



Idee

- *Vogelflugsimulator, der es der Fliegerin ermöglicht, über Wien und durch die Straßen und Gassen der Stadt von Gebäude zu Gebäude zu fliegen (oder unsichtbar geführt zu werden). Durch Arm- und Fußbewegungen wird es möglich sein, zu steigen, zu fallen und Geschwindigkeit und Richtung zu ändern.*
- Weiterentwicklung des Virtual Jump Simulators, einer technisch neuartigen Installation zur Durchführung von Fallschirmsprüngen über Wien mit Landung im Hauptgebäude der TU Wien.
- Erweiterung des Konzeptes auf beliebige andere Medien: Weltraumflug, Riff- und Tiefseetauchen, Ziplining, Basejumping, Reisen ins Innere der Erde, des Menschen etc.

Technische Anforderungen

- Entwicklung der multimedialen Inhalte für die verschiedenen Flugarten.
- Weiterentwicklung der bestehenden Infrastruktur durch schnelleres und genaueres Erkennen der Körperlage.
- Entwicklung von haptischem Feedback für das ev. Notwendige Geführt-Werden während des Flugs.



Verwertung

- Anknüpfen an den großen medialen Erfolg des Virtual Jump Simulator (u.a. CNBC, ORF, Standard, Presse, Kurier; siehe <https://www.ims.tuwien.ac.at/topics/396/downloads/vj-berichterstattung-2015.pdf>).
- Erst-Präsentation des Vogelflugsimulators im Rahmen des Galaabend Technik 2016 mit dem Weltraumflug-Content unter dem Titel „Mission TU Mars“ und einem fünf-minütigen Flug durch das Sonnensystem.
- Präsentation der Sponsoren am Flightcube schon ab dem Wiener Forschungsfest 2014; dann im Rahmen der Langen Nacht der Museen im Technischen Museum sowie im Rahmen der Wiener Wunderkammer 2015.

Kontakt

Ao.Univ.-Prof. Dr. Horst Eidenberger,
Arbeitsgruppe für Interaktive Mediensysteme (188/2)
Favoritenstraße 9/1882, 1040 Wien, +43-1-58801-18853, eydenberger@tuwien.ac.at

