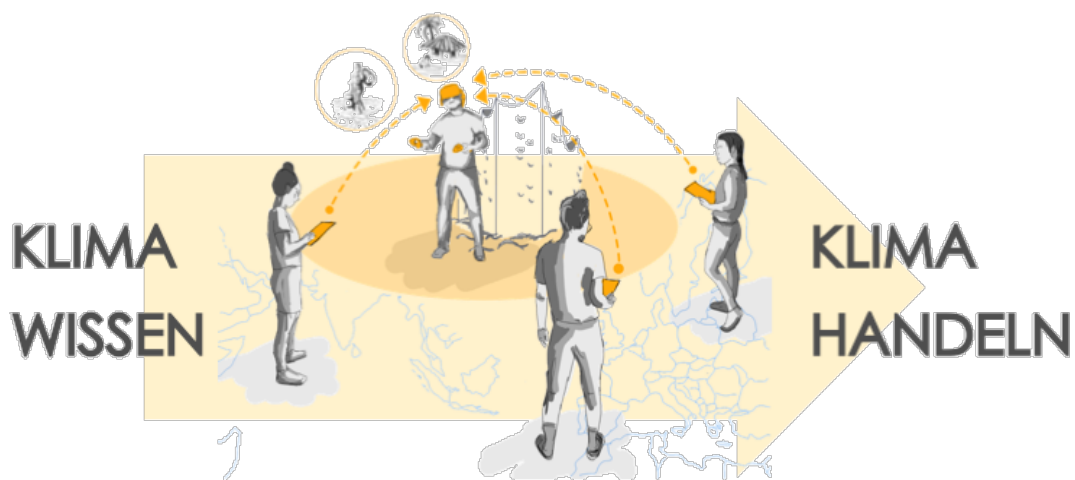




**Förderung des Klimahandelns
durch immersives Erleben**
öffentliches virtuelles Kickoffmeeting

9:00-13:00 Uhr, Donnerstag, 13. Januar 2022, HAW Hamburg, Hamburg



Hintergrund:

Das BMBF-geförderte Projekt Klima-ACT! untersucht das Potential immersiver und Multi-User-fähiger Technologien, Nutzer:innen durch das Erlebarmachen des menschengemachten Klimawandels und seiner drohenden Zukunftsszenarien zu einem klimafreundlicheren Handeln zu bewegen. Hierfür wird für Anwender:innen der Klimawandel auf spielerische Weise zur Realität. Innerhalb eines rahmengebenden virtuellen Wissensraums werden sich Menschen auf Basis des Erlebten begegnen, so entsteht eine Plattform zur Stärkung des Diskurses zwischen Öffentlichkeit, Wissenschaft und Akteuren des Klimaschutzes.

Im Rahmen der Startveranstaltung stellen die beteiligten Verbundpartner aus Klimaforschung, Games-Entwicklung, Multi-User-Technologien und textiltechnischem Design das Projekt der interessierten Öffentlichkeit genauer vor. Ergänzt durch weitere Forschungs- und Anwendungsprojekte und abgerundet von einer abschließenden Diskussionsrunde soll dieses Treffen ebenfalls zur weiteren Vernetzung und dem fachlichen Austausch dienen.

Eine begleitende virtuelle Ausstellung/Blackboard informiert über weitere Projekte und Initiativen, die sich mit Interaktion in virtuellen und realen Räumen beschäftigen.



Programm

ab 8:30 Ankunft und Registrierung

9:00-9:20	Grußwort Prof Dr.-Ing. Peter Wulf Vizepräsident für Forschung, Transfer und Internationales der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
	Grußwort Oliver Sartori VDI/VDE Innovation + Technik GmbH, Projektträger für das Bundesministerium für Bildung und Forschung, Interaktive Technologien für Gesundheit und Lebensqualität
9:20-9:30	Förderung des Klimahandels durch immersives Erleben - das Projekt Klima-ACT! Prof Walter Leal, Maren Fendt, Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
9:30-9:50	Multi-user Ansätze und Motivation zum Klimahandeln – Chancen und Herausforderungen (Arbeitstitel) Prof Ralf Hebecker, Maik Helfrich, GamesLab, HAW Hamburg
9:50-10:10	Echtzeit-Interaktion in virtuellen Welten Christoph Wegmann, Arne Wiehe, Exit Games GmbH, Hamburg
10:10-10:30	Interaktive Textilien - Taktilität und Human Interaction im Cluster smart materials Prof Anke Haarmann, Barbro Scholz, FTZ Zentrum für Designforschung, HAW Hamburg
10:30-11:00	<i>Virtuelle Kaffeepause und Möglichkeit zur Vernetzung</i>
11:00-11:20	Immersive Erlebnisse im virtuellen Raum Dr Eike Langbehn, Curvature Games, Hamburg
11:20-11:40	ZEIT - Kontakt, der sich gut anfühlt Dr.-Ing. Franz Pursche, Hannah Kelbel, Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen - Institut für Textiltechnik und Lehrstuhl für Textilmaschinenbau (ITA), Aachen
11:40-12:00	museum4punkt0 – Teilprojekt Perspektiven dreidimensionaler Visualisierungen in der musealen Vermittlung Andrea Geipel, Teilprojektleitung / Leiter, Deutsches Museum Digital, München
12:00-12:20	CIRCLES – Herausforderungen der Umsetzung einer interaktiven mehrdimensionalen Inszenierung Kerstin Wiehe, kultcom Kulturmanagement & Kommunikation, Berlin
12:20-12:50	Gemeinsame Diskussion / Q+A
12:50-13:00	Ausklang der Veranstaltung, weitere Vernetzungsmöglichkeit der Teilnehmenden im virtuellen Raum