



Salzburger Medientag

www.medientag-salzburg.at

Farid Meinköhn | Cybercultus Luxemburg

immersive TV



Der TV Sektor sieht sich mit vielen drastischen Änderungen konfrontiert und beobachtet eine rapide Verwandlung. Neue Technologien, wie interaktives Fernsehen, hochauflösendes Fernsehen (HDTV), Aufnahmegeräte mit hoher Speicherkapazität (PVR mit HD-DVB, Blu-Ray mobiler Speicher), Heimtheatersysteme, Videos auf Abruf (video on demand), personalisiertes Fernsehen und vieles mehr kommt auf den Markt. Fernsehen verschiebt sich von analog zu digital, von vielen zu personalisierten Kanälen, von festem Empfang zu Überallfernsehen, von anbieterzentriert zu zuseherzentriert, von Fernsehen zu TV Blogging und Gruppenfernsehen (community TV). In diesem Kontext wurde das Immersive TV entwickelt mit dem Ziel den Woody Allen Traum vom „Verschmelzen der fiktiven und realen Welt“ aus seinem Film „The purple rose of Cairo“ Realität werden zu lassen.

Immersive TV erlaubt es dem Fernsehzuschauer direkt am Fernsehprogramm teil zu nehmen, sozusagen ins Programm „hinein zu springen“ mittels einer virtuelle Repräsentation und nicht zuletzt zu einem essentiellen Partner der Fernsehproduktion zu werden.

Immersive TV erlaubt den TV Produzenten, ihre vergangen, laufenden und zukünftigen TV Produktionen mit immersiven und personalisierten Möglichkeiten zu erweitern und sich dennoch auf ihre Grundfertigkeiten zu fokussieren.

Immersive TV ermöglicht es Rundfunkanstalten und Medienverteilern hoch-interaktive TV Inhalte zu programmieren und zu verteilen und das über die Fülle an unterschiedlichen Rundfunk/Breitband-Medien.

Immersive TV wird sowohl das reichhaltige europäische audiovisuelle Erbe als auch neue Produktionen in total-digitale/zuseher-zentrierte Inhalte verwandeln helfen.

Lebenslauf:

Farid Meinköhn war die letzten 18 Jahre im Bereich Informationstechnologien und Medien involviert. Seine berufliche Karriere in den USA, UK und Luxemburg lässt sich in drei chronologische Phasen einteilen. Die erste Phase (von 1983 bis 1989) war HW/SW Multimedia Design und Entwicklungen gewidmet. Die zweite Phase (von 1989 bis 1994) konzentrierte sich auf die Leitung einer F&E Abteilung, welche auf Entwicklungen von TV Medienanwendungen und Telenmatik-Anwendungen spezialisiert war. Die dritte und momentane Phase (seit 1994) widmet sich Managementaufgaben mit dem Fokus auf große IT Projekte. Seit 2001 auch der Geschäftsführung von CyberCultus.

Seine Erfahrungen beinhalten Konzeptuelles Design und Systemarchitekturentwicklung, aber auch allgemeine Überwachung und Leitung von strategischen Entwicklungsprojekte, wie zB RTI-TV (Real-time Immersive TV Show), IMSATV (Immersive Satellite TV), V-EMSO (V-EMSO (Virtual Electronic Market Place for Shops and Offices); AMIDE (Advanced Multimedia / Multi-channel Dissemination environment), ALTO (Advanced Links for Trade and Tourism Operation), Digimap (geographical information system), oder Recover (Red Cross Overall Emergency Resource Management System).