



Eyes&EarsEurope

**Immersives Audio – erlebbare Innovation**  
**Klassische & neue (TV-)Formate hautnah erleben durch 3D-Audio**  
**21. & 22. September 2022**  
**SAE Institute Köln**

(Teilnahme am Präsenz-Workshop nur mit tagesaktuellem negativen Test-Zertifikat)

Alle klassischen TV- und Broadcast-Formate lassen sich nachhaltig zu innovativen Geschäfts- und Revenue-Modellen umsetzen. VR, AR und vor allem 3D-Audio sind hier der Garant für größtmögliche Immersion – und damit für eine hautnahe Ansprache und Einbindung von Zuschauer:innen.

Der Weg vom First und Second Screen in neue 3D-Welten und 3D-Räume bietet vielfältige Ansätze für die Einbindung neuer (Werbe-)Partner, Shows, oder die journalistische Berichterstattung. So lassen sich etwa begehbare Hologramme der Wirklichkeit "zeitversetzt live" für die Ansprache und Bindung von Zuschauer:innen nutzen. Durch immersive Techniken haben Sender und Plattformen das Potenzial alle gängigen Online- und Social-Media-Kanäle zu integrieren und damit die Aufmerksamkeit für das Leitmedium und Kernprodukt zu steigern.

In dieser Academy wird das brandaktuelle Thema Immersion und 3D-Audio integrativ vorgestellt. Der Schwerpunkt liegt dabei auf den Mehrwerten für bestehende und neue Formate.

Die Academy ist außerdem die Möglichkeit mit international agierenden Immersiv-Spezialisten zusammen zu kommen. Impulse aus erster Hand und Best Practices aus der Welt der mehrfach ausgezeichneten **MediaApes GmbH – The Immersive Agency!**

Auch die Location ist etwas Besonderes, denn hier besteht die Möglichkeit das weltweit beste 3D Audio System zu hören – "auralite3D".

Hier ein Link zu dem Laudatio-Film

[Sonderpreis 2021: Innovationen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft](#)

[Immersive Experiences](#)

[3D Audio als Querschnittstechnologie für immersive Produktwelten](#)

Diese Academy von Eyes & Ears of Europe und dem SAE Institute richtet sich insbesondere an Medienstrateg:innen und entscheidende, leitende Personen aus Medien- und Kommunikationsunternehmen, (Post-) Produktionshäusern, Design-Studios, Beratungsfirmen sowie Marketing-, Werbe- und Dialogagenturen, die neue Wege beschreiten wollen. Die Zahl der Teilnehmer:innen ist auf **maximal 12 Personen** begrenzt.

**Anmeldeschluss: 16. September 2022**

**Dozenten: Sebastian Gsuck & Nûjîn Kartal, MediaApes**

**Sebastian Gsuck** ist Unternehmensgründer, Futurist und Spezialist im Bereich 3D Audio und immersiver Experiences. Als Mitbegründer von „The Immersive Agency“ MediaApes GmbH berät und kreiert er 3D Audio Konzepte (Kopfhörer 3D & 3D Lautsprechersysteme wie auralite3D) und dies immer mit Revenue Potentialen. Seine Leidenschaft besteht darin, neue Businessmodelle und Produkte in unterschiedlichen Industrien zu formen. Er glaubt, dass die Kombination von unterschiedlichen Technologien und Expert:innen Ideen zum Leben erwecken.

**Nûjîn Kartal** ist in immersiven Technologien, Produktionen und 3D Audio Aufnahmen spezialisiert. Verschiedene Projekte in Bereichen wie Sport, Musik, Film und anderen Industrien verhalfen ihm zu vielfältigen Erfahrungen. Mit einem Hintergrund in Soziologie, Philosophie und Sound & Musicproduction arbeitet er als Teil der MediaApes an immersiven Konzepten und Produktionen (Kopfhörer 3D & 3D Lautsprechersysteme wie auralite3D). Sein Ziel ist es, Menschen eine grenzenlose Erfahrung zu bieten, sodass das Erlebnis selbst und nicht die Technologie im Mittelpunkt steht.

**Mittwoch, 21. September 2022**

**Donnerstag, 22. September 2022**

**Tag 1 – Introduction & Best Practices**

**Tag 2 – Immersive Workshop**

09.45 Begrüßung

**09.00 Beginn**

Lukas Middelman, Event & Networking  
Officer SAE Institute, Köln  
Corinna Kamphausen, CEO Eyes & Ears of  
Europe, Köln

**Teil III – Aktiv Part**

Vorstellung der Teilnehmer:innen

- Recap von Tag 1
- Delivery / Ausspielmöglichkeiten – wie können immersive Medien genutzt werden
- Team Entwicklung immersiver Konzepte / Formate in Gruppen
- Besprechung / Vorstellung Team Arbeiten und gemeinsamer Austausch
- Evaluation & Verabschiedung aus Veranstaltung

**10.00 Start der Veranstaltung**

16.00 Ende des Veranstaltungstages

**Teil I – Technologische, innovative Grundlagen**

- Erklärung Immersion & Querschnittstechnologie 3D Audio
- Wovon ist hier eigentlich die Rede? Binaurale Einführung & Listening Session
- Technologische Grundlagen – Begriffserklärungen: 360° Bildwelten, 3D Audio, Immersion
- Tools & Einführung 3D Audio mit "auralite3D" in Verbindung VR
- Neue Formate, neue Chancen & ihre verschiedenen Einsatzorte

**Dazwischen**

Mittagspause um 12 Uhr sowie  
Kleinere Pausen von 10-15 Minuten

**Teil II – Praktische Insides & best practice scenarios**

- Immersives Storytelling
- nachhaltige Konzept und die richtige Strategie zur Nutzer:innenbindung
- Sponsoring Möglichkeiten
- Erweiterung Media Katalog (Werbemöglichkeiten)

18.00 Ende des Veranstaltungstages

**Dazwischen**

Mittagspause um 13 Uhr sowie  
Kleinere Pausen von 10-15 Minuten

**Teilnahmebedingungen**

Für Ihre verbindliche Teilnahme senden Sie bitte das ausgefüllte Anmeldeformular bis spätestens 16. September 2022 per eMail an [academy@eeofe.org](mailto:academy@eeofe.org) oder per Fax an +49 221 60605711.

**Veranstalter & Ansprechpartnerinnen**

**Eyes & Ears of Europe**  
Mozartstr. 3-5  
D-50674 Köln

**Direktorin**  
Corinna Kamphausen  
**Projektleitung**  
Alexandra Runden  
**Studienorganisation**  
Ina Braun  
Marion Bauer

**Tel.: +49 (221) 60 60 57 10**  
**Fax: +49 (221) 60 60 57 11**  
[academy@eeofe.org](mailto:academy@eeofe.org)  
[www.eeofe.org](http://www.eeofe.org)

**Kostenbeitrag**

- € 550,- für Eyes & Ears-Mitglieder
- € 1.490,- für Nichtmitglieder

Die Teilnahmegebühr muss innerhalb einer Woche nach Erhalt der Rechnung per Überweisung beglichen werden.