

# 25 Jahre

Experten von gestern – Anfänger von morgen



Integrated TV & Video Association Deutschland e. V.



## Oliver P. Kuhrt



### Grußwort von Oliver P. Kuhrt, Geschäftsführer der Koelnmesse GmbH zum 25. Jubiläum des ITVA

Die Photo- und Imagingbranche hat sich in den vergangenen Jahren rasant entwickelt. Die Vielzahl der Innovationen, die die Unternehmen auf nahezu jedem Gebiet hervorgebracht haben hat gezeigt, dass die technischen Möglichkeiten noch lange nicht ausgeschöpft sind. Ich bin überzeugt, dass „bildgesteuerte“ Anwendungen in Zukunft einen immer größeren Raum in unserem Alltag einnehmen werden.

Diese Entwicklung wird nicht zuletzt auch von engagierten Verbänden und Organisationen getragen, die sich für die Branche einsetzen, ihr Impulse geben und neue Ideen entwickeln. Der ITVA hat dies seit 25 Jahren getan und das mit großem Erfolg. Nicht umsonst zählt auch 2008 der Beitrag des ITVA zu einem der Highlights des photokina Rahmenprogramms.

Die Kombination des Mediums Video mit der Mobilität des Mobiltelefons zählt sicherlich zu einem der Einsatzgebiete des Mediums Bild, das zukünftig einen immer größeren werdenden Einfluss auf unser Kommunikationsverhalten nehmen wird. Damit hat der ITVA sich auch zur diesjährigen photokina eines wichtigen Trendthemas angenommen, das für die Besucher der Veranstaltung ein großer Gewinn zu werden verspricht.

In diesem Sinn wünsche ich uns allen, dass der ITVA auch in den nächsten 25 Jahren weiterhin ein aktiver Verband sein wird, der sich mit dem Medium Bild als TV- und Videoanwendung auseinandersetzt und durch hoffentlich noch viele interessante Beiträge und Aktionen die Branche kreativ begleitet.

In diesem Sinne gratuliere ich ihnen zu 25 Jahren erfolgreicher Arbeit.

## Peter Waurly



ITVA Vorstand

### Das Auf und Ab

... eines Vereines – wie das Leben an sich – lässt sich an diesen letzten 25 Jahren des ITVA ablesen.

Jede Menschenvereinigung führt Einzelindividuen zusammen; ein gemeinsames Interesse eint die Gruppe. Ob nun an der Kaninchenzucht, am Automobilsport, am Kartenspiel. Manchmal gibt sich solch ein Club recht exklusiv oder auch massentauglich. Dementsprechend müssen bei Zusammenkünften entweder Hinterzimmer oder Messehallen gemietet werden.

Die Mitgliederzahlen sind abhängig von der Reputation der Gemeinschaft. Diese wiederum steht und fällt mit dem Ansehen der Führungsriege und – ganz entscheidend – mit dem Benefit, den der Einzelne aus der Mitgliedschaft zieht („Wofür zahle ich eigentlich meinen Beitrag?“).

Bei der Gründung des ITVA gab es einen Bedarf nach einem Interessenverband für den Erfahrungs-, Informations- und Gedankenaustausch beim audiovisuellen Tagesgeschäft.

So gründete man – als Ableger des damals weltgrößten Fachverbandes für audiovisuelle Kommunikation mit rund 10.000 Mitgliedern in den USA – den ITVA Deutschland. Bei der ersten ordentlichen Mitgliederversammlung zählte die Vereinigung 130 Mitglieder. Darunter Weltfirmen wie Sony und JVC, aber auch Einzelmitglieder vom Autor über den Studiogeschäftsführer, den Regisseur, den Tonmeister bis zum Medienstudenten. Es wurde zu Fachvorträgen, Technikpräsentationen, Kopierwerksbesuchen und Stammtischen eingeladen. Die Interessierten fanden zusammen. Die Vorstände wechselten aus verschiedenen Gründen. Je nach Marktlage setzten die die Schwerpunkte. Aber die Kontinuität ging verloren

und damit die Mitglieder. Firmen änderten ihre Strategien oder gingen in Liquidation. Engagierte schieden aus, wechselten die Aufgabengebiete. Querelen über Mitgliedsbeiträge lösten erboste Kündigungen aus.

Der ITVA lebt – wie andere Verbände auch – von seinen aktiven Mitgliedern. Wenn die jedoch aufkünden ...

Neue AV-Techniken brachten eine neue Klientel, bedingten neue ITVA-Schwerpunkte. Der Neuanfang ist gemacht. Und wieder steht 2008 ein ITVA-Award an: die Vergabe der begehrten Pyramiden für unterschiedliche, wirtschaftsrelevante AV-Themen.

Wie jede Dokumentation sind Wirtschaftsfilme zeitgeschichtliche Dokumente. Sie spiegeln die jeweilige Moderne wider und sind deshalb auch ein kurzlebiges und nur zeitlich begrenzt einsetzbares Objekt. Bei der Retrospektive zum Deutschen Wirtschaftsfilm – Preis – er feierte kürzlich sein 40jähriges Bestehen – wurde es wieder einmal deutlich. Großartige Filmwerke gaben Auskunft über den Zeitgeist vergangener Jahrzehnte, über die damals gängige Tricktechnik, den Filmduktus. Es zeigte sich aber auch, dass viele Aussagen zu Forschung und Technik für die damalige Moderne avantgardistisch, für den heutigen Zuschauer jedoch ein alter Hut geworden sind. Sic transit gloria mundi. Und wenn sich die Archivare der Zukunft die heute aktuellen Filmopon ansehen (gesetzt den Fall, sie finden die entsprechenden Abspielgeräte), was werden sie wohl denken?





Dr. Gerhard Dotzler



ITVA Präsident

## ITVA Deutschland – Aufgabenkatalog

### 1. Betreuung der Mitglieder – allgemeine Zusammenarbeit in Deutschland

Am Jahresende 2009, so meinen wir, soll die ITVA mindestens 100 Mitglieder haben; nicht nur große und erfahrene mit eigenen Produktionsanlagen, sondern auch bereits kleine und Anfänger. Es sollten bereits regionale und nationale Erfahrungsaustausch-Treffen stattgefunden haben, aus deren Ergebnissen wir sowohl Ziele und Wege für den weiteren Austausch, als auch Wünsche und Fragen an die ITVA International, an unsere Nachbarverbände und an die Hardwareanbieter ableiten können.

Wir bitten Sie, uns Ihnen bekannte Anwender vorzuschlagen oder selbst anzusprechen. Sie können diesen Rundbrief gern als eine Art Selbstdarstellung Interessenten zugänglich machen.

### 2. Zusammenarbeit mit Beratern, Autoren, Regisseuren, Kameraleuten, Softwarehäusern, sowie entsprechende Kooperationsmöglichkeiten zwischen Mitgliedern.

Als ersten Schritt denken wir an ein Treffen zwischen Konzeptionären/Autoren mit interessierten Software-Auftraggebern aus unserem Kreise. Beide Seiten sollen Gelegenheit haben

- im gemeinsamen Kreis Erfahrungen, Probleme, Wünsche auszutauschen und sinnvolle Standards zu erarbeiten (z.B. für Briefings);
- in Einzelgesprächen alte Verbindungen zu vertiefen und neue zu knüpfen.

In der Folge soll daraus bei uns eine Liste von Autoren, ihren Spezialgebieten und Referenzen entstehen, die für unsere Mitglieder kostenlos zugänglich ist.

Von Nachbarverbänden werden wir Vorschläge erbitten, wie wir zu Listen von Medienberatern der verschiedenen Fachgebiete, Softwarehäusern, Kameraleuten und Regisseuren kommen.

## Experten von gestern – Anfänger von morgen ITVA 1983-2008 Am Anfang war ... der Fragebogen

### 3. „Zeugen überzeugen“

Helfen wollen wir auch den geplagten Hardwareverkäufern der Hersteller und Händler – ohne in den Wettbewerb der Systeme, Preise und Konditionen einzugreifen – sowie ihren Gesprächspartnern, den noch unsicheren potentiellen Anwendern. Wir denken an eine Art Pilotregion, wo auf begrenztem Raum ein Netzwerk sehenswerter Einsatzformen und -zwecke bei auskunftsbereiten Anwendern aufgebaut wird, wobei die ITVA für Interessenten sowohl beratend tätig werden als auch Kontakte vermitteln kann. Aus diesem System wollen wir unter demselben Motto dann auch unsere Öffentlichkeitsarbeit und unsere weitere Mitgliederwerbung speisen.

### 4. Internationale Zusammenarbeit

#### 4.1 Anaheim

Der MCAI-Jahreskongress 2008 läuft vom 31.10. bis zum 1. Nov. in Anaheim, Hyatt Orange County 11999 Harbor Blvd : Garden Grove CA

Nach den Erfahrungen des Vorjahres sind zu erwarten:

- eine Fülle von Seminaren mit allen möglichen interessanten Themen rund um Video in der Praxis (Anfänger- bis Profi-Niveau);
- eine Fülle von Kontaktmöglichkeiten und nützlichen Bekanntschaften;
- einige größere Vortragsveranstaltungen.

Ein Unterschied zu bekannten deutschen Ausstellungen stehen hier die Anwender mit ihren Interessen und Problemen voll im Mittelpunkt, und Angebote von Hardwareseite gruppieren sich – wenn überhaupt – am Rande.

Wir wollen versuchen, innerhalb der deutschen Teilnehmer uns bei zeitlichen Überschneidungen der Veranstaltungen auf alle interessierenden Themen zu verteilen und nachher das Material auszutauschen. Wir bereiten auch einen Reiseplan zu maßigen Kosten vor, einschließlich Zeit für Anschlussbesuche bei interessanten Anwendern in der Region Anaheim, so dass die Unternehmung einschließlich Reise etwa vom 26.10. bis zum 2. November dauert und den Beteiligten Früchte bringt, die die Kosten rechtfertigen. Californien scheint weniger wichtig, aber wer will der kann. Das genaue Kongressprogramm bekommen wir allerdings erst Ende des Monats und berichten erst dann wieder.

#### 4.2 Europäisches Meeting

Die englischen und die französischen ITVA-Kollegen möchten gern, dass die Europäer einmal im Jahr einen eigenen kleinen Kongress mit diversen Workshops und/oder Plenumsvorträgen machen, und zwar jeweils Ende September. Der Vorteil für uns alle wäre, dass dort die Ergebnisse des Hauptkongresses weiter ausgebaut werden können und dass man internationale Kontakte in noch machbarer Distanz knüpft, also mit ausländischen An-

wendern und Softwarehäusern anschließend aktiv kooperieren kann. Wir sind allerdings nicht sicher, dass dieses Treffen schon im Herbst 2009 zustande kommt.

### 5. „Ich suche ...“

Wir möchten gern eine möglichst konkrete Vorstellung davon haben, wo Sie derzeit mit Ihrer Arbeit stehen, wo Sie zuletzt Probleme hatten und eventuell noch haben, was Sie anderen Kollegen und Interessenten glauben bieten zu können, wo Sie gern einmal Ihre Arbeit zur Diskussion stellen oder einen Rat einholen würden, wo Sie Zusammenarbeit oder Fortbildung suchen.

Wir mochten diese Auskünfte

- zu Ihrer individuellen Betreuung als Mitglied;
- zur Arbeitsplanung 2009/2010;
- zu Vorschlägen für die genannten Kongressprogramme;
- für die Zusammenarbeit mit anderen Verbänden;
- und zur Berichterstattung über Video in Deutschland.

Dazu den beiliegenden Fragebogen. Bitte füllen Sie ihn am liebsten gleich aus und schicken Sie ihn nach Frankfurt.

### ITVA-Fragebogen für Mitglieder und Interessenten

1. Welches war Ihre letzte für Sie wichtige Produktion?
2. Warum war Sie Ihnen wichtig?  
Worum ging es und wie lief das Projekt ab?
3. Können Sie uns einen typischen Ausschnitt aus diesem Programm schicken (Bild und Ton oder nur Bild) mit einer kurzen Erläuterung?
4. Welches waren weitere wichtige Produktionen aus der bisherigen Entwicklung Ihrer Arbeit?
5. Wo sehen oder sahen Sie bei Ihrer Arbeit besondere Probleme in Zielsetzung, Briefing, Konzeption, Buch, Realisierung, Einsatzweise, Feedback, Erfolgsfeststellung? Was davon wird in Ihrem Hause besonders beachtet oder ist Ihnen persönlich besonders wichtig? Welche Punkte sind optimal gelöst, welche sollen als nächstes verbessert werden, wo sind Sie noch unzufrieden oder ohne Lösung?
6. Produzieren Sie selbst?  
In welchem Hardware-Standard?
7. Worüber würden Sie sich gern einmal mit einem erfahrenen Kollegen unterhalten?
8. Worüber könnten Sie ausführlichere Informationen gebrauchen (Literatur, Seminar)?
9. Für welche Einsatzgebiete produzieren Sie derzeit/möchten oder werden Sie produzieren?
10. Wo liegen Probleme/Hindernisse bei der Erschließung neuer Einsatzgebiete?

Der Text wurde geringfügig aktualisiert. Der erste Rundbrief von Volkmar Frhr. v. Richthofen, Generalsekretär ITVA Deutschland 1983



## Jens-Uwe Martens



Martens@iwl-gmbh.de

### 25 Jahre Erfahrung weitergeben

Der ITVA, der Verband der Videoanwender wird 25 Jahre alt. Als jemand der von Anfang an dabei war, schreibe ich gerne über meine persönliche Sichtweise des Verbandes, so wie ich ihn erlebt habe.

Für mich war der ITVA eine Gemeinschaft von Profis, die bereit waren, ihre Erfahrungen und Erkenntnisse mit anderen zu teilen. In den letzten 25 Jahren gab es vor allem im technischen Bereich so viele Umwälzungen, dass fast jedes Jahr wichtige technische Neuerungen entstanden. Man war darauf angewiesen, sich mit Kollegen über die neuen Entwicklungen auszutauschen und im ITVA entstand über viele Jahre ein Klima der Freundschaft, in dem man bereit war seine Erfahrungen weitgehend mit anderen zu teilen. Das ist keine Selbstverständlichkeit, denn viele Mitglieder des Verbandes waren auch Wettbewerber, und dieser Gedanke des Wettbewerbs wurde im ITVA dadurch noch unterstrichen, dass man in einem Wettkampf die besten Lösungen prämierte. Aber offensichtlich waren - zumindest in dem engeren Zirkel der langjährigen Mitglieder - die gegenseitige Bindung und damit das Vertrauensverhältnis und die Bereitschaft Erfahrungen weiter zu geben größer, als der Gedanke der Gegnerschaft und des Konkurrenzdrucks.

Das ist gerade in unserem Geschäft besonders wichtig, sowohl für selbständige, als auch für die verantwortlichen Leiter von Abteilungen großer Firmen. Wir haben tagtäglich mit Menschen zu tun, aber der zeitliche Druck und der damit verbun-

dene Stress und der Zwang immer eine positive, optimistische Rolle zu spielen, lässt bei den so dringlichen Aufgaben des beruflichen Alltags oft keine Zeit für einen freundschaftlichen Erfahrungsaustausch. So gesehen, habe ich die Treffen im ITVA immer als eine Art „Auszeit“ erlebt, in der man einmal abgehoben von der täglichen Routine mit Menschen, die man schätzt, einen Gewinn bringenden Gedankenaustausch pflegt.

Natürlich gab es immer wieder auch Schwierigkeiten im Verband, gab es Probleme mit unzuverlässigen Mitgliedern, die den Wert des Verbandes nicht so gesehen haben, wie ich es hier beschreibe – und für die der Verband vielleicht auch tatsächlich nicht diesen Wert hatte. Aber es gab immer auch Mitglieder, die bereit waren, sich für den Verband einzusetzen. Nur so ist es zu erklären, dass er nach 25 Jahren immer noch besteht.

Wenn ich die 25 Jahre zurück blicke, war für mich der größte Gewinn aus der Mitgliedschaft im ITVA, dass ich bei den Tagungen immer viel gelernt habe. Nicht immer nur durch die Vorträge, häufig noch mehr durch die vielen Gespräche mit Kollegen. Das war mir während der Gespräche oft gar nicht bewusst. Aber wenn man Lernen als Verhaltensänderung begriff, dann kann ich im Rückblick feststellen, dass meine berufliche Tätigkeit vielleicht mehr durch den persönlichen Kontakt während der Tagungen und in vielen Treffen oder auch nur Telefonaten mit den Mitgliedern zwischen den Tagungen beeinflusst wurde, als durch die Vorträge und Präsentationen auf den Tagungen.

Es gibt noch einen anderen Aspekt, der mir in den Sinn kommt, wenn ich an die 25 Jahre ITVA denke. Natürlich gab es auch immer wieder konkrete Formen der Zusammenarbeit. Man brauchte Hilfe bei der Durchführung von komplexen Projekten und wo konnte man diese Hilfe besser finden, als bei Mitgliedern aus dem ITVA, die man kannte, denen man vertraute. Mindestens von einem Mitglied aus dem Verein weiß ich, dass er diese Kontakte aus dem ITVA sogar für internationale Projekte immer wieder intensiv genutzt hat. Er hätte diese Projekte ohne das Netzwerk der ITVA-Kontakte sogar über verschiedene Kontinente hinweg nicht erfolgreich durchführen können.

Ein Verband ist der ideale Platz, Kollegen zu begegnen, Erfahrungen zu sammeln und vielleicht sogar Freunde zu treffen. Vorausgesetzt, dass man bereit ist, innerhalb dieses Verbandes seinen Sonntagsanzug auszuziehen, um nicht nur eine perfekte Rolle zu spielen. Nur wenn man bereit ist, sich zu öffnen, entsteht eine Vertrauenskultur, die einen Verband für die Mitglieder besonders wertvoll macht.

## Bernhard Storz



Geschäftsleitung Storz Medienfabrik,  
ITVA Vizepräsident

Seit mittlerweile 25 Jahren existiert der ITVA als Interessensverband der Produzenten, Hardware-Hersteller und Anwender von audiovisuellen Medien in der Industrie, dem Handel und staatlichen sowie privaten Institutionen. Vor 25 Jahren war die Einordnung und Abgrenzung der Medien sowie der Produktionsmöglichkeiten und der Produktionshäuser einfach.

### Doch wo steht der Verband heute und wo wird er in Zukunft hinsteuern?

Die Medien verschmelzen, neue Kommunikationswege eröffnen neue Chancen, aber auch Gefahren. Früher gut abgrenzbare Bereiche wie die TV- oder Industriefilm-Produktion werden durch neue Technologien wie WebTV demokratisiert. Wie bereits im Printbereich zieht diese Entwicklung oftmals eine deutlich spürbare Qualitätseinbuße im kreativen und handwerklichen Bereich nach sich.

Hier liegt die Zukunft des ITVA. Als ein Verband der Medienschaffenden hat der ITVA die Aufgabe, den Qualitätslevel auch in der Zukunft hoch zu halten, durch Wettbewerbe und Informationsschriften, durch den Austausch der Mitglieder untereinander, durch Fortbildung der Mitglieder und Werbung des Nachwuchses an Hochschulen, durch Events, Kongresse und Foren.

Der ITVA muß wieder zum kompetenten Organ aller AV- und Videoproduzenten werden und die Interessen dieser Branche gegenüber den Nutzern und Distributoren vertreten. Hierzu gehört die deutliche Botschaft, **dass Qualität nach wie vor Geld kostet** ebenso wie der Anstoß, neue kreative Ideen auszuprobieren und umzusetzen. Dann wird der ITVA auch in weiteren 25 Jahren noch als der Verband der AV-Branche bestehen.



Prof. Dietrich Sauter

## Weiterbildung mit dem ITVA



HFF Potsdam, ITVA Vorstand

### Weiterbildung mit dem ITVA

Da die Einführung von HDTV nun doch unmittelbar bevorsteht und die öffentlich-rechtlichen Sender ihre „Roadmap“ veröffentlicht haben, ist es notwendig auch die Betroffenen endgültig mit den Informationen zu versorgen, die HDTV ins rechte Licht rücken.

Die Themen, die noch immer nicht vollständig angekommen sind, sind die Aufnahmetechnik, die Speicherung für die Bearbeitung, die Kaskadierung während der Bearbeitung und vor allem die Wiedergabe. Hier besonders kursieren Ansichten, die mit einem soliden Wissen wenig gemein haben. Auch die endgültige Archivierung ist noch nicht entschieden, obwohl sie schon lange diskutiert wird. Die ersten Gedanken wurden 1999 von der EBU formuliert. Die damals angedachten strategischen Aufgaben haben heute noch immer Gültigkeit, leider werden sie nur mangelhaft realisiert.

Der ITVA hat sich in diesem Jahr mit der Fernseh- und Kinotechnischen Gesellschaft (FKTG) das Thema Wiedergabe und im nächsten Jahr Archive vorgenommen. Für beide Themen planen wir Symposien.

Die weiteren Aufgaben, die bei der Einführung von HDTV begleitet werden, laufen zum Teil in der Verantwortung des Instituts für Rundfunktechnik (IRT) bzw. der FKTG.

Der ITVA wird sich deshalb verstärkt bei der Weiterbildung gemeinsam mit der FKTG zu Symposien bemühen.

Nun zu den Inhalten der beiden Symposien:

### 1. Flachbildschirme für die Produktion?

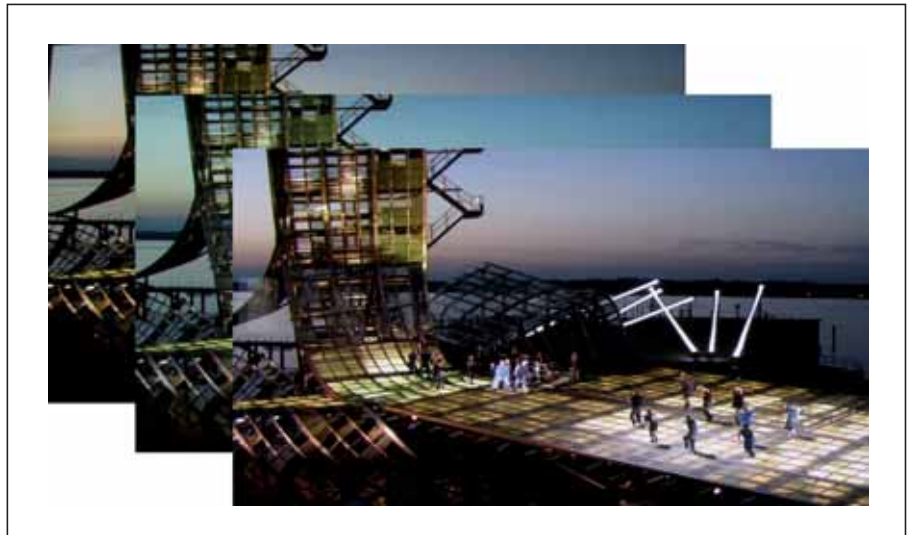
Das Symposium wird am 22. Oktober 2008 bei der Bavaria in München Geiseltage stattfinden. Die Themenschwerpunkte sind:

- Übersicht zu der Entwicklung und den Bauformen von Flachdisplays  
Hierzu konnten wir den Leiter des Labors für Bildschirmtechnik der Universität Stuttgart Herrn Professor Dr.-Ing. Norbert Frühauf gewinnen.
- Messrichtlinien und Tauglichkeit werden von Dipl.-Ing. Friedrich Gierlinger vom Institut für Rundfunktechnik München erläutert.  
Des Weiteren werden wir die Firmen Sony, Barco, Loewe, Panasonic und ARRI einladen, die als Hersteller bzw. Anwender einen Beitrag leisten sollen.

### 2. HD-Archive im Rahmen „Das HD-Event in Bregenz“ im März 2009

Die Bregenzer-Symposien haben sich als Informationsquelle zu neuen Themen etabliert. Deshalb wird auch im Jahr 2009 das Symposium wieder stattfinden. Das Thema HD-Archive ist besonders aktuell, da hier vor allem die Langzeitarchivierung noch nicht geklärt ist. Weitere wichtige Punkte sind die Aufzeichnung bei der Aufnahme, die Produktionsarchive und vor allem die Kaskadierung und Zwischenspeicherung während der Postproduktion.

Die organisatorischen Begleiterscheinungen wie Metadaten, die immer noch nicht von allen geliebt werden, aber archivarisch lebenswichtig sind kommen ebenso wenig zu kurz, wie verteilte Archive. Ein weiteres Thema ist natürlich die Archivierung von Filmen.



Farbunterschiede in der Wiedergabe (CRT, LCD, Plasma)



## Lutz Möhr



Gründer und Inhaber der Unternehmensberatung DNS Consult

### Stereo-3D-Sehen – S3D

„Stereo-3D-Sehen“ (kurz „S3D“), als einer der innovativsten und massenwirksamsten Zukunftstrends, ist DER klare Fokus des spezialisierten Firmenbereiches 3D-CC (3D-Competence-Center) von DNS Consult. Um S3D-Firmen dabei zu unterstützen, ihre Produkte und Dienstleistungen zu vermarkten, wurden verschiedene Marketing-Aktivitäten und Veranstaltungen ins Leben gerufen. Eine zentrale Rolle spielt hierbei das Konzept des S3D®-Showrooms, der als PERMANENTES Demo- & Trainings-Center fungiert und S3D-Firmen aktive Hilfe anbietet, um deren Produkte (Hardware & Software) in Komplett-Systeme zu integrieren und dabei aber den klaren Fokus auf den praktischen Nutzen legt.

Die S3D®-Expo, der Ansatz einer temporären Ausstellung – entweder als Teil von bekannten internationalen Messen oder in Kombination mit spezialisierten Konferenzen und Events. Um dem, vor allem regionalen Zielpublikum, eine kurze Anreise und somit eine einfache ERSTE Teilnahme zu ermöglichen, sind für die S3D®-Expo verschiedene Roadshow-Stationen geplant.

Die Konzepte für die internationalen Konferenzen „S3D®-Basics+“ und „S3D®-Today+“ wurden als jährliche Veranstaltungen entwickelt. Die „S3D®-Basics+“ soll eine Plattform für wissenschaftliche Grundlagendiskussionen darstellen und Anhaltspunkte für S3D-Hersteller geben, um sich u.a. der besonderen Herausforderung der gesundheitsverträglichen Nutzbarkeit ihrer S3D-Produkte besser stellen zu können. Die „S3D®-Today+“ legt den

## Helge Di Marino

zentralen Fokus auf S3D-Anwendungen in der Praxis und dementsprechend auf den S3D-Content sowie auf die Möglichkeiten und Herausforderung bei der VERMARKTUNG.

Der "S3D®-Business-Club" hat als "Interessensgemeinschaft der Hersteller und Vermarkter von S3D-Produkten" das Ziel, die nationale und internationale "S3D-Community" näher zusammenzubringen. Hierbei werden Kooperationen mit verschiedenen europäischen und weltweiten Organisationen angestrebt.



Helge Di Marino, Senior Consultant  
mm1 Consulting & Management Stuttgart

Helge Di Marino ist Medieninformatiker und Ausbilder für den Beruf des Mediengestalters. Neben seiner beruflichen Tätigkeit war er Mitglied der Arbeitsgruppe Computeranimation und Simulation, mit deren Initiative das heutige Zentrum für Graphische Datenverarbeitung (ZGDV) in Darmstadt entstand, Mitgründer der Gesellschaft für Kunst und Technologie eV in Berlin sowie Mitgründer und erster Vorsitzender des Multimedia Kreativzentrum Hessen eV. Als Produktionsleiter der DINO Productions GmbH gehörte Helge Di Marino zu den Wegbereitern der 3D-Animation in Deutschland. Seine Arbeiten im Bereich 3D und Multimedia erhielten zahlreiche Auszeichnungen, unter anderem auch den Gold Award der CeBIT 1998. Heute ist Herr Di Marino als Senior Consultant bei der Unternehmensberatung mm1 Consulting & Management in Stuttgart tätig und seinen Arbeitsschwerpunkt bilden Projekte im Spannungsfeld von High Tech und Medien.

## Udo Kloss



Customer Service Manager Europe  
Interwrite Learning™  
A Division of GTCO CalComp GmbH

### Kreativer Input für Graphikanwendungen

Grafische Kunst spielt eine wesentliche Rolle bei der Vermarktung rund um die Welt von heute. Creative-Profis sind ständig auf der Suche nach besseren Tools und Techniken. GTCO CalComp Grafiktablets und Digitizer sind die kreativen und professionellen Instrumente um hochwertige Bilder und Layouts zu erstellen. Mit einem Eingabestift, können Künstler sich freier und kreativer auszudrücken, als mit einer Maus! Der Stift und das Grafiktablett/Digitizer ermöglichen die Verbindung zu Stift und Papier, die natürlichen Medien welche bisher verwendet wurden. Der Vorteil liegt darin, dass die Grafiktablets/Digitizer die Erstellung elektronisch ermöglichen und die Ergebnisse somit sofort erfasst werden, somit auch jederzeit wieder abrufbar sind.

Die heutigen fortgeschrittenen Technologien ermöglichen die rasche Einführung neuer Produkte in einem ständig wachsenden Umfeld und immer kürzeren Zyklen. Eine treibende Kraft hinter diesem Phänomen sind die hohen Ansprüche der Anwender, Künstler und Auftraggeber. GTCO CalComp bietet erleichterte Eingabelösungen für Profis und die Verbesserung der Produktivität. Konzipiert für den anspruchsvollen Anwendungen, ist die DrawingBoard VI Serie im professionellen Design erste Wahl. Grafik-Tablets der DrawingBoard VI-Systeme haben jetzt eine integrierte Funktion von USB und serieller RS-232-Verbindung. Eine Verbindung über USB, erfordert kein Netzteil und vereinfacht somit die Einrichtung und den Betrieb. Mit Notebook und Grafik-Tablett ist der Anwender räumlich unabhängig und im höchsten Masse flexibel.


**Roman Müller**

 didaktech business media GmbH,  
 Ludwigsburg

### Lernen auf mobilen Endgeräten?

„Da kann man ja höchstens statische Briefmarken-Schulung drauf realisieren! – Es gibt ja noch gar keine Anwendungen für mobile Geräte! Vielleicht in 10 Jahren können wir darüber reden.“ Manch' Diskussion über die Frage von interaktiven Lern-Anwendungen auf mobilen Geräten gehen in diese Richtung.

Häufig wird die Technik mobiler Devices als noch nicht reif für die „Killer-Applikation E-Learning“ (Zitat: Bill Gates (!)) angesehen. Und doch kann man feststellen, dass wir bereits jetzt täglich mit hochkomplexen und leistungsfähigen mobilen Vehikeln arbeiten und deren Vorzüge genießen! Oder was genau ist ein mobiles Navigationsgerät? Oder eine portable Game-Konsole? Unser Blackberry? Das „normale“ Billig-Handy, das auch schon JAVA-tauglich ist? Das iPhone? Der iPod? Das Tamagotchi?

Wir sind umgeben von mobilen Geräten – und doch gibt es sicherlich einen unterschiedlichen Grad an Eignung für Lernanwendungen. Innerhalb des E-Learning-Marktes ist eine beginnende Verschiebung in eine Richtung, die viele Pädagogen schon länger fordern, zu erkennen. Weg von reinen „Drill & Practice-Maschinen“ hin zu einem spielerischeren und vor allem explorativeren Ansatz. Das Schlagwort „gamebased learning“ macht die Runde, wobei das angebotene

## Wie viel Mobilität verträgt das Lernen? Lernen im Zeitalter der digitalen Nomaden

Produkt häufig entweder spielerisch, aber ohne jegliches Lernkonzept ist, oder zwar in Ansätzen etwas erlernbares enthalten wäre, wenn das Programm nicht nach wenigen Minuten aufgrund von Langeweile gelöscht worden wäre.

Gamebased Learning scheint derzeit die besonders „hohe Kunst des E-Learning“ zu sein. Und das gilt zumindest für die Produzenten solcher Titel ganz besonders, denn neben der schon von jeher komplexen interdisziplinären Produktion kommt nun der Faktor „Game“ mit erheblichen Auswirkungen auf die Konzeption, Grafik und Technologie hinzu.

Umso erstaunlicher ist es, dass mittlerweile gerade auch der Bereich „mobile gamebased learning“ ernsthaft in Betracht zu ziehen ist – und das eben nicht nur in Form eines netten Handy-Spiels, des Sudokus für das Navi-System oder dem Gehirnjogging auf einer Nintendo DS™ Spielekonsole.

Gerade auch dem gestressten Manager könnten die wenigen Minuten, die im Zug, im Flugzeug o.ä. am ehesten zur Verfügung stehen, ein kleines Lernmodul lösen, oder?

Werfen wir einen Blick auf die Gegenwart, also insbesondere unter der Fragestellung: „Was wird auf den Portables dieser Welt tatsächlich gemacht?“ Wenn an interaktive Anwendungen gedacht wird drängen sich zunächst zwei Typen an portablen Devices besonders auf, die geeigneter scheinen, als das durchschnittliche Handy: zum einen der PDA (bzw. dann als Spezial-Konfiguration als Navigationsgerät unter dem Kürzel „PND“ bekannt), zum anderen aber auch die durchaus etablierten portablen Spielekonsolen. Wer erinnert sich nicht an den Siegeszug des Gameboy?

Aber auch das aktuelle Gerät aus dem Hause Nintendo™, die Konsole Nintendo DS™ kann mit über 68 Mio. verkauften Geräten aufwarten. Genau diese Plattform hat es auch den Lernspiel-Entwicklern angetan: Der Dual Screen ermöglicht eine interessante Spiel-Steuerung und deutlich mehr Darstellungs-Platz als viele andere Devices. Neben den oben bereits erwähnten Gehirntuning-Titeln (übrigens das erfolgreichste Programm generell für diese Konsole!) sind auch extrem erfolgreiche Titel des deutschen Publishers Braingame® verfügbar, z.B. der „Englisch-Buddy“. Hier zeigt sich, wie „echtes“, in diesem Falle sogar schulrelevantes Wissen, mit einem mobilen Endgerät vermittelt wird. Offensichtlich reichen die Systemressourcen der mobilen Geräte für E-Learning Anwendungen. Obgleich uns Negativ-Beispiele beinahe vom Gegenteil überzeugt hätten. Unleserliche Adaptionen von Desktop-Anwendungen bei einer realen Schriftgröße von 2-Punkt,

nicht erkennbare Navigationsschaltflächen oder schlicht fehlende Funktionen von nicht angepassten Programmen haben uns das übrigens schon erstmals 2001 in die Diskussion geratene „Mobile-Learning“ zunächst bitter aufstoßen lassen. Denn genauso wie bei anderen interaktiven Anwendungen auf mobilen Geräten müssen die Größeneinschränkungen und häufig der Verzicht auf eine Tastatur in der Konzeption der Benutzerführung, aber auch in der Repräsentation von Inhalten beachtet werden.

Das „multimediale Hyper-3d-gamebased-Szenario mit 30 frames pro Sekunde“ ist auch dann meist nicht angebracht, wenn es die Technik hergeben würde!

Stattdessen lassen sich z.B. einfache Interaktionsformen wie Multiple Choice-Aufgaben, Zuordnungsaufgaben oder kleine „Informationshappen“ auch auf einem relativ kleinen Standard-Handy-Display darstellen.

Viele JAVA-Anwendungen, oder mittlerweile auch für viele Smartphones verfügbare FLASH-Programme beweisen, dass Interaktion auf mobilen Geräten sich sehr wohl nicht auf „Seite vor/Seite zurück“ beschränken muss.

Freilich haben wir noch einige Zeit an technischen Restriktionen zu arbeiten. Sei es die Bandbreite für Handys (doch UMTS wird erwachsen, die Formate trotz rapide steigenden Kompressionsraten erbringen immer bessere Darstellungsqualität), die kleine Display-Größe, und teilweise einfach fehlende Rechenpower der Devices.

Doch auch wenn die Euphorie über das iPhone™ von manchen als völlig ungerechtfertigt angesehen wird: Hier haben wir ein extrem rechenstarkes, 3d-taugliches, mit genug internem Speicher ausgerüstetes Gerät, das sich mit kostenlos verfügbaren Tools hervorragend (und v.a. standardkonform) programmieren lässt. Mit Sicherheit wird die Konkurrenz nicht schlafen – doch bei Apple pflegt man das bei strategischen Produkten auch nicht zu tun. Der Anteil an Lernanwendungen war übrigens bereits bei der Eröffnung des „Apps Stores“ auf dem Apple- iTunes Portal erfreulich groß. Und auch moderne MP3-Player werden immer mehr zu kleinen Alleskönnern. Natürlich gilt auch hier, das Medium nicht zu überfrachten mit Applikationen, die eigentlich auf einen ausgewachsenen Widescreen 22"-Bildschirm gehören! Aber die Methodik für erfolgreiche Lernprozesse bietet in vielen Fällen genug Raum, neben anderen Medien auch ein portables Device mit einzubinden.



## iphone Serie 2033 die (Handy)-Welt in 25 Jahren

Matthias Ditsch



Geschäftsführer Infinite, ITVA Vorstand

kann jeder Mensch selbstbestimmt verbringen und entweder Einkommen generieren oder andere Aktivitäten vorziehen. Ein komplexes System der Bewertungen von Leistung berechnet die Einkommen über das Grundeinkommen hinaus. Daraus ergeben sich die weiteren Qualifikationen, die jedoch jederzeit über Schulungen und Leistungstests verbessert werden können. Der Anspruch dieses Systems ist es, jedem Menschen größtmögliche Transparenz und Freiheit für sein Leben zu gewährleisten, ohne das Leistungsprinzip aufzugeben.

In dieser Zeit hat jeder Mensch, der inzwischen auf 10 Milliarden Menschen angewachsenen Weltbevölkerung, Anspruch auf ein iPhone der Serie 2033, freie Verpflegung, Wohnraum sowie freie Verkehrsmittelbenutzung.

Mit der friedlichen Durchsetzung der globalen Community, wie das politische System dann heißt, konnten die Menschenrechte auch auf der materiellen Ebene verwirklicht werden, da man festgestellt hatte, dass das Absinken der Kriminalität, die Reduktion der Bürokratie sowie die freiwerdenden Ressourcen in den Bereichen Arbeitsmotivation, Kreativität und Kooperation, einen Gewinn von mehr als 200% gemessen am BIP gegenüber den alten politischen Systemen erreichen, auch da diese regelmäßig den hart erarbeiteten Wohlstand der Menschen durch Kriege, Korruption und Finanzmissmanagement vernichteten. Es zeigte sich, dass mit dem iPhone 2033 der nötige Baustein existierte, der den Widerspruch von persönlicher Freiheit und globaler Kooperation zu einer befruchtenden Dynamik vereinen konnte.

In dieser Zeit konnte auch das erste Mal die globale Echtzeitabstimmung getestet werden, die in Zukunft wichtige Entscheidungen des globalen demokratischen Systems legitimieren. In einem 10-stufigen Verfahren werden die anstehenden politischen Entscheidungen bis zur finalen Abstimmung diskutiert, analysiert und wieder diskutiert, um dann in einem letzten Abstimmungsdurchlauf, im globalen Abstimmungsritual in Echtzeit Gültigkeit zu bekommen.

Durch die iPhones der Serie 2033 können alle Menschen in Echtzeit global miteinander in Kontakt treten und so erreichen die Fortschritte in Technologie, Innovationszyklen und Wissensgenerierung ein hohes Tempo, das die immensen Produktivitätsgewinne für alle zugänglich machen kann. Die Wissenschaft wird Volkssport und Freizeitbeschäftigung von so vielen, dass alle Ver-

sorgungsprobleme und Ressourcenanforderungen mit Weisheit und Genialität gelöst werden.

So erreicht die Rechenleistung der iPhones dieser Zeit in MG (Menschliche Gehirnleistung) gemessen den Faktor 1 Mio. d.h. die iPhones dieser Zeit haben in etwa die Komplexität einer Stadt mit all seinen Facetten. Seit der Erfindung der „Environment-Kalkulation Programme“ können die iPhones jeden Ort in vierdimensionaler Ansicht darstellen, d.h. man kann sehen was in der Vergangenheit dort geschehen ist, sowie mögliche Zukunftsszenarien anzeigen lassen, die aber nur auf Wahrscheinlichkeitsberechnungen beruhen, also nur spekulativ sind. Besonders diese Features führen zu intensiven Diskussionen und Abhandlungen, ob damit weitere Dimensionen erschlossen werden können und was das für Auswirkungen auf die Menschheit haben wird.

Die Spekulation über Gott wird auch in dieser Zeit kontrovers diskutiert. Immer noch gibt es Gruppen, die glauben sie müssen den „Willen Gottes“ stärker zum Ausdruck bringen und glauben sich Gott näher als die anderen. Sie begehnen Straftaten auf Grund ihres Glaubens. Zum Glück ist ein Großteil der Menschheit so flexibel und bewusst geworden und hat sich mit den iPhones ein Tool erschaffen, das diese Gruppen nicht mehr zum Zuge kommen lässt und der Schaden jeglicher Kriminalität im Vergleich zur Vergangenheit, z.B. aus dem Jahre 2008, sehr gering geworden ist.

Das gerade auch in diesem Jahr das Aurora Programm, d.h. der erste bemannte Flug zum Mars startet ist reiner Zufall.

Erledigt hat sich die Annahme, das die Menschen diesen wunderschönen Planeten bis zum Alptraum ruinieren könnten, wie es in einem Computerspiel aus dem Jahre 2008 mit dem Titel METRO 2033 als Szenario entwickelt wurde: Es ist das Jahr 2033. Nach einem verheerenden Krieg liegen weite Teile der Welt in Schutt und Asche. Moskau ist eine Geisterstadt, bevölkert von Mutanten und Ungeheuern. Die wenigen verbliebenen Menschen haben sich in das weit verzweigte U-Bahn-Netz der Hauptstadt zurückgezogen und dort die skurrilsten Gesellschaftsformen entwickelt. Sie leben unter ständiger Bedrohung der monströsen Wesen, die versuchen, von oben in die Metro einzudringen... Dies ist die Geschichte des jungen Artjom, der sich auf eine abenteuerliche Reise durch das U-Bahn-Netz macht, auf der Suche nach einem geheimnisvollen Objekt, das die Menschheit vor der endgültigen Vernichtung bewahren soll. (Kurzbeschreibung der Computerspiels)

Bilder: Future Handys – Visionen & Szenarios (Internetrecherche: [www.yankodesign.com](http://www.yankodesign.com) u.a.)



Die Handyhersteller haben es geschafft, das iPhone der Serie 2033 zum ersten allwissenden Kommunikationstool für jeden Menschen zu machen. Die mobilen Begleiter des Jahres 2033 sind Pass, Geldbörse, Büro und Coach in einem, klein (sehr klein!) handlich und von atemberaubender Ergonomie und damit zur Selbstverständlichkeit für jeden Menschen dieses Planeten geworden.

Natürlich beherrschen sie alle 2000 Sprachdialekte, beinhalten sämtliches Wissen der Menschheit mit Echtzeit update und können sich selbständig auf die Profile und Denkstrukturen ihrer Nutzer einstellen, ohne zu bevormunden.

Das Unternehmen Google im Jahre 2008 noch Suchmaschinen- und Onlinemarketinganbieter hatte sich mit den Jahren mehr und mehr zum alles erdrückenden Konzern entwickelt, der nach den Übernahmen von Microsoft, General Electric, Siemens sowie Wal-Mart und weiterer Top 50 Weltkonzerne zu übermächtig und schwerfällig wurde. Die große Weltwirtschaftsreform 2028 führte nach dem endgültigen Zusammenbruch des damaligen Wirtschaftssystems zu einem Neuanfang, der alle Unternehmen in eine Public-Private Partnership führte, um so die Dynamik und Kreativität der Unternehmer mit den ausgleichenden und stabilisierenden Elementen der Gesellschaft zu verbinden.

Zwei Tage „Arbeit“ reichen ab da zur Erwirtschaftung des Grundeinkommens. Die restliche Zeit

**Dr. Martin Richartz**

## Mobile Media: Perspektiven



Senior Research Manager, Vodafone Group R&D

Wenn es um mobile Medien geht, wird das Handy gerade mal als zweitklassiger MP3-Player – als nicht ganz erwachsen gewordener Bruder des iPods – oder als Mäusekino wahrgenommen. Bei Video ist der kleine Bildschirm und die nötige Körperhaltung eher hinderlich für einen erfolgreichen Masseneinsatz jenseits des Konsums von kurzen Aktualitätshäppchen. Stellen Sie sich vor, sie stehen an einer Haltestelle oder sitzen in einem öffentlichen Verkehrsmittel und müssen das Gerät längere Zeit so in der Luft halten, dass Sie je nach Myopie- bzw. Hyperopiegrad und Qualität der Sehhilfe den Inhalt erkennen können.

Gleichzeitig beobachten wir sich verändernde Umgangsformen mit Medien. So lange Medien durch die Bindung an den physischen Träger gekoppelt waren bzw. die Bildwiedergabe an nicht-transportable Bildröhren gebunden waren, waren der Mobilität Grenzen gesetzt, bzw. verlangten sie sorgfältiger Planung: welche Kassetten nehme ich für unterwegs mit? Oder reicht mir ein Radioempfänger? Das Internet und der Computer sind dabei, unser Mediennutzungsverhalten umzukrempeln. Ein immens großes Angebot und die Einbeziehung der selbsterstellten Medien erlauben einen viel selektiveren Zugriff auf die Medien. Dies wird allein durch die zurückgehenden Stunden des Fernsehkonsums zugunsten der Internet-Nutzung deutlich. Durch das Internet sind die Medien unmittelbar, d.h. zu jeder Zeit verfügbar. Natürlich erscheint dann die beliebige örtliche Verfügbarkeit als logische Konsequenz, denn das kleine, mobile Kommunikationsgerät ist ja immer

dabei und kann daher bei der Umsetzung der Benutzerwünsche helfen.

Aber so schön sieht die Welt nicht aus: Digitale Medien haben in der Folge des großen, eher unerwarteten Markterfolgs der Audio-CD in den achtziger und neunziger Jahren große Begehrlichkeiten bei der Rechteverwertungsindustrie erzeugt. Eigentlich schaffen Standards die Voraussetzung für breite, horizontale Märkte auf denen Konsumenten durch die Mechanismen des Wettbewerbs preiswerte Produkte kaufen können. So in etwa funktionierte die Medienwelt bis zur Einführung der digitalen Medien. Bis zur Audio-CD waren die Märkte für Inhalte und Abspielgeräte weitgehend getrennt. Jeder Plattenspieler oder CD-Spieler konnte jede, wo auch immer auf der Welt erworbene LP oder CD abspielen. Es gab auch einen großen Spielraum beim Umgang mit den Medien: Neben dem urheberrechtlichen Erschöpfungsgrundsatz gab es den „Fair Use“, die Erlaubnis Privatkopien zu erstellen und eine hinreichend große Grauzone in der z.B. viele Studenten Kassettenkompilationen tauschten, woran damals aber kaum jemand Anstoß nahm.

Nun mangelt es auch im digitalen Zeitalter nicht an Standards, doch scheint niemand so recht an horizontalen Märkte für Medien interessiert zu sein. Vertikale Märkte, manchmal auch „walled gardens“ genannt, scheinen Garant für höhere Profite zu sein. Unter dem Vorwand des Schutzes der Künstlerinteressen werden die Märkte filetiert: warum sollte man sich mit einem Verkauf für die CD zufrieden geben, wenn man das gleiche Musikstück abermals an den selben Kunden für seinen iPod verkaufen kann? Und diese Lizenz hat glücklicherweise ein Verfallsdatum, was der Musikfan aber erst bemerkt, wenn der Anbieter das Geschäft aufgegeben hat oder einfach nur die Technik gewechselt hat. Das ganze wird dann mit Euphemismen wie „Plays for sure“ oder „Fairplay“ belegt. Beim Fernsehen ist die Lage ähnlich: trotz der weitverbreiteten Standards DVB-T, DVB-C und DVB-S für terrestrisches, Kabel- und Satellitenfernsehen können beispielsweise die prestigeträchtigen Geräte eines deutschen Herstellers, die diese drei Logos tragen, dennoch nicht Bezahlprogramme von diesen Übertragungswegen empfangen! Es wird je nach Anbieter dann doch eine zusätzliche Set-top Box benötigt. Was zu einem kleinen Stapel anwachsen kann, wenn der Konsument besondere Wünsche hat und Angebote verschiedener Anbieter nutzen will. Letztes Opfer dieser Entwicklung ist Handy-TV nach dem DVB-H Standard: Obwohl neben der Standardisierung in DVB und OMA (Open Mobile Association) die Industrievereinigung bmcforum zusätzliche Interoperabilitätsprofile erarbeitet hat, ist in Italien, wo drei Anbieter ihre Inhalte auf einer Dienst-Plattform

nach den einschlägigen Standards ausliefern und die Endgeräte der gleichen Hersteller verkauft werden, kein Empfang der Programme eines anderen Anbieters möglich, auch nicht gegen Geld.

Es mehren sich die Zeichen, dass diese Vertikalisierung einerseits dem Wachstum Grenzen setzt und andererseits die Konsumenten über diese technischen Hürden müde werden. Überdies haben die Konsumenten noch nicht hinreichend von den Vorteilen der digitalen Medien, einschließlich der „digitalen Dividende“, profitiert. Hier ist die Chance für eine neue Rolle des „Überall-dabei“ Geräts: Mediengriff ist Kommunikation. Das mobile Endgerät der Zukunft versteht sich nicht nur als drahtloses Endgerät. Neben dem Mobilfunk sind WLAN- und Bluetooth-Kommunikation in den Geräten zu finden. Diese, wie die Mobilfunktechnik unterliegen der weiteren Evolution. Als intelligente Nabe – Hub – verknüpft das Gerät die verschiedenen Kommunikationswege und ermöglicht völlig neue Nutzungsweisen. Die zweite, elementare Funktion des Mobilgeräts ist die Identifikation und Authentisierung des Benutzers. So kann es zur zentralen Schaltstelle für den Zugriff auf seinen ganzen „Medienbesitz“ werden. Gleichzeitig werden die Kommunikationswege optimiert: durch Nutzung von „Cloud Storage“ und intelligenten Zugangs- und Verteilfunktionen in den „Next Generation Networks“. Überdies erlaubt das Mobilgerät das Mesh-Up mit seinen „Social Networks“, vorausgesetzt dem Benutzer wird erlaubt das zu tun, was er will. Offene Standards mit geringen IPR-Hürden sind dabei Voraussetzung, wie Open-Source Software Prozesse hilfreich zur Verbreitung dieses Ansatzes sind.

## photokina 2008 zeigt die Zukunft der weltweiten Bildkommunikation

Vom 23. bis 28. September 2008 präsentiert erneut das Who-is-Who der internationalen Photo- und Imaging-Branche auf der photokina 2008 das gesamte Angebotspektrum der modernen Bildtechnik und Bildanwendung für Consumer und Professionals. Mit 1.523 Unternehmen aus 49 Ländern liegt die Ausstellerbeteiligung der Branchen-Leitmesse auf stabil hohem Niveau. „Keine andere Messe bietet dieses lückenlose Angebot rund um das Medium Bild und die Photo- und Imaging-Branche. Die photokina kann in der weltweiten digitalen Kommunikation selbstbewusst einen Führungsanspruch einfordern“, so Oliver P. Kuhr, Geschäftsführer der Koelnmesse GmbH. Die Veranstalter – Koelnmesse und Photoindustrie-Verband – erwarten zirka 160.000 Besucher aus aller Welt, die sich in Köln über die neuesten Produkte, Dienstleistungen und Trends rund um das Medium Bild informieren werden. Mit 66 Prozent Auslandsanteil und einer Steigerung der Länderbeteiligung (2006: 46 Länder) konnte die Internationalität der Messe nochmals leicht gesteigert werden. „Damit unterstreicht die photokina ihre Position als wichtigste globale Business-Plattform der Imagingindustrie“, so Kuhr.

Zahlreiche ausstellende Unternehmen – darunter beispielsweise Sony, Panasonic, Samsung oder Canon – werden zudem in diesem Jahr ihre Ausstellungsflächen nochmals vergrößern. Einen Erfolg vermeldete die photokina auch bei der Akquise neuer Aussteller. Mehr als 200 Unternehmen haben sich für eine erstmalige Präsenz auf der photokina entschieden. Ganz besonders freut sich Kuhr, dass es gelungen sei, mit Microsoft einen Global Player von der internationalen Bedeutung der photokina zu überzeugen, sodass das Unternehmen aus Redmond nach 2004 in diesem Jahr wieder mit einer großen Präsenz auf der Messe vertreten ist. Mit General Imaging wird darüber hinaus ein neuer Anbieter im Kamerasegment erstmals seine Produkte auf der photokina vorstellen.

### Optimiertes Workflow-Konzept

Das erfolgreiche Konzept, den gesamten Imaging-Workflow auf die Hallenstruktur zu übertragen, werde – in optimierter Form – auch 2008 umgesetzt. Statt der bisherigen fünf gebe es in diesem Jahr aber nur vier Angebotsbereiche, die den gesamten Imaging-Workflow in den Hallen abbilden. Dies sind die Bereiche Bildaufnahme, Bildbearbeitung, Bildspeicherung und Bildausgabe. Die Angebotspalette der Zubehörartikel werde den jeweiligen Angebotsbereichen des Imaging-Workflow angegliedert, so Kuhr. Mit dieser Optimierung kommt die Koelnmesse dem Wunsch des Marktes nach, der eine engere Verzahnung der einzelnen Angebotsbereiche mit dem ergänzenden Zubehörbereich als optimale Umsetzung

des Workflow-Konzeptes ansehe. Dies führe gleichzeitig zu einer kompakteren und übersichtlicheren Hallenstruktur.

Neben der Vorstellung neuer Kameras, Objektiven, Druckern, Dienstleistungen und Zubehör für Fachanwender, Profis und Heimanwender rechnet die Koelnmesse damit, dass vor allem die Frage, welche einfachen und kreativen Wege zum gedruckten Bild dem Verbraucher geboten werden und welche neuen Möglichkeiten der Bildpräsentation das digitale Zeitalter bereithält, die Messe bestimmen werden.

Das Rahmenprogramm der photokina 2008 bietet internationalen Fachbesuchern ebenso einen Mehrwert wie Privatanwendern. Im Mittelpunkt der Angebote für Imagingprofis aus aller Welt steht der Informationsaustausch über aktuelle Branchentrends, Marktentwicklungen und Businessmodelle der Zukunft. Anfassen, ausprobieren und erleben ist das Motto der zahlreichen Angebote, die die Messe zu bieten hat.

### International Business Forum

Am zweiten und dritten Messetag werden Top-Manager der Branche über die Zukunft von Photographie und Imaging diskutieren. Im Rahmen des International Business Forums unter dem Titel „Memories on demand“ werden rund 400 Entscheider aus aller Welt die Auswirkungen der digitalen Bild-Technologien auf den Lifestyle der Konsumenten thematisieren.

### GfK Imaging Summit-Market Briefings

Information pur bieten traditionell die GfK Market Briefings. Basis- und Hintergrunddaten, detaillierte Markt- und Produktgruppenstudien über verschiedene Wirtschaftsräume von Westeuropa über Südostasien und die USA bis Osteuropa machen die Veranstaltung von GfK Marketing-Services und Prophoto GmbH zu einem unerlässlichen Pflichttermin für Händler und Industrievertreter aus aller Welt. Morgens vor Messebeginn und abends nach Messeschluss erhalten die Teilnehmer hier wertvolle Erkenntnisse für ihre zukünftigen Investitions- und Marketingstrategien.

### DGPh-Vortragsforum „Digital speichern – filmbasiert archivieren?“

Unter dem Titel „Digital speichern – filmbasiert archivieren?“ veranstaltet die Sektion Wissenschaft und Technik der Deutschen Gesellschaft für Photographie (DGPh) in Verbindung mit den photokina-Veranstaltern während der photokina 2008 ein Vortragsforum, das die Möglichkeiten und Grenzen der filmbasierten und der digitalen Archivierung behandelt.

### Meet the Professionals

Der kreativen Szene wird 2008 wieder ein Kontaktforum besonderer Güte geboten: Meet the Professionals. Hier stellen sich die Anwenderverbände und -organisationen, Bildagenturen und Publisher ihrer Zielgruppe vor und präsentieren den Profis der kreativen Szene ihre Arbeit. Das Kontaktforum lädt zu einem regen Informationsaustausch ein sowie zu interessanten Diskussionsveranstaltungen und Vorträgen, die zu aktuellen Branchenthemen täglich auf der Bühne in Halle 1 stattfinden.

### Impressions XXL – Bildpräsentation und Bildprojektion im Großformat

Mit der Thematik der Bildpräsentation und Bildprojektion befasst sich in einem eindrucksvollen Sonderbereich die Projection Arena „Impressions XXL“. Sie zeigt Fachbesuchern und Endverbraucher wie sehr die emotionale Wirkung guter Bilder verstärkt wird, je eindrucksvoller sie präsentiert werden. Ziel ist es, allen Photographen zu zeigen, dass es – unabhängig vom Budget – für jeden Anlass eine spezifische Präsentations- und Projektionslösung gibt. Professionelle Anwender, wie Berufsphotographen, Werbeagenturen, Reiseveranstalter, Museen, Architekten oder Unternehmen erhalten dazu praktische Anleitungen für bedarfsgerecht zugeschnittene Lösungen.

### Dennis Hopper zeigt Photos in der Visual Gallery

Zu den kulturellen Highlights der photokina zählt auch 2008 wieder die Visual Gallery. Sie präsentiert erneut Spitzenwerke international bekannter Photographen und Arbeiten preisgekrönter Nachwuchskünstler. „Top Act“ der diesjährigen Visual Gallery sind Bilder des amerikanischen Schauspielers und Regisseurs Dennis Hopper. Die Ausstellung zeigt unter anderen Porträts von David Hockney, Jasper Johns, Roy Lichtenstein und Andy Warhol. Darüber hinaus zeigt der international bekannte Top-Photograph und heute in New York lebende Bildjournalist Thomas Höpker Höhepunkte seines Lebenswerks. Frühe Arbeiten des damals knapp Zwanzigjährigen wurden in den fünfziger Jahren zweifach beim photokina-Wettbewerb „Jugend fotografiert“ ausgezeichnet. Als weitere Highlights des Ausstellungsparcours sind in der Visual Gallery neben der „Cicero Galerie für politische Fotografie“, das MAPHO (Museum für Architekturphotographie), das kulturelle Forum C/O Berlin sowie der Bund Freischaffender Foto-Designer e.V. (BFF) vertreten.



WWW.EXPONATEC.DE

In Kooperation mit:



# INTERNATIONALE FACHMESSE FÜR MUSEEN, KONSERVIERUNG UND KULTURERBE

17.–20.11.2009

Die Museumsmesse im deutschsprachigen Raum



Geschäftsführer mm1 Consulting & Management Partnergesellschaft, Stuttgart

nend, macht es doch aus dem passiven Zuschauer einen Nutzer, der aktiv auf Angebote in TV-Programmen oder Werbesendungen reagieren kann.

Mit TVEED stellt mm1 ein schlankes und einfach adaptierbares Verfahren vor, das es erlaubt lineare Fernsehprogramme mit den vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten des Internet synchron zusammenzubringen. TVEED kann unabhängig von den Übertragungswegen interaktives Fernsehen für alle TV-Nutzer schaffen, die über einen Zugang zum Internet verfügen. Dabei ist zur Synchronisation der TV-Inhalte mit den dazu gehörenden Inhalten aus dem Internet keine Veränderung am TV-Signal oder dem gesendeten TV-Programm erforderlich, denn die Synchronisation und die Zusammenführung erfolgt im entsprechenden Endgerät. Aus der TV-Nutzung heraus können im Internet Bestellungen und Reservierungen vorgenommen, Zusatzinformationen zum Fernsehprogramm, z.B. Zwischenzeiten eines Rennens, abgerufen und auch komplexe Spiele ermöglicht werden. TVEED unterstützt den Einsatz auf verschiedenen Endgeräten, z.B. TV, Mobiltelefon oder Computer, unabhängig vom jeweiligen Weg, auf dem das TV-Signal zum Endgerät gelangt und auch unabhängig vom jeweiligen Zugang zum Internet.

TVEED schafft Internet angereichertes TV und schlägt eine Brücke zwischen dem passiven Fernsehkonsum und der aktiven Internetnutzung ohne Medienbruch und ist für stationären und mobilen Einsatz geeignet. TVEED bringt Mehrwert für den Zuschauer und bietet den Anbietern in der klassischen TV-Wertschöpfungskette die Möglichkeit, proaktiv den laufenden Umbruch im Medienkonsum mit zu gestalten. So ermöglicht TVEED einerseits eine Erweiterung des Angebots zur Erfüllung der Marktanforderungen nach bequemer On-Demand-Nutzung, zum anderen aber auch die Etablierung zusätzlicher Vermarktungs- und Werbeformen als Quelle für zusätzliche Einnahmen. Dabei behält der TV-Sender immer die Hoheit über das von ihm ausgestrahlte Programm und die mit TVEED anzuzeigenden Informationen sowie die darin enthaltenen Links ins Internet.

Internet angereichertes TV mit TVEED bietet den Fernsehsendern die Möglichkeit, ihr Angebot um programmbezogene interaktive Inhalte zu erweitern. Sender können die ausgestrahlten TV-Sendungen mit ihren eigenen Internet-Angeboten direkt verknüpfen und auch die Verknüpfung von Werbespots mit der Internetseite des Werbekunden als ergänzende Leistung vermarkten. Über das Internet verknüpfte bzw. erweiterte TV-Sendungen können weitere Details zu einer technischen Berichterstattung, Empfehlungen pas-

sender Möbel zu einer Einrichtungssendung, weiterführende Informationen zu einer Nachricht oder Hintergründe zu einem laufenden Spielfilm liefern. Für Werbekunden können die Sender ebenso Werbespots verknüpfen und so den Zuschauer zu einer direkten Produktbestellung, zur Buchung einer Probefahrt, zu vertiefenden Produktinformationen oder zu einem Portal der Marke führen. Die Zuschauer können selbst entscheiden, wann und wie lange sie gegebenenfalls das laufende Programm verlassen und können sicher sein, dass sie vom laufenden Fernsehprogramm nichts verpassen, denn nach Beenden der Nutzung der verknüpften Informationen kehrt der Zuschauer genau zu dem Punkt der Sendung zurück, wo er diese verlassen hat.

Das vorgeschlagene Verfahren verbindet einzelne TV-Inhalte, ganze Programme, Programmteile oder Werbung mit dazu vorgesehenen interaktiven Angeboten, die über das Internet bezogen werden. Dabei werden die Informationen zu den Verknüpfungen der zusammenzufügenden TV-Inhalte und Internetinhalte nicht als Teil analoger oder digitaler TV-Signale realisiert, sondern stehen als eigenständige Informationen im Internet bereit. Die zu übertragenden TV-Signale müssen in keiner Weise verändert oder angepasst werden. Sämtliche interaktiven Inhalte werden in den im Internet gebräuchlichen Formaten definiert. Die Zusammenführung von TV- und Internetinhalten erfolgt durch Overlay (bzw. Audiomix) im Endgerät, dabei kann Größe und Anordnung des TV-Signals über ergänzende Tags im HTML-Code gesteuert werden. Da alle gängigen Internet-Browser ihnen unbekannt Tags einfach ignorieren, können Websites programmiert werden, die gleichermaßen für interaktives Fernsehen und für herkömmliche Browser nutzbar sind, es kann aber auch entsprechend dem jeweiligen Browser unterschiedlich verzweigt werden. Das Fernsehsignal und die verbundenen Internetseiten können daher auch jeweils unabhängig nutzbar bleiben.

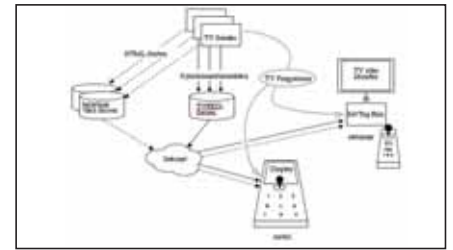
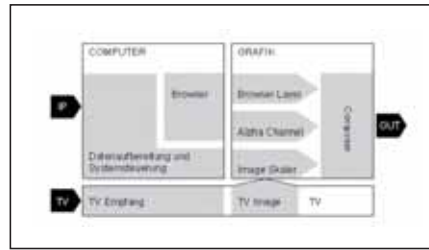
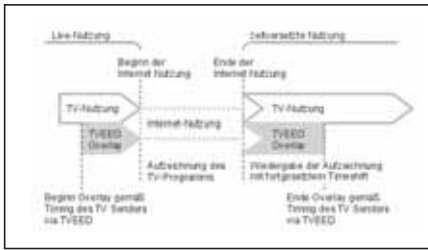
#### Durchgängiges TV-Erlebnis durch integriertes Timeshifting

Das reibungslose Zusammenspiel wird durch das Endgerät gewährleistet, das den TV-Empfang und die Internet-Nutzung integriert. Dabei ist es wichtig, diesen Nutzungswechsel möglichst einfach und fließend umzusetzen. Dazu gehört der folgende Ablauf einer Nutzung von Internetangereichertem TV mit TVEED:

- Das System lädt die TVEED-Daten aus dem Internet, die alle Synchronisationsinformationen enthalten.
- Soweit es der Speicher des Systems zulässt, werden die Internetseiten des aktuell gewählten und auch der weiteren TV-Sender vorab in den Speicher geladen.

Bereits heute nutzen über 25 Mio. Menschen in Deutschland das Internet zu Hause über einen Breitbandanschluss (Quelle: AGOF e.V. / internet facts 2008-I) und haben damit auch multimediale Inhalte auf Knopfdruck zur Verfügung. In den Privathaushalten wird das Internet in immer stärkerem Maße Teil des Alltags und nimmt dem Fernsehen Nutzerzeit ab. Dabei ist das Internet nicht nur Informationsquelle, sondern dient auch zum Einkauf. So haben laut AGOF Studie 86 Prozent der Internetnutzer in den vor der Untersuchung liegenden 12 Monaten etwas im Internet gekauft. In den kommenden Jahren wird die Bedeutung des Internets für die Kaufentscheidungen der Konsumenten weiter stark anwachsen und es wird immer mehr zum wichtigsten Informationsmedium für die Konsumenten.

Durch die Breitbandanschlüsse wächst die Informationsvielfalt des Internets mit der kraftvollen Bildkommunikation zusammen und viele Internetseiten sind schon mit Filmen angereichert oder sind wie YouTube sogar ausschließlich auf den Abruf von Filmen ausgerichtet. Doch noch findet die Nutzung des Internets nur in seltenen Fällen im Wohnzimmer statt. In der Regel ist es noch der Fernseher mit dem die Freizeit vom Sofa aus bestritten wird. Angesichts der vielen Möglichkeiten des Internets, erscheint die Verbindung von Fernsehempfang und Internet besonders span-



- Hat der Nutzer die Funktion aktiviert, werden die jeweils zum TV-Programm passenden Internetseiten im Overlay zum aktuellen TV-Bild angezeigt.
- Werden die Funktionselemente zur Internetnavigation bedient, zum Beispiel ein kleiner Trackball mit Button, erscheint ein Cursor auf dem Schirm, der nach einer Zeit der Nichtbenutzung wieder verschwindet.
- Wählt der Fernsehzuschauer ein Begleitangebot aus dem Overlay enthaltenen Links, wird zu dem Internetangebot verzweigt und das weitere lineare TV-Programm wird automatisch aufgezeichnet.
- Es wird der Wiedereinstiegspunkt zur späteren zeitverschobenen Rückkehr in das lineare TV-Programm gespeichert.
- Das lineare TV-Programm und sämtliche weitere im Signal enthaltene Informationen werden bis zum Ende der Nutzung des ausgewählten Begleitangebots gespeichert, also Bild, Ton sowie Daten, die begleitend übertragen werden und auch die TVEED-Daten zur Synchronisation von TV-Programm und Internet.
- Wird die interaktive Nutzung beendet, kann der Fernsehzuschauer automatisch das ursprüngliche lineare TV-Programm zeitversetzt weiter sehen und anhand der ebenfalls gespeicherten Daten auch erneut ein Begleitangebot auswählen, das mit diesem TV-Programm angeboten wurde.
- Die Speicherung der Begleitinformationen und die daraus resultierende Möglichkeit zur zeitversetzten Nutzung besteht natürlich auch, wenn der Kunde das TV-Programm von vornherein aufzeichnet, um es später zu konsumieren.

#### TVEED für alle Endgeräte mit IP Zugang und TV-Empfang

TVEED ermöglicht die Verwaltung aller URLs der für das Overlay erforderlichen HTML-Seiten. Die URLs und die Timinginformationen werden dafür von den jeweiligen TV-Sendern zugeliefert. Die Overlay-Anzeige der jeweiligen HTML-Seiten erfolgt parallel zum Fernsehprogramm und ohne Wartezeiten. Der Benutzer erlebt Fernsehen wie gewohnt und auch der Senderwechsel erfolgt ohne Verzögerungen. Das automatische Time-shifting stellt dabei sicher, dass jederzeit zum Ausgangspunkt im linearen TV-Programm zurückgekehrt und das ursprünglich gewählte TV-Programm direkt weiterverfolgt werden kann. Um dies zu ermöglichen, wird bei Auswahl eines durch TVEED im Overlay angebotenen Links die Aufzeichnung des laufenden TV-Programms automatisch gestartet. Das Beenden der Internetnutzung, zum Beispiel durch einen entsprechenden Knopfdruck auf der Fernbedienung, bringt den Benutzer zuverlässig zum jeweiligen TV-Programm zurück, auch wenn sich durch mehrfache interaktive Nutzung verschachtelte Segmente des linearen Programms und zahlreiche Wiedereinstiegspunkte ergeben haben.

#### Aufbau des Endgeräts

Hochauflösende HDTV Monitore und intelligente Aufzeichnungssysteme sind der aktuelle technische Trend, im Rahmen dessen immer mehr Hardwarehersteller Fernsehgeräte und TV-Receiver mit Internetzugang sowie entsprechenden Browsern kombinieren und TV-Monitore mit Schnittstellen zum Computer ausstatten. Auf der diesjährigen CES wurden einige Geräte vorgestellt, die in diesem Jahr noch auf den Markt kommen werden. TVEED ermöglicht die Synchronisation der Inhalte aus Fernsehen und Internet auf einer technischen Basis, die nur eine geringe Erweiterung aktueller AV-Systeme erfordert.

Das für die Nutzung von TVEED erforderliche Endgerät entspricht einem heute üblichen digitalen TV-Recorder, ergänzt um die Internetfunktionalität und die Technik zur Zusammenführung von Fernsicht und Browserinhalt. Natürlich lässt sich TVEED auch in die heute gebräuchlichen multimediafähigen Personal Computer bzw. in die dort installierte Software für Empfang und Darstellung von TV-Inhalten integrieren.

#### Daten und Informationsfluss

TVEED verwaltet die Informationen der TV-Sender, konsolidiert diese und stellt sie in Form eines standardisierten XML-Feeds bereit, der ähnlich einem RSS-Feed von den Endgeräten über das Internet bezogen werden kann. Ergänzend liefern standortspezifische Tabellen die Informationen über die lokalen Sendekanäle und Frequenzen und ordnen diese den jeweiligen Senderbezeichnungen zu. Stationäre Endgeräte laden die entsprechende Tabelle einmalig bei der Inbetriebnahme. Im mobilen Einsatz kann bei nachlassender Empfangsqualität eine Tabelle für den neuen Standort bezogen werden. So können mit TVEED zum jeweiligen TV-Signal die passenden HTML-Seiten vorab über Internet in den lokalen Cache geladen und dann synchron im Overlay angezeigt werden. Da die HTML-Seiten bereits im Cache verfügbar sind, stehen diese auch bei einer langsamen Internetverbindung rechtzeitig zur Verfügung.

Mit den jeweils aufgezeichneten Inhalten werden die entsprechenden TVEED-Informationen gespeichert. Dies geschieht sowohl bei der automatischen Aufzeichnung als auch wenn der Konsument das TV-Programm manuell zur späteren Nutzung aufzeichnet. Die TVEED-Informationen beanspruchen dabei nur geringen Speicherplatz und können auch für längere Zeit im Endgerät gespeichert bleiben. Erst wenn das aufgezeichnete Programm wiedergegeben wird, lädt das Endgerät die in den TVEED-Daten benannten HTML-Seiten für das Overlay. Die Anzahl der im Voraus zu ladenen HTML-Seiten wird durch den im Endgerät vorhandenen Speicher bestimmt. In jedem Fall wer-

den die HTML-Seiten zum aktuell laufenden Programm einige Minuten vorab in das Endgerät geladen. Dies geschieht möglichst auch für die vom Kunden bevorzugten Sender, um bei neuer Senderwahl möglichst schon die passenden Informationen für das Overlay im Speicher zu haben. Geladene HTML-Seiten werden aus dem Speicher entfernt, sobald deren in den TVEED-Daten benannte Endzeit erreicht ist, selbst wenn keine Anzeige erfolgte.

TVEED ermöglicht die Kombination des linearen Fernsehens mit den vielfältigen Möglichkeiten des Internets. Dabei kann der Konsument die Qualität des Internetzugangs frei wählen und ist nicht auf Zugänge mit besonders hoher Geschwindigkeit angewiesen. Der Nutzer kann sein TV-Erlebnis um die dazu gehörenden Internetangebote erweitern und bestimmt dabei selbst über Qualität und Kosten der Internetnutzung. Die TV-Sender und die Werbetreibenden können entscheiden, welches Maß an Interaktivität ihr Programm im Internet haben soll, welche Übertragungsgeschwindigkeit sinnvoll ist und wie die Internetangebote beschaffen sein sollen. Dabei erlaubt es das Internet, eine Webseite dynamisch anzupassen und zwischen Mobiltelefon, HDTV oder irgendeiner anderen Bildschirmauflösung zu unterscheiden. TVEED bietet dafür den technischen Rahmen, der diese Vielfalt erlaubt.

mm1 lädt TV-Sender, Produktionshäuser, Provider und Hardware-Hersteller ein, erste Anwendungen zu unterstützen und die weitere Entwicklung von TVEED mit zu formen.



Fernuniversität, Kultur - und Sozialwissenschaften

Wer in den letzten 50 Jahren die Entwicklung von Lehr- und Lernmitteln für Schulen und andere Lehrinstitute aufmerksam verfolgt hat, konnte eine merkwürdige Entdeckung machen.

Ob es die neuen Lehrfilme des FWU aus München waren oder der neue Ansatz der Unterrichtstechnologie der 70er Jahre, ob es die rasante – und schnell wieder verflogene – Begeisterung für die Programmierte Instruktion oder die Entwicklung von Sprachlabors mit individuellen Lernplätzen war, ob der Overheadprojektor, die Powerpoint- oder die Beamertechnik die Klassenzimmer und Vortragssäle eroberte, – der letzte Meter der Lehr-Lern-Präsentationen vor der Tafel blieb handwerklich strukturiert. Hier kam eine Jahrhunderte alte „Technik“ zum Einsatz: bis heute bewältigt der Lehrer den letzten Meter mit Tafel und Kreide. Alle neueren elektronischen Hilfsmittel ließen eine direkte interaktive Nutzung, etwa den Eintrag von Notizen oder Akzentuierungen, Unterstreichungen, Veränderungen etc. kaum oder nur mit Hilfe des Computers zu, viel zu umständlich für den Alltagseinsatz bei der Besprechung eines Diktates, einer Mathematikaufgabe, der Illustrierung eines physikalischen Gesetzes oder einer chemischen Reaktion, die Lehrer oder Dozenten korrigieren, erläutern oder illustrieren wollten. „Handwerkzeug“ im wahrsten Sinne des Wortes waren und blieben Tafel und Kreide. Dies könnte sich in nächster Zeit ändern.

Seit Anfang der 90er Jahre ist eine Technik in der Entwicklung, die im Januar auf der BETT in London ( British Educational Teaching Technology )



und nun in Deutschland auf der Didacta zum ersten Male in größerem Umfang gezeigt und angeboten wurde: interaktive Whiteboards. Hierbei handelt es sich – je nach Fabrikat – um elektronisch sensible Hardplastik-Tafeln, die mit unterschiedlicher elektronischer Technik Signale von der Oberfläche interaktiv aufnehmen, verarbeiten und auf andere Hardware wie z.B. PCs weiterleiten. Drei verschiedene technische Verfahren lassen sich unterscheiden: das SmartBoard benutzt eine druckempfindliche Oberfläche, ähnlich den berührungsempfindlichen Bildschirmen. Das Activboard von Promethean funktioniert über ein elektromagnetisches Netz, das hinter der Kunststoffplatte angebracht ist und über Induktion mit einem Eingabestift (PIN) bedient wird. Beim dritten Verfahren von Hitachi werden Ultraschall und Infrarot eingesetzt. Ein Sensor am Rand der Tafel empfängt Signale und ordet die Position eines speziellen Eingabestiftes.

Elektronische Whiteboards ( Activboards ) dienen der Präsentation, Abbildung, Illustration, Veranschaulichung, Simulation und Bearbeitung von Lehr-, Lern- und Informationsinhalten mithilfe einer farbfähigen Hartkunststofftafel in verschiedenen Größen. Sie können mit Hilfe von elektronischen Stiften (PINS) beschrieben und wieder gelöscht werden. Aktuelle Teachware, PC – und Internetsoftware unterstützen die Whiteboardfunktionen und machen sie zu einem vielfältig einsetzbaren Tool. Sie führen die bisher getrennten Funktionen von traditioneller Wandtafel, Flipchart, Overheadfolie, PP-Präsentation, Beamer und PC-/Internetsoftware in einem Tool zusammen und sind für Lernende und Lehrende gleichermaßen geeignet. Unabhängig von den technischen Unterschieden, die die bisherigen Konkurrenzprodukte von Hitachi, Smartboard und Activboard aufweisen,

wird sich die Idee des Whiteboard weiter durchsetzen, wie die Nutzung in England, den Niederlanden, den Vereinigten Staaten und der Türkei zeigt, wie aber auch erste Versuche in Deutschland zum Beispiel in bayerischen Grundschulen bestätigen.

Entscheidend für den pädagogischen und damit auch wirtschaftlichen Erfolg neuer Unterrichtsmittel sind folgende Voraussetzungen, die sich in der medienbezogenen

Unterrichtsforschung als unverzichtbare Grundelemente jeden Unterrichtshilfsmittels erwiesen haben.

1. Neue Unterrichtshilfsmittel werden von Lehrern nur akzeptiert, wenn sie ihre unterrichtliche Rolle nicht einschränken, sondern unterstützen.
2. Unterrichtliche Hilfsmittel werden nur angenommen, wenn sie der bisherigen Fachtradition nicht entgegenstehen.
3. Erfahrene Lehrer und Dozenten setzen neue Medien nur ein, wenn sie ohne großen technischen Aufwand zu handhaben sind.
4. Bei neuen unterrichtlichen Hilfsmitteln muss ein deutlicher pädagogisch-didaktischer Mehrwert erkennbar sein.

Soviel lässt sich über die Nutzung der Whiteboards in Lehr-Lern- und Präsentationssituationen bereits heute sagen: Sie stellt gegenüber den Flipcharts, der Powerpointtechnik und der PC-Projektion mit Hilfe von Beamern eine deutliche Verbesserung der Lehr- und Lernmöglichkeiten für Lehrende und Lernende dar. Bei wachsendem Angebot von Teach- und Lernsoftware dürfte ihr Einzug in Bildungsinstitutionen sicher sein. Dies sollen weitere empirische Studien in Kürze überprüfen.

Dass darüber hinaus die interaktiven Whiteboards für viele Teams, die an neuen Projekten und Produkten arbeiten, ein wesentliches Hilfsmittel sein dürfte, steht für mich außer Frage. Auf diesem Gebiet müssen kreative Programmentwickler in Kooperation mit phantasiereichen Nutzern die Flexibilität und Effektivität der Boards noch erweitern.

[www.futurum-activ.de](http://www.futurum-activ.de)

MAJI & MAJI

Filmproduktion GmbH

DER KERN JEDES PRODUKTES UND JEDES UNTERNEHMENS  
IST UNVERWECHSELBAR UND UNSER ANSPRUCH IST ES  
STÄRKE, WERTE UND VISIONEN SICHTBAR ZU MACHEN.

Wir drehen mit Engagement, Professionalität und Begeisterung  
Filme, die hervorragende Botschafter sind.

| Wirtschaftsfilme | Imagefilme | Produktfilme | Kino- und TV-Werbung | DVD |

**MAJI & MAJI Filmproduktion GmbH** | Stahlbadstraße 4 | D-76530 Baden-Baden | Germany  
Fon +49(0)7221/94 90 14 | Fax +49(0)7221/94 90 15 | [info@maji-maji.com](mailto:info@maji-maji.com) | [www.maji-maji.com](http://www.maji-maji.com)

# Einladung zum 17. ITVA-Award

Die ITVA Deutschland e.V., Intergrated TV- und Video Association, unter der Festivalleitung von Dr. Gerhard Dotzler lädt ein zur Teilnahme am 17. ITVA-Award.

## Ziele des Awards

Beispielhafte audiovisuelle Kommunikationslösungen werden mit der original ITVA-Pyramide ausgezeichnet und einer breiten interessierten Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

## Kategorien des Festivals

1. Verkaufsförderung/Marketing/P.O.S  
+ Schulung, Training, Information)
2. Corporate Image
3. Dokumentation  
wissenschaftlich, kulturell, technisch
4. TV/Kino/Trailer
5. Forschung und Entwicklung
6. Multimedia-Anwendungen
7. Medieneinsatz bei Events,  
Veranstaltungen, Incentives
8. Non-commercial/Video Kunst
9. Design in Motion/Postproduktion
10. Internationale Einreichungen

## Bewertungskriterien

Erreichen der Kommunikationsziele, kreativ-künstlerische und zeitgemäße Umsetzung, handwerkliche Perfektion und innovative Elemente.

## Wer kann teilnehmen?

Auftraggeber, Medienanwender, Produzenten, Mit-Urheber. Die zum Festival gemeldeten Beiträge müssen 2008/2009 produziert worden sein. Sie dürfen bisher an keinem ITVA-Festival teilgenommen haben.

## Standards

**Beta-SP, DVD**  
(Kategorien 1–10)

## Teilnahmegebühren

Je Einreichung **EUR 250** +MwSt.  
ITVA-Mitglieder **EUR 200** +MwSt.  
Ab 3 Einreichungen von einem Absender  
je Beitrag **EUR 200** +MwSt.  
ITVA-Mitglieder je Beitrag **EUR 150** +MwSt.  
Alle Beträge zzgl. gesetzlicher Mehrwertsteuer, die auch von ausländischen Einreichern gezahlt werden muss.

## Gala

Die Preisverleihung findet am Freitag, den 20. November 2009 im Rahmen einer großen Gala anlässlich der EXPONATEC/ FINE ART COLOGNE im Kristallsaal, Koelnmesse statt.

### ITVA Deutschland e. V.

Dr. Dotzler Medien-Institut, Birsteiner Straße 16,  
60386 Frankfurt, eMail: Dr.Dotzler@t-online.de  
Telefon 069/ 94 14 71 17, Fax 069/425968

[www.itva.de](http://www.itva.de)

**Anmeldeschluss 31. August 2009**

**More than an award!**

