



## Vorwort des Herausgebers

Der vorliegende Band spiegelt anhand von zahlreichen Beispielen die vielfältigen Forschungsarbeiten und -ansätze wider, die seit 2012 im Rahmen des Projekts „Creative Media – Interaktive Medien in kulturellen Kontexten“ entstanden sind. In bewusst gewählter knapper Form und mit Bildmaterial angereichert, ergänzt diese Überblicksdarstellung unsere stärker theoretisch ausgerichteten Publikationen, die gesondert veröffentlicht werden.

Der thematische Schwerpunkt der folgenden Kurzartikel liegt sowohl auf interaktiven Lernanwendungen, die häufig mit spielerischen Elementen verbunden werden, als auch auf *Applied Interactive Technologies (APITs)* in ihren unterschiedlichen Anwendungskontexten.

Viele der beschriebenen Arbeiten sind in Kooperation mit Partnern aus dem öffentlichen und privaten Bereich entstanden, beispielsweise mit *Deutschlandradio Kultur*, der *Kanadischen Botschaft in Berlin* und mit Unternehmen wie der *X-Visual GmbH*, der *Lernfabrik NEUE TECHNOLOGIEN gGmbH* in Adlershof oder der *RKW Berlin GmbH*. Wieder andere Beiträge sind in der Diskussion mit Studierenden initiiert und unter intensiver Betreuung umgesetzt worden.

Ihnen allen sei hiermit gedankt: Eine Hochschule – zumal eine stark anwendungsorientierte wie die *HTW Berlin* – lebt von den Anregungen aus dem gesellschaftlichen bzw. wirtschaftlichen Umfeld und braucht Studierende mit Initiative!

### Herausgeber

Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch

Professor für Medienwirtschaft im  
Internationalen Studiengang  
Medieninformatik der  
Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

und

Projektleiter des Querschnittsprojektes  
*Creative Media – Interaktive Medien  
in kulturellen Kontexten*

Gemeinsam mit *Deutschlandradio Kultur* wurde ein transmediales Hörerlebnis, bestehend aus klassischem Hörspiel und interaktivem Audio-Game für Smartphones und Tablets entwickelt: *BLOWBACK*. Diese Gemeinschaftsproduktion ist von der Deutschen Akademie der Darstellenden Künste als „Hörspiel des Monats Januar 2015“ ausgezeichnet worden, war vom Grimme-Institut für den „Deutschen Radiopreis 2015“ nominiert und wurde bei den New York Festivals mit dem „Silver Radio Award“ in der Kategorie „Best Innovation“ prämiert.

Das Projekt *Creative Media* wurde in den Jahren 2012 bis 2015 durch Mittel aus dem *Europäischen Strukturfond EFRE* unterstützt und war insgesamt mit einem Budget von rund 4,2 Mio. Euro ausgestattet. Die Gesamtleitung lag beim Herausgeber dieses Bandes.


Im Fokus des Projekts stand der Aufbau von Infrastruktur zur Verbesserung der Forschungskompetenz und Kooperationsfähigkeit der *HTW Berlin* mit Unternehmen und Institutionen der Kreativwirtschaft, der Kulturwirtschaft, der Medien-, IT- und Kommunikationsbranchen sowie mit möglichen Anwendern von interaktiven Techniken und Ansätzen.

Inspiziert und getrieben wurde das Projekt *Creative Media* von dem sich eröffnenden weiten Feld anwendungsorientierter Forschungsfragen und Kooperationsmöglichkeiten. Diese ergeben sich aus der Verbindung interaktiver Medien wie Internet und Mobilfunk mit neuen Formen interaktiver Endgeräte, von Smartphones über Tablets bis hin zu Wearables wie etwa Smart-Watches, sowie durch die Entwicklung innovativer 3D-, Sensor- und Steuerungstechniken.

Die technische und organisatorische Infrastruktur wurde in fünf verschiedenen Teilprojekten aufgebaut und entwickelt:

- in den beiden Querschnittsprojekten „Innovationsfeld Interaktive Medien“ und „Interaktive Lernkulturen“ sowie
- in den drei Anwendungsprojekten „Interaktive Medien im Design“, „Interaktive Medien im Museum“ und „Interaktive Markenkulturen“.

Aus Sicht der Initiatoren war das Projekt *Creative Media* derart erfolgreich, dass sich hieraus die gleichnamige Forschungsgruppe unter Leitung des Herausgebers entwickelt hat. Sie ist angesiedelt im *Forschungs- und Weiterbildungszentrum für Kultur und Informatik (FKI)*, im Campus Wilhelminenhof der *HTW Berlin*, direkt am Ufer der Spree.



Wenn Sie mehr über die Arbeit der Forschungsgruppe *Creative Media* oder das *FKI* erfahren möchten, laden wir Sie ein, sich auf unserer Website [www.cm.htw-berlin.de](http://www.cm.htw-berlin.de) über aktuelle Forschungsthemen zu informieren. Oder schauen Sie doch direkt bei uns vorbei: Wir freuen uns über interessierte Besucher! Wir zeigen Ihnen gerne unser interaktives Gebäude, das unter anderem mithilfe von Fotovoltaik-Fassaden eigenen Strom produziert und dessen Aufzug zugleich Testumgebung für Multi-Touch-Anwendungen im öffentlichen Raum ist. Im ersten Obergeschoss erwarten Sie unser *Interaction Cube* und viele weitere, auch in diesem Buch beschriebene Anwendungen – zum Anfassen, Ausprobieren und Interagieren.

Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch

Forschungsgruppe *Creative Media*