.	Für die Erste Bank entwickelten sie z.B. ein interaktives Schaufenster, für das UEFA Champions League Finale im Londoner Wembley Stadion lieferten sie interaktive Projektionen und Multitouch Tische mit speziellem Fußball-Content. Für Messeauftritte von Firmen gestalten sie zudem interaktive Shows mit gestengsteuerten Präsentationen.	Interactive Media Solutions GmbH Liebhartstalstraße 22/B2/8 A-1160 Wien Tel +43 1 2342626618 Ansprechperson: Daniel Dobler	www.im-solutions.com	dobler@im-solutions.com

Unternehmen	Seit	MA	Beschreibung	Referenzen	Kontakt	Website	E-Mail
Mi'pu'mi Games GmbH	2009	25	Mi'pu'mi ist eine unabhängige Games Developer Firma, die von Entwicklern mit über 10 Jahren Erfahrung geleitet wird. Sie haben Erfahrung in der Arbeit an großen Produktionen und neuen Technologien.	Sie haben unter anderem für die Red Bull die Mind Gamers Challenge entwickelt, arbeiten an den Games Hitman und The Lion's Song .	Mi'pu'mi Games GmbH Hollandstraße 10/47 A-1020 Wien Tel +43 1 5047517 Ansprechperson: Gregor Eigner	www.mipumi.com	info@mipumi.com
ovos media GmbH	2004	20	ovos entwickeln v.a. Lernspiele, aber auch Apps ohne Lehrspielaanspruch. Seit ovos 2004 an den Start gingen, sind sie überzeugt, dass Menschen neue Inhalte am liebsten aufnehmen, wenn sie dabei Spaß haben. In diesem Glauben setzen sie alle Projekte um. Mit Anwendungen von ovos lernen NutzerInnen auf unterhaltsame und spielerische Weise etwas über jene Themen, die die Kunden bewegen.	Content-Award Gewinner 2013 sowie mehrere internationale Auszeichnungen für das Lernspiel Ludwig . Handyspiele für das Lebensministerium (Wasser Quiz - Das Wissens Quiz zur Donau -playDanube und Energiespar-Coach von klimaaktiv). Augmented Reality App für aspern Die Seestadt Wiens und Volkswagen sowie Apps für post.at , OMV , Goethe Institut , Öbf , OeNB , T-Mobile , REWE , u.a.	ovos media gmbh Schottenfeldgasse 60/36-38 A-1070 Wien Tel +43 1 89033890 Ansprechperson: Jörg Hofstätter	www.ovos.at	office@ovos.at
SimyLife Gamification GmbH	2016	3	Herstellung des mobilen Spielecontrollers SimyBall und von lehrreichen Spiele-APPs zur Stressreduktion. Dabei werden die an den Playbuttons erfassten Vitalwerte (z.B. Puls, Hautleitwert und Hauttemperatur) in ein faszinierendes Spielerlebnis einbezogen. Eigene Schulungen und Seminare für Unternehmen mit einem eigens entwickelten Stressmanagement Seminar.	Mit dem mobilen Spielecontroller SimyBall und lehrreichen Spiele-Apps die auf bewährten Trainingskonzepten zur Stressprävention aufbauen steuert man Spiele wie z.B. bei „Nintendo Wii“ durch Bewegungsinteraktionen. Dank des speziellen „Gameplays“ wird implizit ein gezieltes Trainingsprogramm absolviert und ein integrierter Virtual Coach gibt persönliches Feedback zum Wohlbefinden.	SimyLife Gamification GmbH Kirchberggasse 24/4 A-1070 Wien Tel +43 650 6338854 Ansprechperson: Marcel Aberle	www.simyball.com	office@simy.life
skilled Events and New Media GmbH	2006	7	Skilled Events and New Media beschäftigt sich hauptsächlich mit Dienstleistungen und Tätigkeiten im Bereich des interaktiven Entertainments. Neben der Programmierung von Webapplikationen wie Flash Spiele, CMS basierenden Homepages oder webbasierten Infotainment Applikationen sind sie auch in der App-Entwicklung tätig.	Sie entwickelten z.B. das „Pfifsch Gogerln“ Game von Wien Energie und SK Rapid , oder das Wien Energie Fernwärme Game. Für Telering entwickelten sie eine Android App und für Ö3 , Krone und ÖAMTC setzten sie für das Samsung eigene mobile Betriebssystem „bada“ Apps um.	skilled Events and New Media GmbH Olympiaplatz 2, Top 1 A-1020 Wien Tel +43 1 2640053 Ansprechperson: Stefan Baloh	www.skill3d.at	office@skill3d.at
SPROING Interactive Media GmbH	2001		Sproing ist Österreichs führender Entwickler von Computer- und Videospielen und seit 2014 auch Game Publisher. Als eines der wenigen unabhängigen Studios fokussiert Sproing auf die Entwicklung von Multiplattform Spielen und hat seit 2001 mehr als 60 Spiele auf verschiedenen Plattformen fertig gestellt. Aufbauend auf dieser Erfahrung begann 2010 der Aufstieg zu einem der großen Akteure bei Free-to-Play-Spielen.	Aktuelle Spiele: Nonstop Chuck Norris (iOS, Android), Quarantine (Steam), Asterix & Friends (iOS, Android, Browser), Skyrama (Browser), Panzer Tactics HD (PC, iOS).	SPROING Interactive Media GmbH Fernkornsgasse 10 A-1010 Wien Tel +43 1 6043028 Ansprechpersonen: Johanna Schober und Harald Riegler	www.sproing.com	office@sproing.com
VIENOM OG	2011		Vienom bietet als IT-Dienstleistungsunternehmen zahlreiche Entwicklungen von mobilen Applikationen, über Datenbanken und Datenbankvisualisierungen, Guides für Museen und Games Design. Im Games Bereich konzipiert, realisiert und publiziert Vienom Spiele mit dem Fokus auf Rätsel- und Denkspiele für alle gängigen Plattformen.	Entwicklungen z.B. für das Kunsthistorische Museum Wien und die Wirtschaftskammer Österreich , die Arbeiterkammer Wien , das Institut für Höhere Studien Wien (IHS) u.a.	VIENOM OG Margaretenstraße 106/1 A-1050 Wien Tel +43 699 11956914 Ansprechperson: Sebastian Resl	www.vienom.com	office@vienom.com

Unternehmen	Seit	MA	Beschreibung	Referenzen	Kontakt	Website	E-Mail	
Netzwerke, Vereine & Wissenschaftliche Einrichtungen im Games Bereich								
Entertainment Computing Group (Universität Wien)	2011		Der Schwerpunkt der Forschungsgruppe liegt auf der Grundlagen- und angewandten Forschung in den Bereichen Computer Games, Spieldesignologie und Serious Games. Die Gruppe war in Zusammenarbeit mit Geschäfts- oder Produktionspartnerinnen bereits an vielen extern finanzierten Projekten beteiligt. Sie arbeitet in hohem Maße interdisziplinär und bezieht häufig Experten aus anderen Wissenschaftsfeldern mit ein, z.B. Psychologie, Pflegewissenschaft, Medienwissenschaft, Medizin, Kunst, Germanistik, Soziologie u.a. Mit Kolleginnen und Kollegen aus dem Fachbereich der klinischen Psychologie richteten sie bereits 2012 ein virtuelles Labor für realitätsnahe Versuchsergebnisse ein und forschten über verschiedene Effekte, die sich begünstigend auf die kognitive Verhaltenstherapie auswirken.	Bisherige Projekte waren z.B. das EU-Projekt Preventive Care Infrastructure based on Ubiquitous Sensing (PRECIOUS) zum Thema gesundheitsbewusste Verhaltensweisen, oder das FFG-Projekt Integrating Entertainment and Reaction Assessment into Child Cancer Therapy (INTERACCT) , hier wurde für Kinder nach Stammzelltransplantationen eine App entwickelt, die Gaming, Motivationsgeschichten und eine Kreativwerkstatt beinhaltet. Für weitere Projekte designten sie u.a. Gamification-Elemente für Webseiten u.v.m.	Universität Wien Fakultät für Informatik Entertainment Computing Group Währinger Straße 29 A-1090 Wien Tel +43 1 427778701 Ansprechperson: Helmut Hlavacs	https://cs.univie.ac.at/ec/research/showcases/		
FH Technikum Wien	1994		Der Master-Studiengang Game Engineering and Simulation vermittelt Studierenden ein entsprechend umfassendes technisches, wirtschaftliches und rechtliches Know-how im Bereich der Entwicklung von Computer- und Videospielen. Damit werden sie auf die kreativen Berufsbereiche Game Development und Game Design im Studium ebenso vorbereitet wie auf das eher wirtschaftlich orientierte Game Producing und den spannenden Bereich Computersimulation und Visualisierungen. Die Ausbildung bietet eine ausgewogene Mischung aus industrieller Entwicklungsarbeit und Wissenschaft, womit auch die Basis für eine Tätigkeit in der Forschung geschaffen wird.	Aktuelle Projekte für 2017 sind Bubblegum Base , ein 2D Multiplayer Echtzeitstrategie Spiel für bis zu 4 Spieler; Drone Racer , ein Multiplayer Rennspiel, bei welchem man Drohnen durch Parcours steuert; Teal , ein Turn-basiertes Multiplayer-Strategiespiel mit simultanen Wendungen.	FH Technikum Wien Höchstädtplatz 6 A-1200 Wien +43 1 333 40 77-0 Ansprechperson: Alexander Hofmann	https://www.technikum-wien.at/studium/master/game_engineering_und_simulation/	alexander.hofmann@technikum-wien.at	
Games Austria	2013		Games Austria ist eine Initiative zur Stärkung der Games Branche in Österreich. Der Verein, dessen Tätigkeit nicht auf Gewinn gerichtet ist, bezieht die Förderung der Entwicklung von Spielen und deren EntwicklerInnen mit nicht ausschließlichem Fokus auf digitalen Spielen. Im Detail gliedert sich der Zweck in: Förderung des Austausches und der Kommunikation in der Entwicklergemeinschaft, Nachwuchsförderung und Weiterbildung, Förderung der Diversität in der EntwicklerInnengemeinschaft, nationale und internationale Vernetzung, kritische Auseinandersetzung mit digitalen Spielen und dem Medium Spiel im allgemeinen.	Die Plattform ist beispielsweise Veranstalter der Central European Games Conference .	Games Austria Verein zur Förderung der Spielentwicklung Herzgasse 2A/12 A-1100 Wien	http://gameaustria.com	office@gamesaustria.com	
IG Computergrafik	2005		Die Interessengemeinschaft Computergrafik (IG CG) vertritt als unabhängiger Verband Firmen, Einpersonenunternehmen, Institutionen und Organisationen in den Bereichen Animation, Computerfilm und Computerspiele. Sie sind eine offene und unabhängige Vereinigung, die die Animations-, Computerfilm- und Computerspiele-Branche als Plattform verbindet und ein Ansprechpartner und Sprachrohr für Politik, Medien und Interessenten der Branche. Sie bieten Kontakt zu Ausbildungsstätten (UNIs, FHs, etc.) und verfolgen das Wachstum und die Strukturierung der Computergrafik Branche.	Zu ihren Aufgaben zählen die Imagesteigerung in den Zielgruppen und in der Öffentlichkeit, das Aufbauen von Kommunikations- und Wissensnetzwerken innerhalb & außerhalb der Branche, das Verbinden der Computergrafik Branche mit relevanten "Konvergenz-Branchen", die Vernetzung von Unternehmen zur Förderung von Geschäftsbeziehungen, der Know-how-Transfer sowie die Klärung von branchenrelevanten Fragestellungen und Problemen (Nutzungsrechte, Förderungen, etc.).	TU Wien Verband zur Förderung der österreichischen Animations-, Computerfilm und Computerspielbranche c/o Institut für Computergraphik und Algorithmen Favoritenstraße 9 / 186 A-1040 Wien Tel: +43 664 2125332 Ansprechperson: Max Höfferer	www.igcomputergrafik.at	gremium@igcomputergrafik.at	
SAE Institute Wien	1987	35	Vor über 40 Jahren wurde das SAE Institute in Sydney, Australien mit der Vision gegründet, Studierenden das technische Verständnis zu vermitteln, um erfolgreich in der Kreativ- und Medienwirtschaft durchstarten zu können. Heute umfasst das Netzwerk des SAE Institute 28 Länder auf 6 Kontinenten mit über 50 Instituten. Der SAE-Lehrplan wurde in Absprache mit führenden PraktikerInnen aus der Industrie sorgfältig erstellt, um den Anforderungen in einer globalen kreativen Medienbranche gerecht zu werden. Weltweit wird ein enger Kontakt mit der Medienbranche gepflegt. Gleichzeitig befähigt die industrieneigene Ausbildung dazu, sofort ins Berufsleben einzusteigen und an professionellen Produktionen mitzuwirken.	Neben den Diploma- und Bachelor-Studiengängen (Bachelor of Arts & Bachelor of Science) steht den Studierenden auch das Master-Studiengang (MA & MSc) offen. Diese werden in Zusammenarbeit mit der renommierten Middlesex Universität in London angeboten.	SAE Gesellschaft für Ausbildung von Tontechnikern Ges.m.b.H Linke Wienerstraße 130A A-1060 Wien Tel.: +43 1 961 0303	www.sae.edu	bildungsberatung@sae.edu	
SUBOTRON	2004		SUBOTRON ist der Treffpunkt zum Themenkreis „digitale Spiele“ im MuseumsQuartier Wien und organisiert Vorträge, Workshops, Social Meetings und Ausstellungen. Mit der Veranstaltungsreihe „arcademy“ hat sich der gleichnamige Verein als österreichisches Kompetenzzentrum für Game Studies etabliert. „Pro games“ fördert das praktische, kreativ-unternehmerische Know-How bezüglich Firmengründung, Produktentwicklung, Zukunftsmärkten, Finanzierungsmodellen, Vertriebs- und Vermarktungsstrategien, Ausbildungsmöglichkeiten, Schnittstellen zu anderen Branchen, sowie internes Networking der Gamesbranche.	SUBOTRON bietet als langjähriger unabhängiger Interessensvertreter der Gameszene in Österreich sowohl branchenintern als auch für allgemein an den Creative Industries Interessierte eine wichtige Plattform für Wissenstransfer und Networking. Dabei werden digitale Spiele auch wissenschaftlich, künstlerisch, pädagogisch und sozialpolitisch diskutiert und einer breiten Öffentlichkeit niederschwellig zugänglich gemacht.	Verein SUBOTRON zur Förderung elektronischer Spielkultur MuseumsQuartier / Q21 Museumsplatz 1 A-1070 Wien Ansprechperson: Jogi Neufeld	http://subtron.com	office@subtron.com	

Unternehmen	Seit	MA	Beschreibung	Referenzen	Kontakt	Website	E-Mail
Film, Animation & Kamerasyteme							
arx anima animation studio GmbH	2014	28	Das Animationsstudio ist spezialisiert auf Film, Vfx, Tv, Werbung und Games.	Die Arbeiten von arx anima wurden in Kinos, im nationalen und internationalen TV, auf Festivals, im Walt Disney Interactive Kanal, London Royal Opera House und bei den Olympischen Spielen in London 2012 präsentiert, arx anima zählt Walt Disney und Gaming Gigant Outfit7 zu ihren Kunden, sowie eine lange Liste an Werbe-, Vfx und Games-Kunden.	arx anima animation studio Wehrgasse 9/2 A-1050 Wien Tel +43 1 9437216 Ansprechperson: Christoph Staber	www.arxanima.com	mail@arxanima.com
Dynamic Perspective GmbH	2011	7	Dynamic Perspective befasst sich mit der Entwicklung von unbemannten Heliokopter-Flugdrohnen (UAVs) mit bildstabilen Kamerakomponenten für den Zivilmarkt (TV/Film und Vermessungswesen). Niederlassungen in Großbritannien und den USA.	Ihre Kamerasyteme werden für Flugaufnahmen speziell für Film und Fernsehen eingesetzt. Ihr Produkt DynaX5 ist ein leichtgewichtiger 5-achsen gyro-stabilisierter Kamera Gimbal. Ihr DP Copter ist das erste für kommerzielle Film/TV Produktionen offiziell durch Österreichs Luftfahrtbehörde "AustroControl" zugelassene UAV der Klasse I.	Dynamic Perspective GmbH Wehlistrasse 29/Stiege 1/Hof Top 1 A-1020 Wien Tel +43 1 2810028 Ansprechperson: Peter von Borcke-Morawitz	www.dynamicperspective.com	office@dynamicperspective.com
emotion3D GmbH	2011	5	Die EMOTION3D ermöglicht ihren Kunden die Analyse und das automatisierte und präzise Verstehen von 3D Umgebungen (z.B. 3D Umfeldanalyse in Fahrzeugen). Basiert auf modernster 3D Tieffensorik, Bildverarbeitung und Maschinellen Lernen entwickelt die EMOTION3D kundenspezifische Lösungen welche 3D Umgebungsdaten aufbereiten und auf Abstraktionslevel bereitstellen welche dem Kunden eine einfache Nutzung in dessen Anwendungen und Produkten ermöglicht.	emotion3D entwickelte Anwendungen für Intel, BMW, OVT, Technisches Museum Wien,etc.	emotion3D GmbH Gartengasse 21/3 A-1050 Wien Tel +43 1 2933263 Ansprechperson: Florian Seitner	www.emotion3d.tv	office@emotion3d.tv
Friendly Fire Communications GmbH	2004	12	Der konzeptionelle Zugang von Friendly Fire verbindet 3D Animation, Character Design, VFX, Motion Graphics und neue Technologien (VR, AR) zu kreativ anspruchsvollen Bildwelten.	Kommerzielle Kunden: in- und ausländische Werbeagenturen und Filmproduktionen, Kunstbereich: Bayerische Staatsoper, Biennale, Linzer Klangwolke.	Friendly Fire Communications GmbH Margaretenstrasse 41/43 A-1040 Wien Tel +43 0 676 844936100 Ansprechperson: Klaus Fekesa	www.friendlyfire.at	frontdesk@friendlyfire.at
mspp / Multimedia Support Armagan & Walter Zeller OG	2004		mspp ist eine Kreativagentur und Produzent von digitalen Medien. Das Portfolio des Unternehmens umfasst 3-D-Visualisierung, Rendering, Postproduktion, Webdesign, Screendesign, Multimedia-Design: Produktion für Film, Werbung und digitale Medien und die DVD-Entwicklung.	Im Bereich Animation - Smart Video zählen sie z.B. Voith Siemens, Inovatools, Bucher emhart glass, oder Beko zu ihren Kunden.	Multimedia Support Armagan & Walter Zeller OG Stutterheimstraße 16-18/2.Stiege/Büro 3.01 A-1150 Wien Tel +43 1 789061271 Ansprechperson: Walter Zeller	www.mspp.com	office@mspp.com
NINC! - webdesign:video:3D OG	2009		Als Kreativbüro und Studio für Film und Design ist NINC! ein ideenreicher Melting-Pot aus Filmemacher, Fotografen, Architekten und "Creative Nerds". Mitten im siebten Wiener Bezirk befindet sich das Kreativ-Studio, das die offene Arbeitsweise der Agentur unterstreicht. Neben der kommerziellen Tätigkeit setzen das Team auch immer wieder Non-Profit Produktionen und Eigenprojekte um.	NINC! entwickelt Anwendungen für ÖBB, paysafecard, WOMAN Magazin, ARE - Austrian Real Estate, ZAMG, Citizen-Science.at, Global2000, MUSA Wien, fashiontv, medianet, TedX etc.	NINC! - webdesign:video:3D OG Lindengasse 36 A-1070 Wien Tel +43 1 94219391 Ansprechperson: Philipp Hummer	www.ninc.at	office@ninc.at

Unternehmen	Seit	MA	Beschreibung	Referenzen	Kontakt	Website	E-Mail
"QUADRATMETER" HOLLENSTEIN & RINGER OEG	1996	2	Quadratmeter Hollenstein bietet gezeichnete und CG 2D und 3D Animationen, Compositing, Titledesign, Storyboard.	Zu ihren Kunden zählen SERVUS TV , Filmproduktionen, Printmedien (Wiener Zeitung).	QUADRATMETER OEG Waaggasse 1 A-1040 Wien Tel +43 664 303237 Ansprechperson: Dietmar Hollenstein	www.mhoch2.com	office@mhoch2.com
Robimo	2015	4	Die Robimo GmbH (Robots in Motion) ging aus der Forschungsgruppe Entertainment Computing der Universität Wien hervor. Sie behandeln viele unterschiedliche Themen aus der Forschungsarbeit. Z.B. entwickelten sie einen Multicopter (Drohne), der in Filmprojekten, zur Datenerhebung oder bei dreidimensionalen Wiederaufbauprojekten eingesetzt wird. Sämtliche Drohnen sind von der österreichischen Flugbehörde zugelassen. Robimo erstellt zudem Virtuelle Reality Showcases und Applikationen, Computerspiele und Apps, oder Web-Projekte mit dem Fokus auf Gamification. Sie entwickelten eine eigene Bild-Klassifizierungstechnologie für Mobile Geräte (iOS/Android) mit Klassifizierungswerten von mehr als 99,9 % in beliebigen Beleuchtungsverhältnissen. Die Mitarbeiter sind Computerwissenschaftler mit umfassender Fach erfahrung und deshalb steht das Unternehmen ebenfalls für entsprechende Problemlösungen zur Verfügung.	Eines der bisherigen Projekte ist z.B. der 3D-Wiederaufbau einer österreichischen Seilkletter-Bergroute durch Drohnenbilder. Ein anderes Projekt hilft bei der Verkehrserziehung indem es in sieben Szenen das Verhalten in belebten Straßen lehrt. Darüber hinaus wurden u. a. gamifizierte Web-Projekte für Studienprogramme an Universitäten erstellt.	Robimo GmbH Chiususgasse 1/19 A-1090 Wien Tel +43 699 12257526 Ansprechperson: Helmut Hlavacs	www.robimo.at	office@robimo.at
Sign Time GmbH	2008	15	Die Firmeneigenen Entwicklung SiMAX ist ein System, mit dem Texte halbautomatisch in Gebärdensprache übersetzt werden. Der Output ist ein animiertes Video (Trickfilm). Es werden vor allem Texte von Websites in Gebärdensprache übersetzt (barrierefreie Kommunikation). Es können aber auch Filme für TV und Web, Lautsprecherdurchsagen, Gebrauchsanleitungen und andere Konsumenteninformationen in Gebärdensprache übersetzt werden.	Sign Time zählt die Stadt Wien , die Deutsche Bahn , den Landschaftsverband Westfalen Lippe , verschiedene internationale Museen und zahlreiche private Unternehmen im In- und Ausland zu seinen Kunden.	Sign Time GmbH Schottenring 33 A-1010 Wien Tel +43 660 1001012 Ansprechperson: Georg Tscharre	http://signtime.media	office@signtime.media
SPECTRUM Trickfilm GmbH	1996	2	Das Leistungsspektrum des Unternehmens umspannt 3-D-Visualisierung, Rendering: DVD-Produktion. Computeranimation: VFX, Cartoons, Comics, Karikaturen. Trickfilm, Animation: Animation, Trickfilm, Modeling, CGI, 3 D, und Postproduction.	Zu ihren Kunden zählen ORF , ATV+ , PulsTV , u.a.	SPECTRUM Trickfilm GmbH Müssendorfstraße 29/26 A-1140 Wien Tel +43 1 9670145 Ansprechperson: Alexander Noelle	www.spectrumtrickfilm.com	office@spectrumtrickfilm.com
STUDIO Q KG (Clipsease)	2012		Mit ihrer Marke "Clipsease" haben sie zahlreiche Projekt umgesetzt. Clipsease ist eine Produktionsfirma und ein Designstudio für Motion Design und Animation.	Referenzen sind ORF , ATV , PULS4 , Red Bull TV , Filmhaus , Frames , Manner , Eucerin , Generali , Nivea , Raiffeisen , etc.	STUDIO Q Rotenturmstraße 14/DG/30 1010 Wien Tel +43 1 3615860 Ansprechperson: Michael Svec	http://www.studioq.at/	office@studioq.at
ZONE Media GmbH	2008	16	Seit über 20 Jahren bietet ZONE Konzeptionierung, Produktion und Distribution von Bewegtbild. Ein eingespieltes Team liefert alles aus einer Hand von Beratung, über Konzeption, Redaktion & Regie, Motion Design, Produktion bis Distribution. Für die hochwertigen Produktionen wurde ZONE in den letzten Jahren mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet, unter anderem mit dem Österreichischen Staatspreis Wirtschaftsfilm 2011/2015, der Goldenen Prix Victoria 2012/2014, dem Cannes Corporate Media & TV Award 2013/2015 oder dem ART&TUR – Silver Rooster Award 2012.	In Kunst- und Kultursektor betreuen sie Häuser wie das Belvedere , das 21er Haus , das MAK – Museum für Angewandte Kunst , das Leopoldmuseum und die Biennale Venezia . Im Wirtschaftsbereich zählen sie OMV , Kapsch , Andritz , BIG – Bundesimmobilien gesellschaft , Erste Bank , Raiffeisen , IKEA , A1 , etc. zu ihren Kunden.	ZONE Media GmbH Neubaugasse 40 A-1070 Wien Tel +43 1 5263973 Ansprechperson: Holger Reichert	https://zonemedia.at	office@zonemedia.at

Unternehmen	Seit	MA	Beschreibung	Referenzen	Kontakt	Website	E-Mail
Smart TV, Streaming Dienste & Digital Signage							
bitsfabrik GmbH	2014	8	Neben der Entwicklung von iOS, Android und Windows 8 Apps spielt die Umsetzung von Apps für SmartTVs eine wichtige Rolle. Die Adaptionen von Webseiten für mobile devices runden genauso wie omnichannel-Lösungen die Angebotspalette ab. Die bitsfabrik bietet sämtliche Projekteile aus einer Hand an, von der Konzeption mit Design, Entwicklung auf verschiedenen Plattformen, bis zu QA und Releasemanagement der mobilen Applikationen. Dabei steht die maßgeschneiderte technische Lösung mit Fokus auf User Experience immer im Vordergrund. bitsfabrik greift bei digital Signage Lösungen auf das Know how ihres Partners sklera.tv zurück.	Referenzen aus dem Smart TV und Streaming Bereich umfassen die SimpliTV mobile App und die Flimmit on demand Streaming App, aus dem Bereich HbbTV App (Standard unter den verschiedenen Smart TV Plattformen, Verschmelzung von Fernsehen und Onlineinhalten) die PULS 4 HbbTV App.	bitsfabrik GmbH Schönbrunner Schloßstrasse 5/11 A-1120 Wien Tel +43 664 5108786 Ansprechperson: Dietmar Pils	www.bitsfabrik.com	office@bitsfabrik.com
LINEAPP GmbH	2014	4	Die patentierte und prämierte Technologie von LINEAPP ermöglicht kabellose Audioübertragung direkt von Gerät zu Gerät – ohne Internet und ohne Server. Es wird keine zusätzliche Hardware benötigt und somit kann bereits vorhandene Infrastruktur (Devices, WLAN) verwendet werden. Das Unternehmen ist spezialisiert auf die Bereiche Broadcasting, Audio-Streaming und Event-Kommunikation. Kunden können zwischen den zwei Produkten LINEAPP FLUX und LINEAPP CAST auswählen. FLUX dient als Interkom- und Walkie-Talkie Ersatz, CAST ist eine Audio-Streaming Software, die als optimaler und kostengünstiger Ersatz für Dolmetsch-Anlagen und als Unterstützung für schwerhörige Personen am eigenen Smartphone verwendet werden kann. LINEAPP Produkte werden vor allem bei Events, Konferenzen und in den Bereichen Smart Home, Health Care, Logistik, Retail, Houses of Worship, Silent Seminars & Discos und Universitäten eingesetzt.	Beispiel für Einsätze: Dolmetscherservices bei diversen nationalen und internationalen Konferenzen wie z.B. 4Gamechanger Festival Wien , Audio Übertragung bei diversen Großveranstaltungen, wie der UBIT-Messe der WKO in der Hofburg Wien. Awards: Prämierung als Best New Technology Startup 2016 durch den Event Technology Award in London und erneute Nominierung als Best Conference Technology für den Event Technology Award im Jahr 2017. Weitere Awards: eAward, trend@venture.	LINEAPP GmbH Mariahilfer Straße 101/1/21 A-1060 Wien Tel +43 676 9479434 Ansprechperson: Alexander Kränkl	www.lineapp.pro	sales@lineapp.pro
mquadr.at software engineering & consulting GmbH	2000	30	mquadr.at ist die führende europäische Tech Company für digitale Self-Care & Customer Experience Lösungen im Telekommunikationsbereich. Die Kernkompetenzen sind userfreundliche Self-Service Tools zur Automatisierung von Kundensupport Prozessen und Consulting bei der Einführung von E-Care Maßnahmen. Die gesamte Software wird inhouse im Hauptquartier in Wien entwickelt.	Zu ihren Kunden zählen upc cablecom (schnelle und bequeme Einrichtung von Internet, Digital TV und Telefonie), A1 Telekom Austria (Servicecenter, Bandbreitenoptimierer, Internet Software, WLAN-Assistent), Deutsche Telekom (Internet-Software-Paket, Schnellstart-DVD), Finecom Telecommunications AG (WLAN Optimizer), Hutchison Drei Austria (3 Internet Manager), Raiffeisen Informatik (Connection Manager), Swisscom , Telefónica Germany , etc.	mquadr.at software engineering & consulting GmbH Albertgasse 35/15 A-1080 Wien Tel +43 1 5054050 Ansprechperson: Tanja Klärner	www.mquadr.at	office@mquadr.at
Nous Wissensmanagement GmbH	2006	22	Die Multimediaagentur Nous, mit Töchtern in den USA und Dänemark, hat sich ursprünglich durch Ausstellungsguides und Apps für Kunst- und Kulturinstitutionen hervorgetan, ist inzwischen aber auch im Streaming Bereich etabliert.	Referenzen im App und Streamingbereich sind z.B. die Ö1 App , ORF TVThek , Puls 4 , Streaming App , NDR Radio App oder die Staatsoper Wien . Ungebunden von Zeit und Ort können Opernliebhaber auf die Aufführungen der Wiener Staatsoper über Streaming zugreifen. Entwickelt wurde neben der neuen Marke ein umfangreiches Live und On Demand Portal, das die Grenzen des technisch Möglichen ausreizt: Die Plattform bietet ein einzigartiges Livestreamingergebnis in Full-HD oder in 4K Ultra-HD Bildqualität mit 2nd Screen-Apps für Untertitel oder Partituren zum Mitlesen. Den Usern werden zwei Livestreams, eine Totale sowie eine Regieversion, aber auch ein umfangreiches On Demand Archiv geboten. Zudem werden Opern, Ballett und Konzerte erstmals auch auf Smart TV und mobilen Geräten in bester Qualität präsentiert.	NOUS Wissensmanagement GmbH Ullmannstraße 16 A-1150 Wien Tel +43 1 2365891 Ansprechperson: Wolfgang Schreiner	www.nousdigital.net	info@nousdigital.net
Österreichische Rundfunksender GmbH & Co KG (ORS)	2004	108	Die ORS entstand Anfang 2005 aus der Sendetechnik des ORF und steht zu 60 Prozent im Eigentum des ORF und zu 40 Prozent im Eigentum der zur Raiffeisen-Gruppe zählenden Medicur Sendeanlagen GmbH. Die ORS Gruppe hat sich in den letzten Jahren vom Sendernetzbetreiber zu einem „Digital Content Gateway“ entwickelt und garantiert als verlässlicher Partner perfekte „Content Beförderung“ via Kabel, IP, Satellit und Antenne.	2012 wurde die simpli services GmbH & Co KG, ein Tochterunternehmen der ORS, zur Verbreitung des TV Produktes simpliTV gegründet. 2015 beteiligte sich die ORS comm an der Video-on-Demand-Plattform Flimmit .	Österreichische Rundfunksender GmbH & Co KG Würzburgerstrasse 30 A-1136 Wien Tel +43 1 8704012680 Ansprechperson: Sandra Bacher	www.ors.at	office@ors.at

Unternehmen	Seit	MA	Beschreibung	Referenzen	Kontakt	Website	E-Mail
R.I.C.S. EDV-GmbH (Research Institute for Computer Science)	1998	4	R.I.C.S. haben jahrelange Erfahrung in der Entwicklung maßgeschneidelter, effizienter Web- und Securitylösungen. Unter anderem bieten sie eine Digital Signage Lösung, mit der Kunden einfach, kostengünstig und ortsunabhängig ihre Informationen administrieren können. Ihre Partner sind Microsoft, Kaspersky und sklera.	Zu ihren Referenzen zählen z.B. ein HbbTV-fähiger Hotel-Infokanal für Avita Resort , oder ein Digital Signage - InfoChannel für in4me .	R.I.C.S. EDV-GmbH Schönbrunner Schloßstraße 5, Top2 A-1120 Wien Tel +43 1 5353953 Ansprechperson: Manfred Wöhrl	www.rics.at	office@rics.at
sklera KG	2015		sklera bietet eine Cloud-Lösung zur Erstellung von Präsentationen und Übertragung auf jeden Bildschirm. Mit der Digital Signage-Software von sklera wird aus jedem Computer oder TV-Gerät ein digitales Plakat. Mit der intuitiven Software lassen sich spielend Präsentationen mit Bildern, Videos und Webseiten erstellen, verwalten und auf alle Zielbildschirme übertragen.		sklera KG Schönbrunner Schloßstraße 5/2 A-1120 Wien Ansprechperson: Thomas Strauß	www.sklera.at	info@sklera.at
Snapscreen Application GmbH	2016		Snapscreen erkennt Apps am Smartphone und verlinkt sie direkt mit dem TV-Gerät zur Unterstützung des User Engagement. Die Technologie von Snapscreen erkennt das TV-Programm innerhalb einer Sekunde und bietet dem Zuseher Informationen und Funktionalitäten zum laufenden Programm. Gleichzeitig können sie die Zuseher mit andern Zusehern vernetzen. Snapscreen funktioniert mit Live TV, DVDs, TV Archiven, Netflix etc.	Einsatz z.B. bei Apps für Sportwetten, live Sportübertragungen und TV Apps.	Snapscreen Application GmbH Mariahilfer Straße 93/24 A-1060 Wien Ansprechperson: Thomas Willomitzer	www.snapscreen.com	willo@snapscreen.com
THISPLAY	2013	1	Thisplay bietet innovative Lösungen für interaktive Präsentationssysteme. Ihre Produktpalette erstreckt sich von interaktiven Spiegeln, über kommunikative Schaufenster, zu multimedialen Ausstellungsgestaltungen.	Zu ihren Kunden zählen z.B. Voest Alpine , KTM , oder das Zoom Kindermuseum .	THISPLAY e.U. Grosse Mohrengasse 25/2-5 A-1020 Wien Tel +43 1 9691643 Ansprechperson: Irina Ulrike Andel	www.this-play.com	contact@this-play.com
Digital Publishing							
23°	2016		23° bringt auf einer Plattform Demographie, Ökologie und Policy-Indikatoren in einer Datenbank zusammen und bereitet Sie infografisch so auf, dass sie sofort weiterzuwenden sind - inhouse oder in Publikationen. Mit seinen Services erleichtert 23° so nicht nur die aufwändige Recherche von Indikatoren. Jeder kann auch auf 23° Workflows rund um Daten optimieren, vom Sammeln unternehmensrelevanter Daten bis hin zum publizieren eigener, interaktiver Reports. Das multidisziplinäre Team von 23° vereint Kompetenzen aus den Bereichen User Experience, Grafik, Software Development, Verhaltenswissenschaften, Kommunikation und Ökonomie.	23° wurde 2016 mit dem Content Award in der Kategorie „Upcoming“ und dem Sonderpreis von Infoscreem sowie bei der open4data Challenge in der Kategorie „Idee“ ausgezeichnet. Darüber hinaus ist 23° nach erfolgreicher Teilnahme am Start IP Hackathon Teil des INITS Start-Up Incubator Programms. 23° kooperiert u.a. mit Reporter ohne Grenzen , der Stadt Wien , sowie dem Forum Journalismus und Medien Wien (fjum).	23 degrees OG Kettenbrückengasse 23/2/1 A-1050 Wien Tel +43 699 17275937 Ansprechperson: Johannes Jäschke	www.23degrees.io	office@23degrees.io
Alice Interactive GmbH	2010	5	Alice Interactive bietet mit ihrer Software „pagestrip“ eine Digital Publishing Lösung an, die es sehr einfach und effektiv ermöglicht Inhalte zu layouten und online zu bringen. Programmierkenntnisse sind hierzu nicht notwendig: Das Endprodukt ist trotzdem HTML5, automatisch responsive und auf allen Endgeräten optimal abrufbar. Anwendungsfälle sind digitale Magazine, Unternehmenspräsentationen, Geschäftsberichte u.v.m.	Zu ihren Kunden zählen z.B. Kurier , voestalpine , Belvedere , Silhouette , oder Egger & Lerch .	ALICE INTERACTIVE GMBH Löwengasse 18/13c A-1030 Wien Ansprechperson: Georg Kaindl	http://pagestrip.com	frontdesk@pagestrip.com
evolaris	2000	30	Das Unternehmen bringt Print-Medien auf digitale Endgeräte. Inhalte werden den Konsumentinnen und Konsumenten schnell und kosteneffizient zur Verfügung gestellt. Dabei kann evolaris die gesamte Produktion übernehmen oder ein webbasiertes Service zur Erstellung der digitalen Publikationen zur Verfügung stellen.	Partner aus dem Digital Publishing Bereich sind z.B. Kleine Zeitung , oder die Styria Media Group .	evolaris Spittelberggasse 3 II/6 A-1070 Wien Tel +43 316351111 Ansprechperson: Christian Kittl	www.evolaris.net	office@evolaris.net

Unternehmen	Seit	MA	Beschreibung	Referenzen	Kontakt	Website	E-Mail
QIDENUS TECHNOLOGIES GMBH	2005	29	Qidenus Technologies ist ein Wiener Unternehmen, das sich auf das entwickeln und produzieren von Buchscan Robotern spezialisiert hat. Bei der Hausinternen Entwicklung wird großer Wert darauf gelegt, dass die Bücher beim Scannen nicht beschädigt werden.	Österreichische Nationalbibliothek, Österreichisches Staatsarchiv, Hessisches Staatsarchiv Marburg, Diözesanarchiv Wien , Archiv des Katholischen Militärbischöfs für die Deutsche Bundeswehr, Archiv der Erzdiözese Salzburg, ICARUS - Internationales Zentrum für Archivforschung, Diözese St. Pölten, Evangelische Kirche H.B. Wien, Royal Library Belgien, Royal Library Denmark, National Library Abu Dhabi, National Library Norway, Library of Alexandria, National Library Poland, National Library Azerbaijan u.a.	Qidenus Technologies GmbH Modecenterstrasse 22, Office 4, 4. Stock, TOP 401-408 A-1030 Wien Tel +43 1 2362 433 Ansprechperson: Sofie Qidenus	http://www.qidenus.com	digitise@qidenus.com
section.e new media gmbh	2014	4	section.e und sein Team sind bei der Wiener Agentur section.d für die Unit Neue Medien verantwortlich. Es werden alle Belange digitaler und klassischer Kommunikation umgesetzt, von Digital Publishing, über Webdesign und e-Shops bis zu Online Videos und zur Realisierung umfassender Online- und Social Mediakampagnen.	Kunden sind z.B. STRABAG, Airfield, BIPA, Kika Leiner, Josko etc. Gewinner Best of Corporate Publishing 2015, reddot design award, german brand award 2016 u.v.m.	section.d design.communication.GmbH Praterstraße 66, Top 5 A-1020 Wien Tel +43 1 71324320 Ansprechperson: Peter Treibenreif	http://www.sectione.at	office@sectione.at
STRG.AT GmbH	2008	21	STRG.AT hat aus der ursprünglichen individuellen Software-Entwicklung eine Kernkompetenz rund um digitale Medien und den Prozessen der Digital-Transformation aufgebaut. Heute ist STRG.AT einer der wichtigsten Player im Bereich Technologien für digitale Medien und weitet seine Tätigkeit weiter in die Bereiche von Corporates aus. STRG.AT bietet Konzeption und Strategie für die digitale Transformation. Mit den Produkten des Hauses steht ein Framework für Digital Asset Management, Semantic Web und Data-Driven Publishing zur Verfügung.	STRG.AT zeichnet für die Online Auftritte der Salzburger Nachrichten, OE24, Kurier, NÖN und vielen mehr verantwortlich. Es konnten neben den meisten namhaften Medienunternehmen auch Firmen wie die Bank-Austria oder der ÖAMTC von den Fähigkeiten überzeugt werden.	STRG.AT GmbH Gumpendorfer Straße 132/9 A-1060 Wien Tel +43 1 5265629 Ansprechperson: Jürgen Schmidt	www.strg.at	office@strg.at
Tailored Media GmbH	2010	24	Tailored Apps bietet maßgeschneiderte mobile Lösungen aus einer Hand. Egal ob App, Web App, Mobile Website oder Hybrid Apps. Sie kümmern sich um Ihr Projekt von der Idee bis zur erfolgreichen Veröffentlichung. Bei ihnen bekommen Sie keine Inselösungen, sondern ein integriertes System. Die Experten von Tailored Apps betreuen Ihr Projekt von der Idee bis zum erfolgreichen Launch.	Im Digital Publishing Bereich haben sie für die deutsche PVG Presse-Vertriebs-Gesellschaft die App read.it umgesetzt mit der über 200 Magazine in Form eines Abos konsumiert werden können. Weiters haben sie für die österreichischen Tageszeitungen DiePresse und die Kleine Zeitung Apps entwickelt.	Tailored Media GmbH Heiligenstädterstraße 31 A-1190 Wien Tel +43 1 8902845 Ansprechperson: Maximilian Nimmervoll	www.tailored-apps.com	office@tailored-apps.com
TREVENTUS Mechatronics GmbH	2006	11	TREVENTUS Mechatronics GmbH wurde im Februar 2006 als Spin-Off der Technischen Universität Wien gegründet. Sie beschäftigen sich mit der Entwicklung, Produktion und Vermarktung von Lösungen für die Massendigitalisierung von gebundenen Dokumenten (z.B. Bücher, Broschüren, Hefte, etc.). Mittlerweile konnte TREVENTUS weltweit mehr als 100 Buchscanner ScanRobot® erfolgreich installieren (Stand Januar 2012). Somit ist TREVENTUS Marktführer im Bereich der automatisierten Buchdigitalisierung.	Zu ihren Kunden zählen zahlreiche internationale Bibliotheken und Archive, wie z.B. Brazilian Institute of Agronomic Research, University of Prince Edward Island (Kanada), National Archives of Colombia, National Library of Czech Republic, Bavarian State Library, National University of Educational Planning & Administration (Indien), Trinity College Library (Irland), Meteo Operation Center (Japan), u.v.m	TREVENTUS Mechatronics GmbH Siebenbrunnengasse 17/2 A-1050 Wien Tel +43 1 8903510 Ansprechperson: Christoph Bauer	www.treventus.com	sales@treventus.com
Wildfire™ Digital Publishing Büro (Robert Ladkani)		1	Wildfire™ Digital Publishing ist auf Beratungsdienstleistungen und die Umsetzung hochwertiger digitaler Publikationen, digitale Magazine und E-Books spezialisiert. Wildfire™ entwickelt individuelle HTML5-Publikationslösungen, sowie Crossplattform-Lösungen, die sowohl für Desktop-PCs als auch für Tablets und Smartphones angepasst werden können. Wildfire™ ist eine Marke von Robert Ladkani in Partnerschaft mit Brands Minds Media Communication GmbH.	Zu ihren Kunden zählen u.a. American Express, IKEA, Bank Austria und Medizin Populär .	Wildfire™ Büro Westbahnhstraße 28 Stg. 3 /Top 4 A-1070 Wien Tel +43 1 9674024 Ansprechperson: Robert Ladkani	http://www.wildfire.co.at	office@wildfire.co.at

Unternehmen	Seit	MA	Beschreibung	Referenzen	Kontakt	Website	E-Mail
Sound & Audio							
information.io gmbh (Tonio)	2015	1	Tonio ist ein Spin-off des Radiosenders LoungeFM. Mit ihrer Technologie werden Töne intelligent. Durch einen unhörbaren Code, welcher mit dem Audiosignal verwoben wird, können u.a. TV- oder Radiosender Informationen versenden. Smartphones und Tablets können dieses Signal decodieren und entsprechend darstellen. Dazu kann entweder die Tonio App oder eine App, bei der die Tonio-Funktionalität integriert ist, benutzt werden. Die Tonio-Funktion kann auch in andere Systeme integriert werden. Darunter: Webseiten, Tickets, Gutscheine, Bilder, Untertitel, Musik-Cover, Videostreams, E-books, Statusmeldungen von Facebook, Quizfragen, Apps oder Gewinnspiele.	Tonio wird jetzt bei den Radiosendern radioeins (Berlin), bei Kronehit und bei LoungeFM eingesetzt.	information.io gmbh Gonzagagasse 19/14 A-1010 Wien Tel +43 676 3728844 Ansprechperson: Florian Novak	www.tonio.com	office@tonio.com
LOCOSONIC GmbH	2015	2	Locosonic verlinkt Sounds, Musik und Geschichten zu einer definierten Location (location based audio information). Sie erzeugen Soundscapes, die von Usern über Mobile Devices genutzt werden können. Ihre Mission ist es, die Wahrnehmung der unmittelbaren Umgebung durch Klanglandschaften zu erweitern und dadurch eine emotionell berührende und begeisterte neue Erfahrung der Umwelt zu ermöglichen.	Sie bieten z.B. Soundscapes in Wien für die Innere Stadt oder die Ringstraße an.	LOCOSONIC GmbH Schwindgasse 7/6 A-1040 Wien Tel +43 1 962325540771 Ansprechperson: Wernfried Lackner	https://locosonic.com	wernfried@locosonic.com
MIKME GmbH	2014	2	Die Mikme GmbH entwickelt einfache, flexible und innovative Gesamtlösungen im Audiobereich. Die ersten Produkte sind das Mikme Microphone (kabelloses Mikrofon und Audiorekorder) und die Mikme Audio App, eine Applikation zur Aufnahme. Das Mikme ist ein transportabler Audio Rekorder, der Sound in Studioqualität aufnehmen kann. Das Mikrofone funktioniert alleine, via USB oder wireless.	Bestes Österreichisches Startup 2015 Wirtschaftskammer Österreich, Gewinner des Futurezone Awards 2015 Kategorie Audio, Gewinner Mercur Award 2015, IKT/Technik Innovationspreis der Wirtschaftskammer Wien, TOP 16 Startup Pioneers 2015, TOP 5 Hardware Startup beim Tech Open Air Berlin 2015.	MIKME GmbH Spittelauer Lände 12 / Stadtbahnbogen 335 A-1090 Wien Tel +43 676 3762010 Ansprechperson: Philipp Sonnleitner	www.mikme.com	philipp@mikme.com
phonicscore GmbH	2012		App zur Anzeige und Verwaltung digitaler Notenblätter. Das perfekte Werkzeug, um Klavier, Gitarre, Violine, Trompete, Klarinette, usw. zu lernen und zu üben.	Die App wurde mit dem Innovationspreis der Wirtschaftskammer Wien 2013 ausgezeichnet.	phonicscore GmbH Am Heumarkt 7/39 A-1030 Wien Tel +43 680 2401291 Ansprechperson: Thomas Buchstätter	www.phonicscore.com	office@phonicscore.at
Play.fm GmbH	2008	1	Play.fm hilft neue Musik aus der ganzen Welt zu entdecken und verbindet mit DJs und Musiklabels. Play.fm lässt die DJ Mixes, Radioshows, Podcasts und Live Recordings aus Clubs und Festivals hören - das alles gratis. Die Musik auf Play.fm ist nicht durch Algorithmen zusammengesammelt, sondern von Musikliebhaberinnen ausgesucht.	Play.fm wurde mit dem App Star Award Deutschland, Multimedia & e-Business Award, Vienna Leader Web 2.0 und Mercur Innovation Award ausgezeichnet.	PLAY.FM GmbH Brunnengasse 51/15 A-1160 Wien Ansprechperson: Georg Hitzenberger	www.play.fm	office@play.fm
Kickinger Soundbranding GmbH (Raven and Finch)	2013	2	Raven and Finch ist eine österreichische Musikagentur mit Sitz in Wien und Salzburg. Raven and Finch hilft Marken Musik und Sound dafür zu nutzen, ihre Erkennbarkeit zu steigern und User Interfaces über Sound in ihrer Usability zu verbessern.	Zu den Kunden des Unternehmens zählen Adidas, Audi, Bogner, Edelweiss, Porsche Bank, Loop, Swarovski, usw.	Kickinger Soundbranding GmbH Kaiserstraße 78 A-1070 Wien Tel +43 1 9971967 Ansprechperson: Maximilian Kickinger	www.ravenandfinch.com	office@ravenandfinch.com
Record Bird GmbH	2015	1	Record Bird informiert über neue und kommende Musik-Veröffentlichungen von über 4 Millionen Bands und Künstlern unterschiedlicher Genres weltweit. Man erfährt vor allen anderen wenn Lieblingskünstler neue Musik veröffentlichen, und man kann Neuigkeiten direkt mit Freunden teilen.		Record Bird GmbH Marxergasse 24/2/2.02 A-1030 Wien Tel +43 660 4745938 Ansprechperson: Andreas Mahringer	www.recordbird.com	andreas@recordbird.com

Unternehmen	Seit	MA	Beschreibung	Referenzen	Kontakt	Website	E-Mail
sofasession GmbH	2014	5	Über den Browser ganz einfach Live Sessions mit anderen Musikern spielen. Gemeinsam neue Songs kreieren und aufnehmen. Zum Musizieren wird nur ein Computer mit Internet, ein gültiger sofasession Account und die passende Browser Software - beides kostenlos- und ein Instrument oder ein Mikrofon benötigt.	Gewinner des Born Global Champion 2016 Preises der Wirtschaftskammer Österreich.	sofasession GmbH Guglgasse 8/B33 A-1100 Wien Tel: +43 1 2365153-0 Ansprechperson: Helmut Herglotz	www.sofasession.com	contact@sofasession.com
sonostream.tv gmbh	2012		Sonostream ist ein unabhängiger Online-Anbieter, der unter der Adresse Sonostream.tv Musikfreunden in aller Welt weltbeste Konzert- und Opernereignisse anbietet. Das Unternehmen arbeitet mit bedeutenden Musikorganisationen zusammen – führenden Konzertveranstaltern, Opernhäusern, Kulturvereinigungen und etablierten Radio- und Fernsehstationen.	Zusammenarbeit mit z.B. Musikverein Wien, Theater an der Wien in der Wiener Kammeroper, der Münchner Philharmonie Gasteig , dem Grafenegg Festival , dem Styriarte Festival , der Oper Malmö , dem Arnold Schönberg Center in Wien , dem Österreichischen Parlament , dem Internationalen Hans Gabor Belvedere Gesangswettbewerb , der Bertelsmann Foundation , dem Hilde Zadek Gesangswettbewerb , Warner Classics und der Park Hyatt Vienna , sowie mit staatlichen Radio- und Fernsehstationen wie ORF (Österreich), SWR (Deutschland), sowie der BBC für das Große Ereignis „ 2015 Cardiff Singer of the World Competition “.	sonostream.tv, gmbh Am Hof 5/15 A-1010 Wien Tel +43 699 11700739 Ansprechperson: Samantha Farber	https://sonostream.tv	info@sonostream.tv
Soundtrack Unlimited GmbH	2005	3	Soundtrack Unlimited designt Musik, Sound und 3D Audio Erlebnisse für Filme, Firmen und Medien - für kommerzielle Zwecke und interdisziplinäre Projekte.	Zu den Kunden von Soundtrack Unlimited gehören das Red Bull Media House , Servus TV , ORF , ARTE , ZDF , usw.	Soundtrack Unlimited GmbH Florianigasse 31/1 A-1080 Wien Tel +43 1 4026782 Ansprechperson: Markus Pöchinger	www.soundtrackvienna.at	office@soundtrackvienna.at
StreamUnlimited Engineering GmbH	2005	26	StreamUnlimited bietet Technologie-Entwicklung im Bereich IoT und Streaming Audio Multi-Room-Lösungen. Das Angebot umfasst Ingenieurdiensleistungen, Hardwaredomäne und Softwarelösungen (Embedded SW und Apps). Zu den Produkten zählen Streaming Audio, Multiroom Audio, Voice Assistant, Chromecast built-in, WiSA - Wireless Active Speaker Modules, BeagleBone Wi-Fi Audio Cape, Internet of Things (IoT), User Interface & Apps, StreamConnect - Wireless Connection Wizard und CDs.	Gewinner Expertpreis 2017 der Außenwirtschaft Österreich. Partnerschaften mit dem japanischen Audio-Unternehmen Onkyo , der britischen Firma MQA , oder THX .	StreamUnlimited Engineering GmbH Gutheil-Schoder-Gasse 10 A-1100 Wien Tel +43 1 60101 2586 Ansprechperson: Markus Rutz	www.streamunlimited.com	info@streamunlimited.com
Vienna Symphonic Library GmbH	2000	19	Die Vienna Symphonic Library GmbH ist ein forschungsorientiertes Unternehmen mit Sitz in Wien, das sich auf die Entwicklung von Musiksoftware und Sample Libraries spezialisiert hat. Seit der Unternehmensgründung wurden über drei Millionen Samples aufgenommen und veröffentlicht – darunter sämtliche Instrumentenkänge des symphonischen Orchesters inklusive Chor, aber auch Instrumente, deren Einsatz nicht primär im orchesterlichen Bereich liegt (z. B. Gitarren, Saxofone, exotische Perkussionsinstrumente).	Bekannte TV- und Filmmusikkomponisten wie Danny Elfman, A.R. Rahman, Alan Silvestri, Alexandre Desplat und viele andere verwenden die Produkte, um Demos (engl.: „mock-ups“) ihrer orchesterlichen Filmscores zu produzieren und kombinieren die virtuellen-orchestralen Klänge in der Endmischung sogar mit den Live-Aufnahmen des echten Orchesters, wofür 2016 ein eigenes Aufnahmestudio, die Synchron Stage Vienna gegründet wurde. Dort entstanden bereits zahlreiche Produktionen für internationale Kunden wie Hans Zimmer, Rupert Gregson-Williams, Lorne Balfe, Sven Faulconer, Cheng Yuan, Marius Ruhland oder Ralf Wengenmayr statt. Die Liste umfasst Video Games, Kino- und TV-Filme (u.a. Inferno , The Crown , Lego Batman , Ghost in the Shell , Genius , Bullyparade – Der Film) sowie eine Reihe von Werbespots (u.a. für Porsche , Mercedes , Volvo).	Vienna Symphonic Library GmbH Engelshofengasse 2 A-1230 Wien Tel +43 1 6176313 Ansprechperson: Herbert Tucmandl	www.vsl.co.at	office@vsl.co.at
Xarion Laser Acoustics	2012	10	XARION Laser Acoustics ist ein Anbieter einzigartiger, laserbasierter akustischer Sensoren. Das membranfreie optische Mikrofon nutzt ein IP-geschützte Funktionsprinzip: Es erkennt den Schall anhand dessen Fähigkeit, die Lichtgeschwindigkeit zu ändern.	2017 erhält XARION den Born Global Champion Award der Österreichischen Wirtschaftskammer für seine Leistungen auf internationaler Ebene. Partner sind z.B. Cern , Frequentis oder Frauenhofer . Als neuesten Kunden konnten sie Apple gewinnen.	XARION Laser Acoustics GmbH Ghegastraße 3 A-1030 Wien Tel +43 1 90760760 Ansprechperson: Balthasar Fischer	www.xarion.com	opticalmicrophones@xarion.com

10 Impressum

HERAUSGEBER:

Wirtschaftsagentur Wien. Ein Fonds der Stadt Wien.
A-1070 Wien, Mariahilfer Straße 20
www.wirtschaftsagentur.at

KONTAKT: Mag.a. Andrea Rauscher, T +43 1 4000-86786, rauscher@wirtschaftsagentur.at, Christoph Raith, BA, T +43 1 4000-86596, raith@wirtschaftsagentur.at

FOTOS & GRAFIKEN: Wirtschaftsagentur Wien, Fotolia, iStock Fotos, Wirtschaftsagentur Wien/David Bohmann, Wirtschaftsagentur Wien/Christian Husar, Wirtschaftsagentur Wien/Bubu Dujmic, Wirtschaftsagentur Wien/Klaus Vyhalek, Wien Tourismus/Peter Rigaud, Wien Tourismus/Christian Stemer

QUELLEN IKT-DATEN: Statistik Austria, G. Haber, METIS, Uni Klagenfurt „Impact Analyse: Software und IT-Sektor 2011“, KMU Forschung Austria, Konjunkturdatenbank

STAND: August 2017

Technologie Reports gibt es zu den Themen:

- ¬ Big Data Open Data
- ¬ Cloud Computing
- ¬ E-Government
- ¬ E-Health
- ¬ Emerging Technologies
- ¬ Enterprise Software
- ¬ Entertainment Computing
- ¬ IT Security
- ¬ Mobile Apps
- ¬ User Centered Design
- ¬ Visual Computing

Die digitalen Versionen finden Sie unter wirtschaftsagentur.at

Auf technologieplattform.wirtschaftsagentur.at können Wiener Unternehmen und Institutionen aus dem Technologiebereich ihre innovativen Produkte, Dienstleistungen und Prototypen sowie ihre Forschungsexpertise präsentieren und Entwicklungspartnerinnen und Pilotkunden finden.

Die Informations- und Vernetzungsangebote in den Schwerpunkten Informations- und Kommunikationstechnologien, Energie, Mobilität und Bau sowie Produktionstechnologien und Verfahrenstechnik werden im Rahmen des Projektes „Intersektorale und branchenübergreifende Plattform für Technologieentwickler“ im EFRE-Programm „Investitionen in Wachstum und Beschäftigung Österreich 2014 – 2020“ gefördert.



Europäische Union Investitionen in Wachstum & Beschäftigung. Österreich.