

STAR COOPERATION®

Your Partners in Excellence

VIRTUELLE VERBINDUNG –

REALE GEGENWART:

VR TRAINING UND AUSBILDUNG

IM AFTER SALES

GEORG KRÜGER

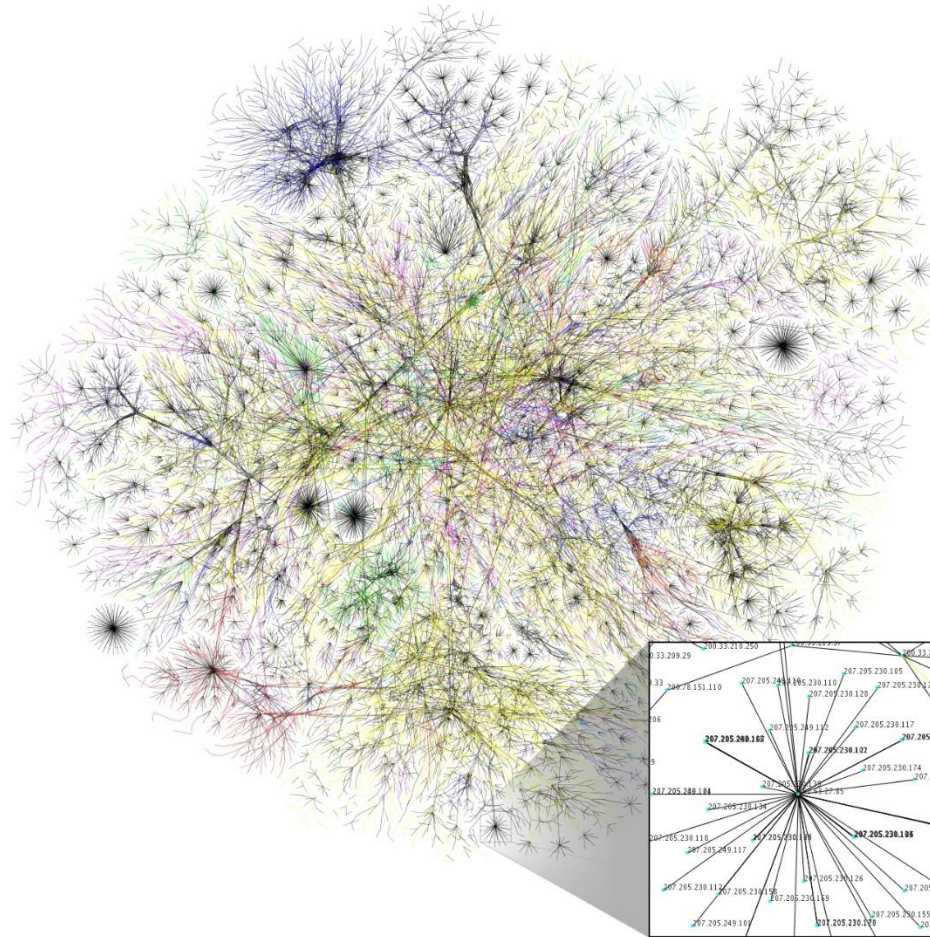


AGENDA

1. Virtual Reality und Cyberspace
2. Realitäten aus virtuellen Verbindungen
3. Das digitale Künstleratelier
4. Das Informationskollektiv
5. VR Training und Ausbildung im After Sales

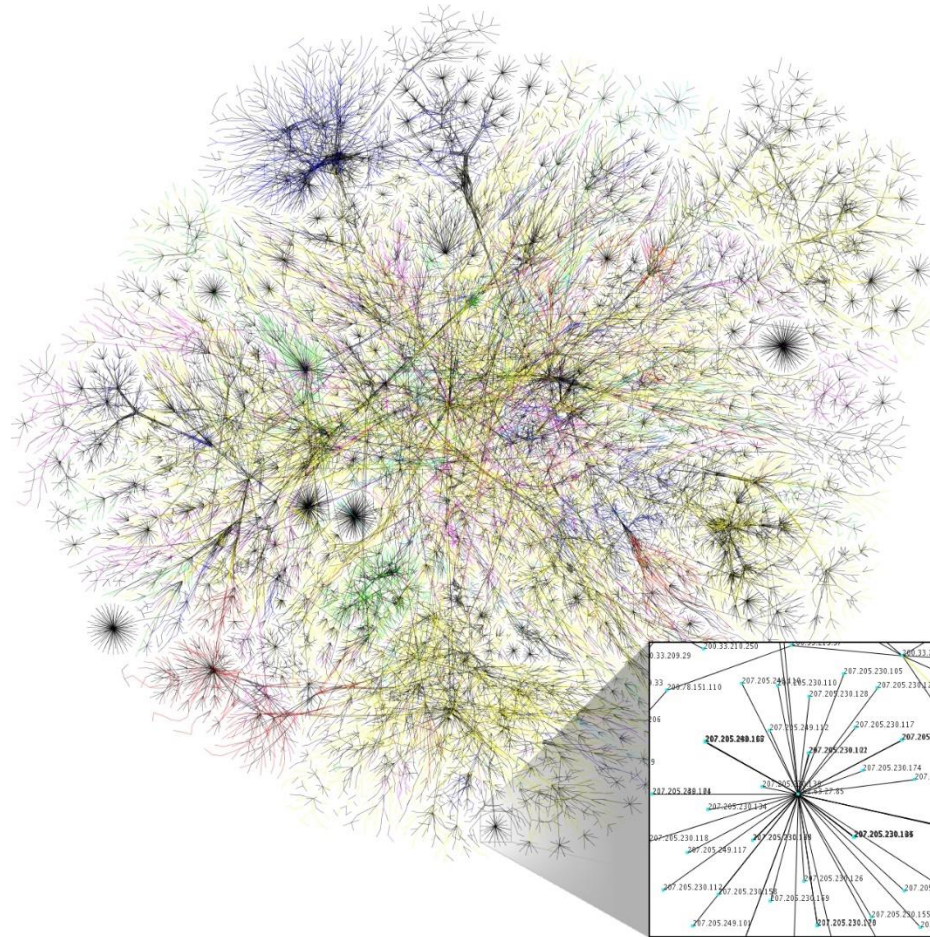
VIRTUAL REALITY UND CYBERSPACE

Cyberspace aus Kommunikationsnetzen



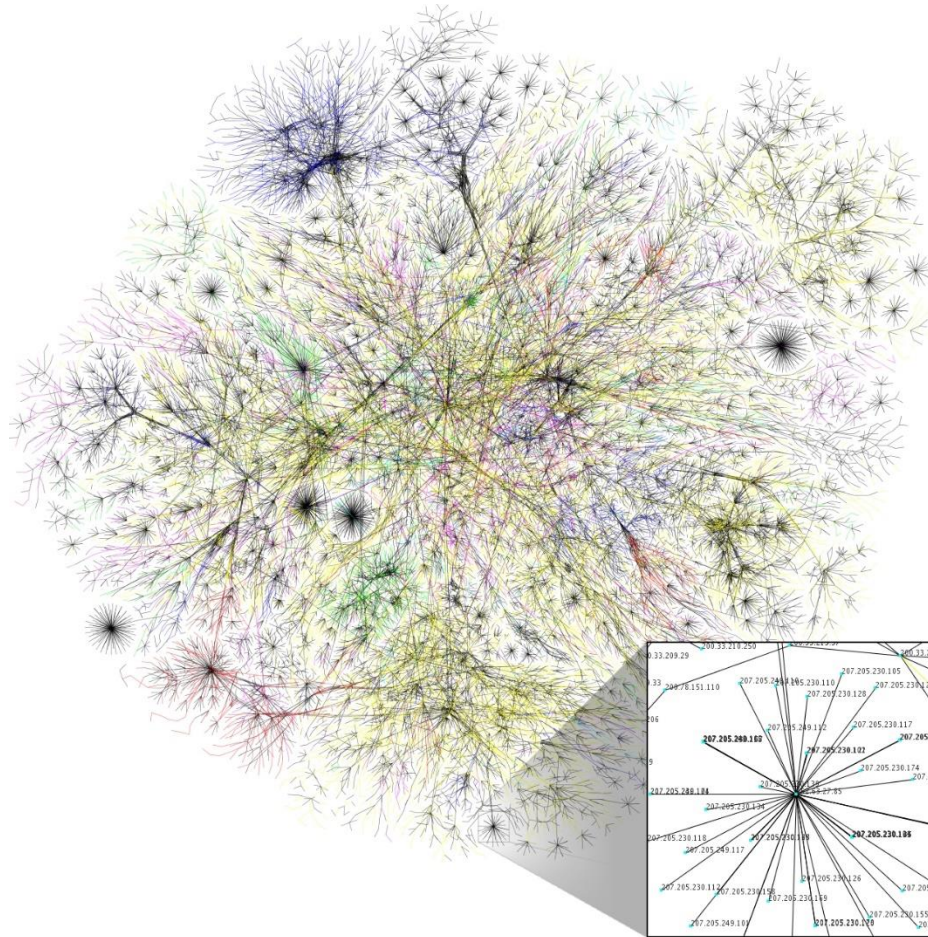
VIRTUAL REALITY UND CYBERSPACE

Virtual Reality entsteht aus computergeneriertem Datenraum



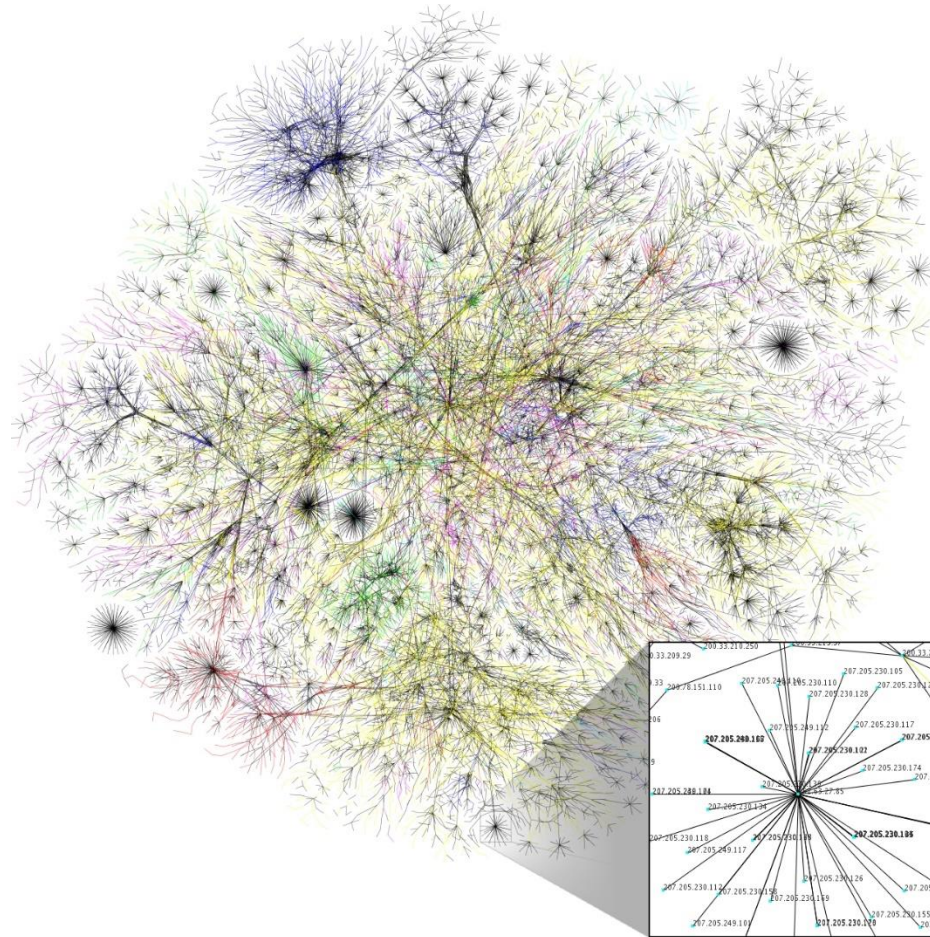
VIRTUAL REALITY UND CYBERSPACE

Interaktive Kommunikation wandelt Daten in Informationen



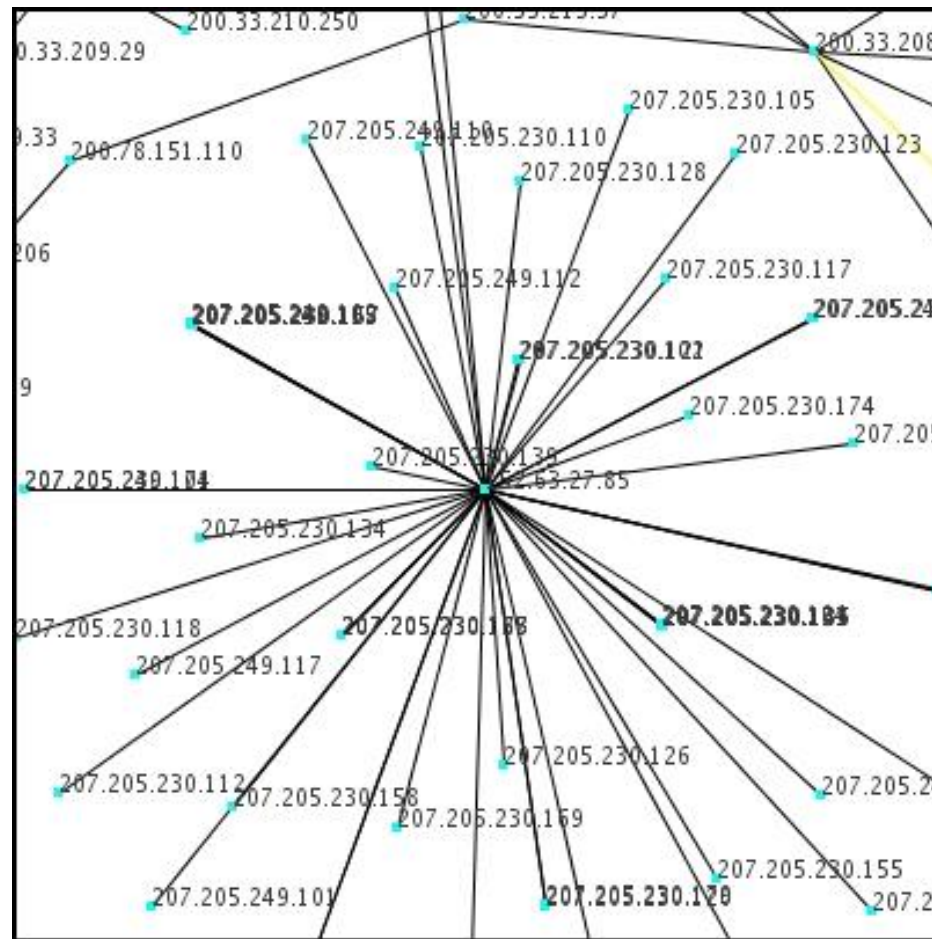
VIRTUAL REALITY UND CYBERSPACE

Das Handeln im Datenraum bestimmt die Art der Verbindung...



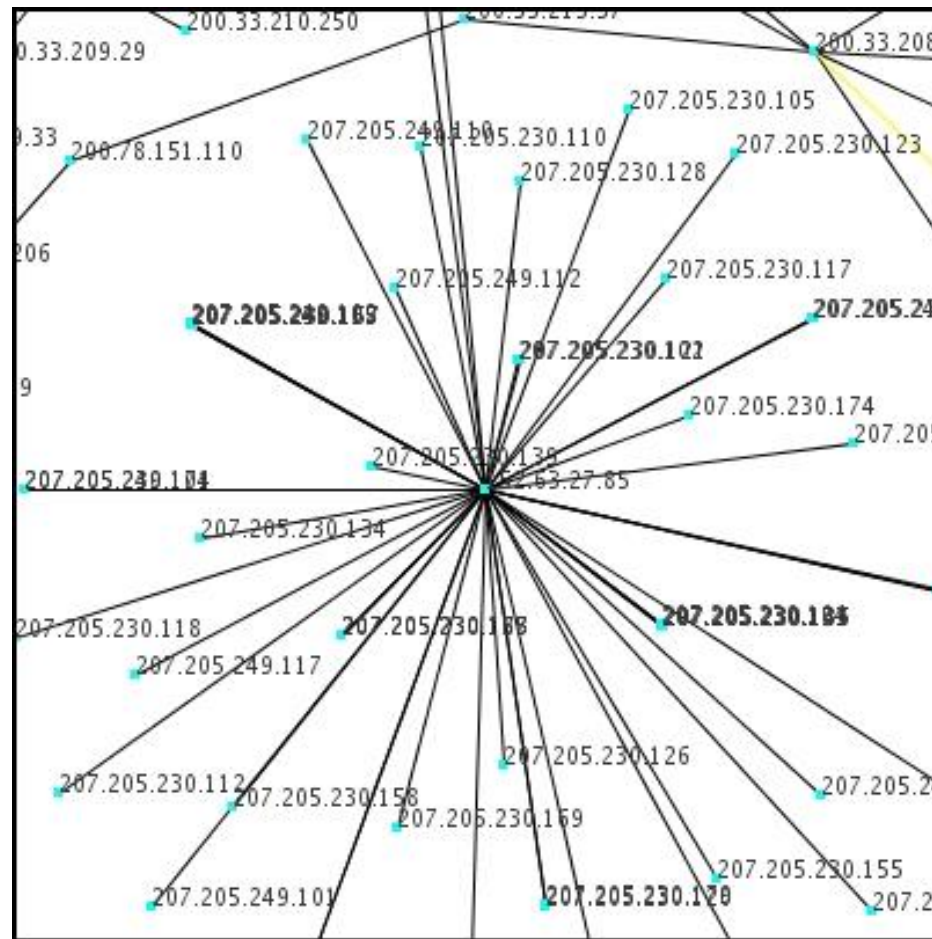
VIRTUAL REALITY UND CYBERSPACE

...und damit auch die Art der Information



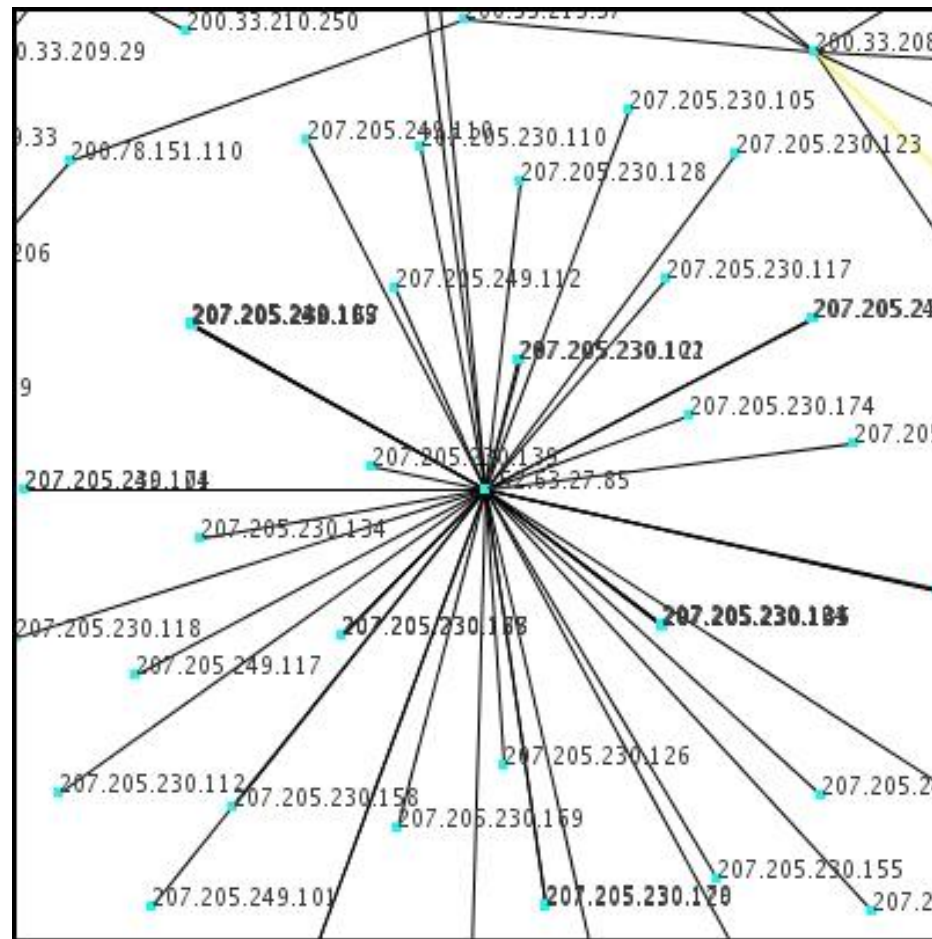
REALITÄTEN AUS VIRTUELLEN VERBINDUNGEN

Aus der virtuellen Umgebung, die aus virtuellen Verbindungen besteht,...



REALITÄTEN AUS VIRTUELLEN VERBINDUNGEN

...entstehen Realitäten

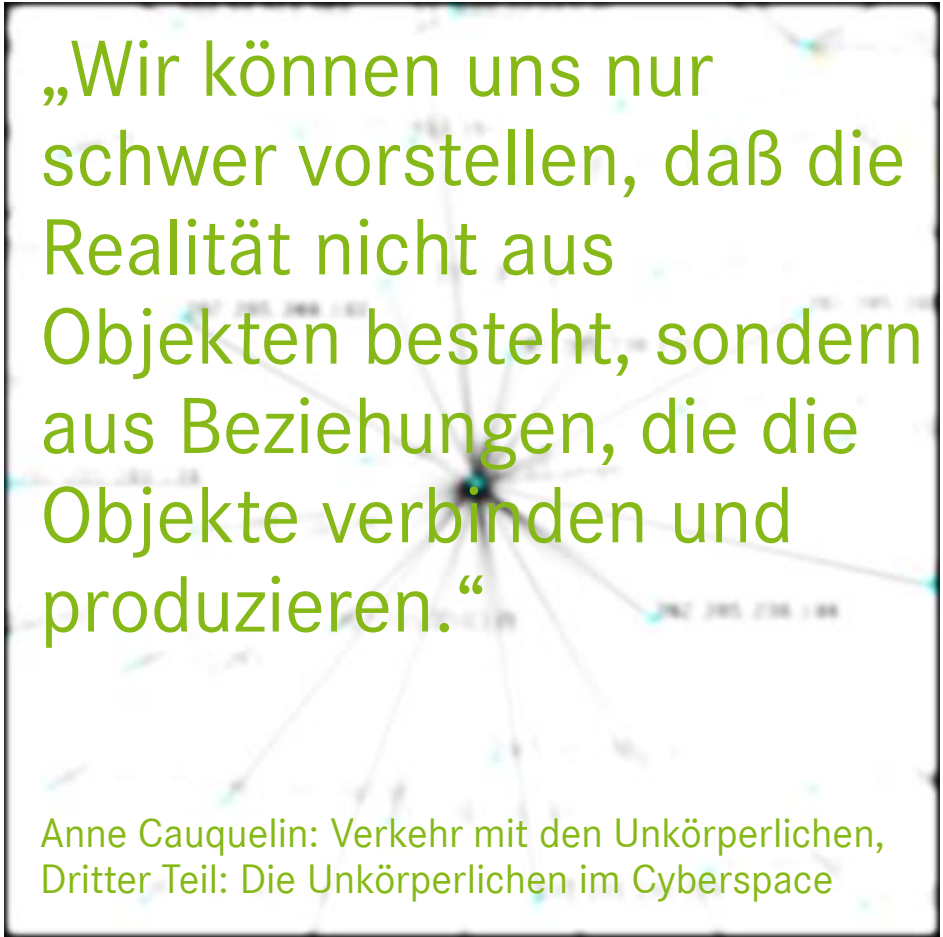


REALITÄTEN AUS VIRTUELLEN VERBINDUNGEN

„Die virtuelle Realität ist die Art von Realität, die vom digitalen System produziert wird.“

Anne Cauquelin: Verkehr mit den Unkörperlichen,
Dritter Teil: Die Unkörperlichen im Cyberspace

REALITÄTEN AUS VIRTUELLEN VERBINDUNGEN



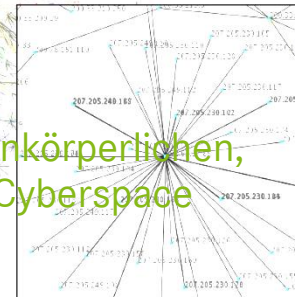
„Wir können uns nur schwer vorstellen, daß die Realität nicht aus Objekten besteht, sondern aus Beziehungen, die die Objekte verbinden und produzieren.“

Anne Cauquelin: Verkehr mit den Unkörperlichen,
Dritter Teil: Die Unkörperlichen im Cyberspace

REALITÄTEN AUS VIRTUELLEN VERBINDUNGEN

„Die Anstrengung, den wahrgenommenen Objekten ihre Realität zu nehmen, um diese auf den Raum zu übertragen, der sie verbindet, das ist Aufgabe der digitalen Künstler.“

Anne Cauquelin: Verkehr mit den Unkörperlichen,
Dritter Teil: Die Unkörperlichen im Cyberspace



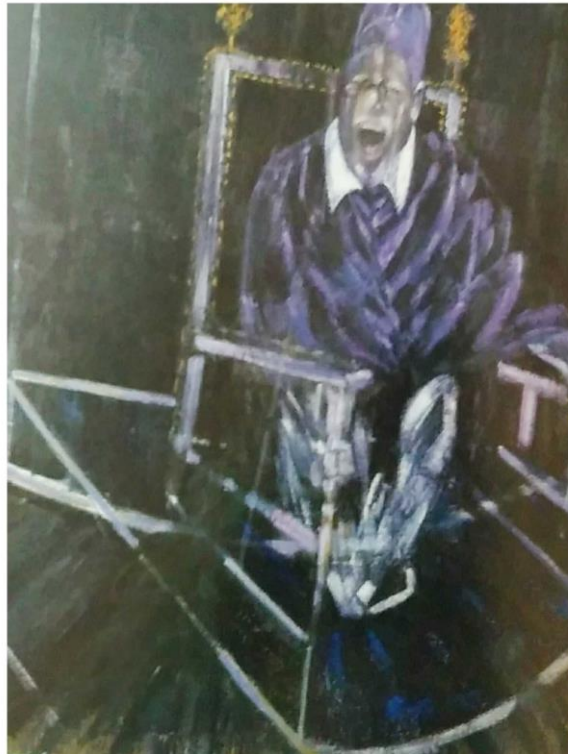
DAS DIGITALE KÜNSTLERATELIER

Der Künstler in seinem Atelier (Francis Bacon)



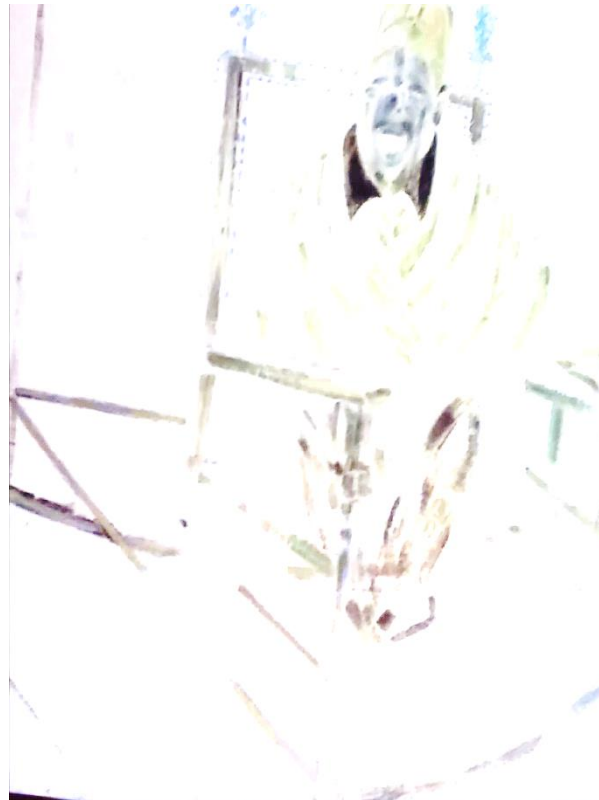
DAS DIGITALE KÜNSTLERATELIER

Nimmt dem wahrgenommenen Objekt seine Realität



DAS DIGITALE KÜNSTLERATELIER

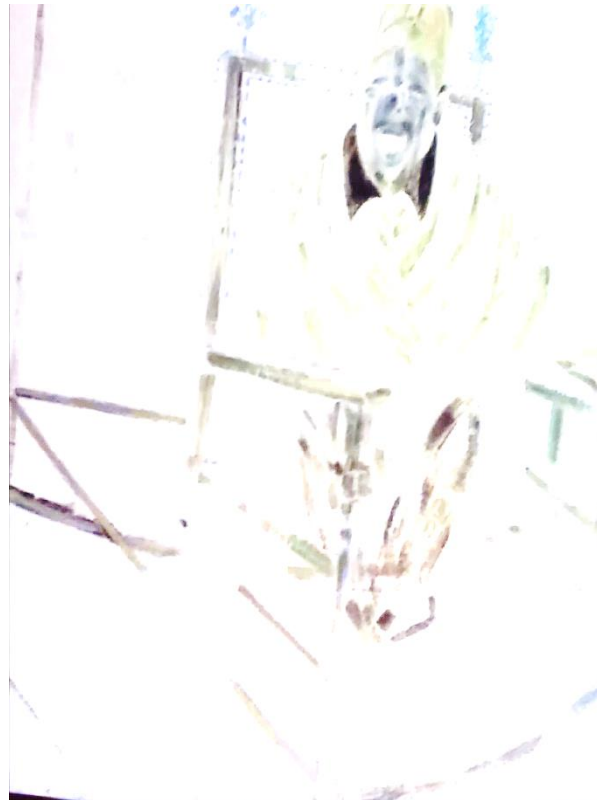
Um diese auf den Raum zu übertragen, der sie verbindet



DAS DIGITALE KÜNSTLERATELIER

Um diese auf den Raum zu übertragen, der sie verbindet

Von der Fotografie,



DAS DIGITALE KÜNSTLERATELIER

Um diese auf den Raum zu übertragen, der sie verbindet

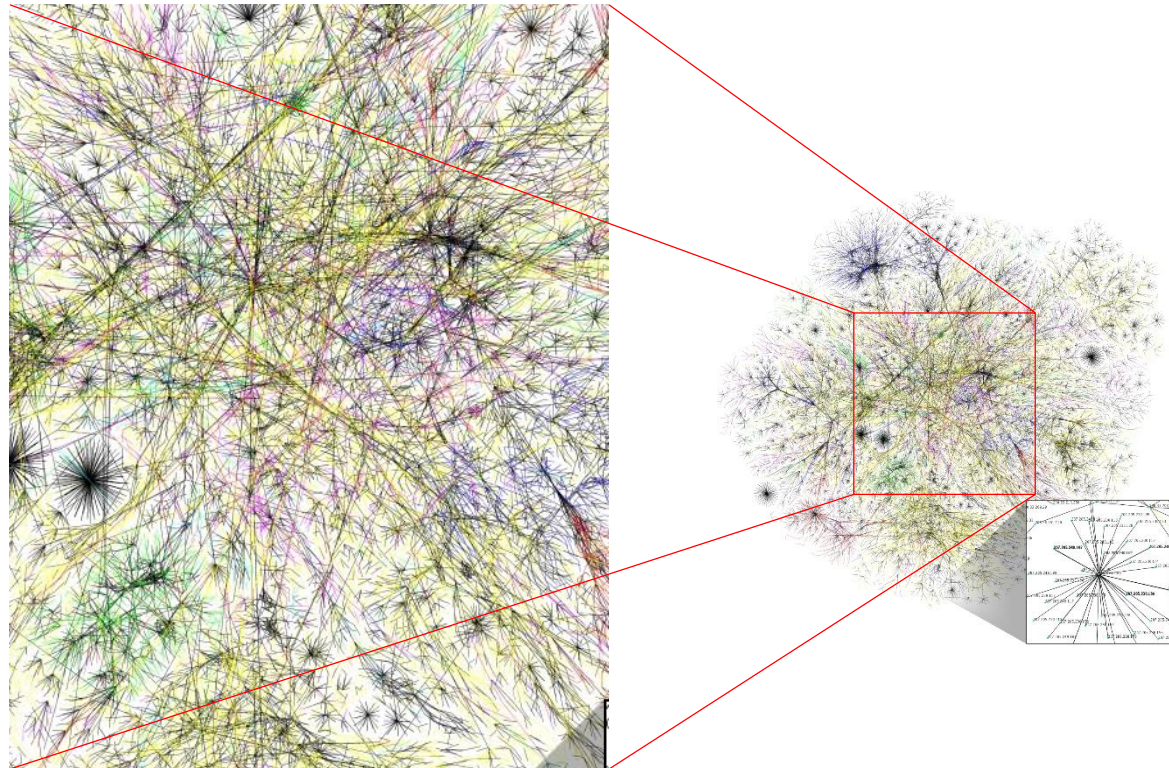
Von der Fotografie,
Zur Malerei,



DAS DIGITALE KÜNSTLERATELIER

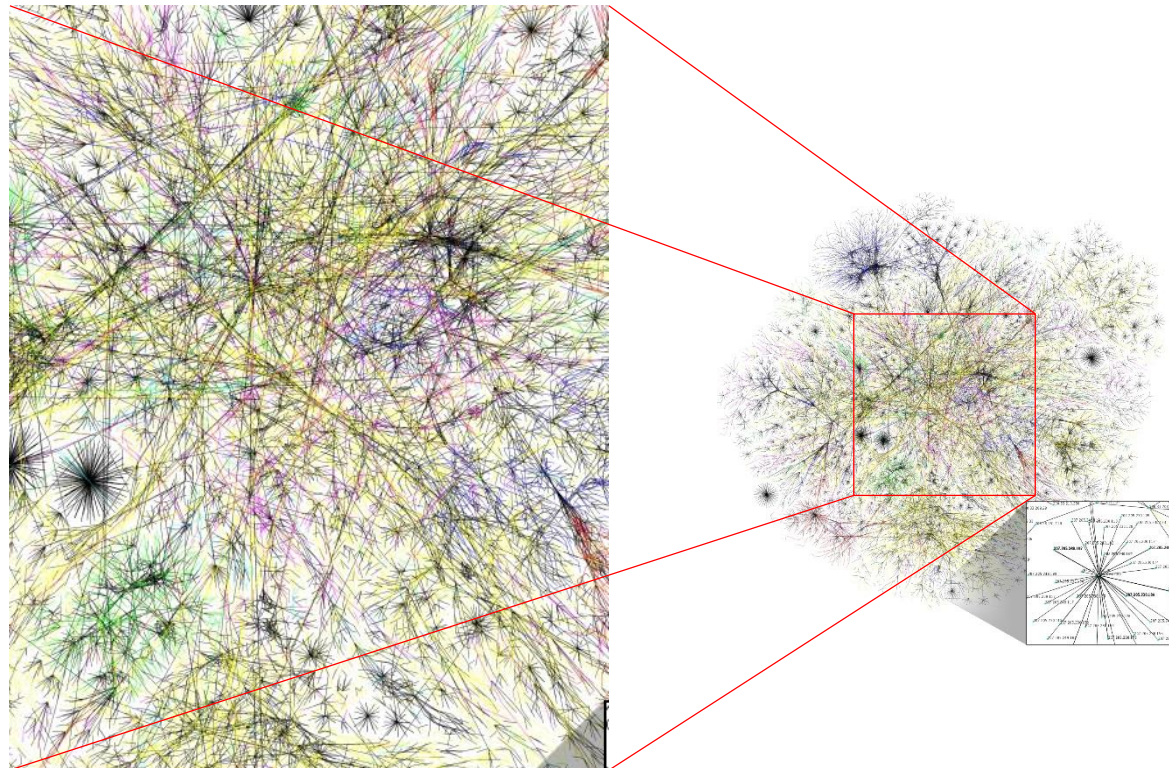
Um diese auf den Raum zu übertragen, der sie verbindet

Von der Fotografie,
Zur Malerei,
In einen Daten und
Informationsraum



DAS DIGITALE KÜNSTLERATELIER

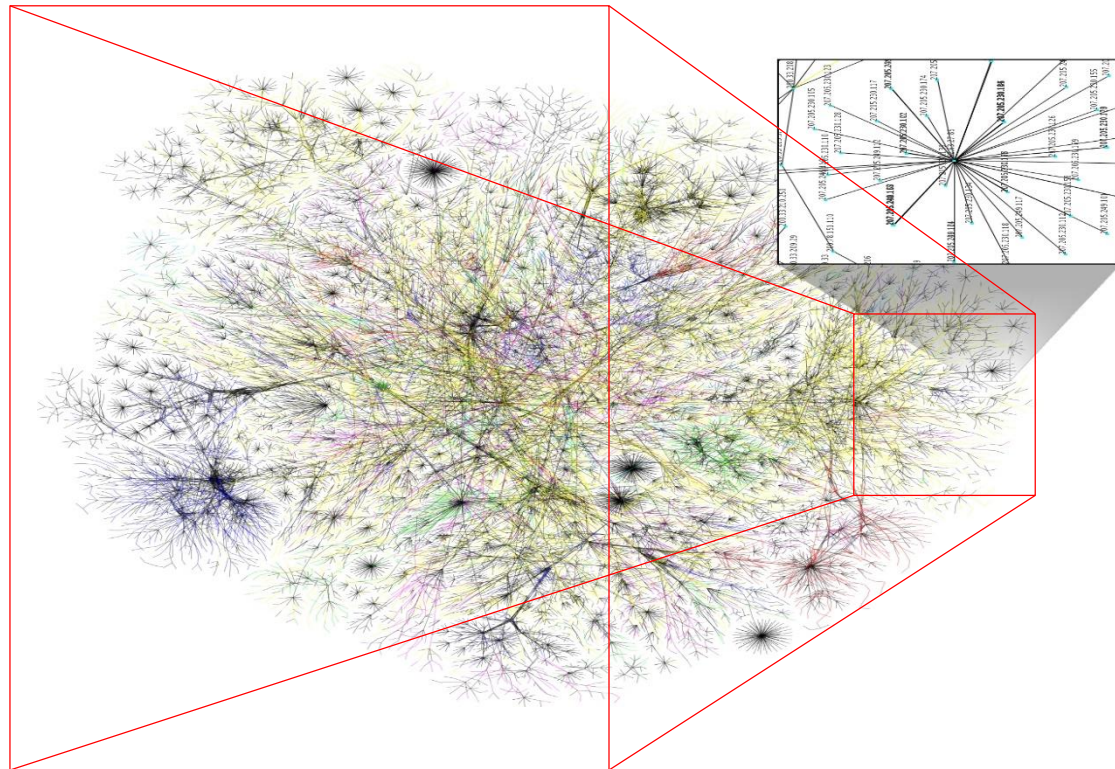
Die Aufgabe des digitalen Künstlers:



DAS DIGITALE KÜNSTLERATELIER

Die Aufgabe des digitalen Künstlers:

In seinem digitalen
Atelier

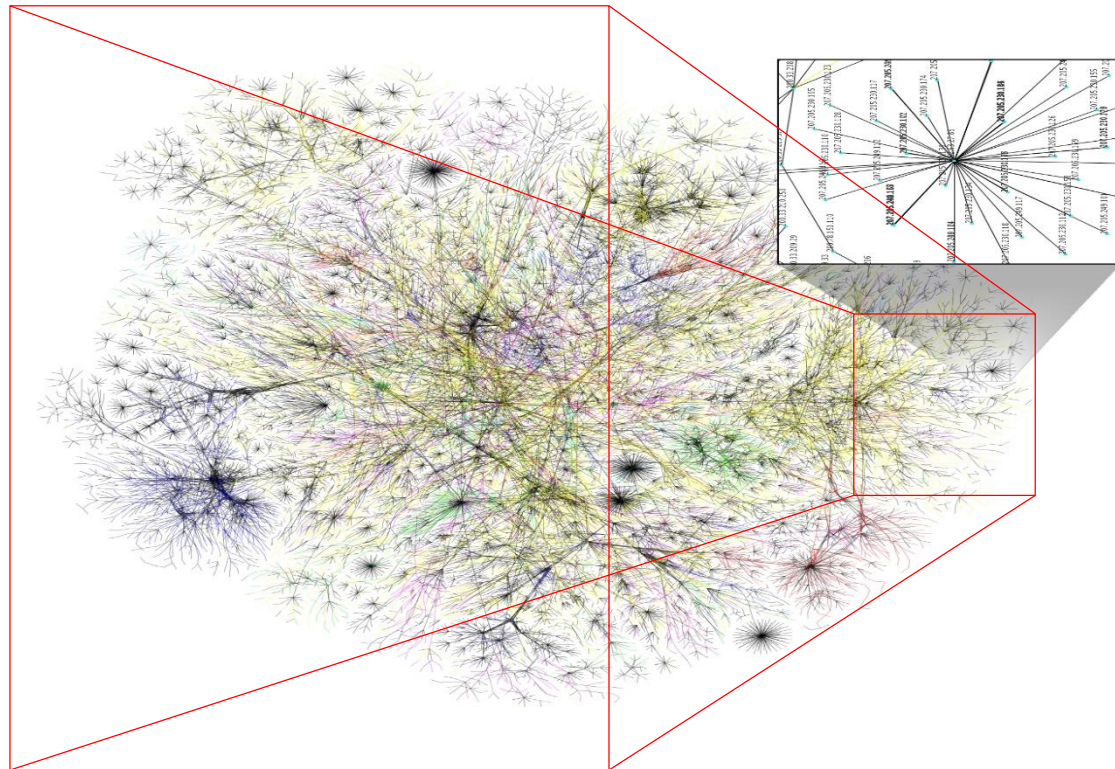


DAS DIGITALE KÜNSTLERATELIER

Die Aufgabe des digitalen Künstlers:

In seinem digitalen
Atelier

Werden Daten
in-Form gebracht
zu: Informationen

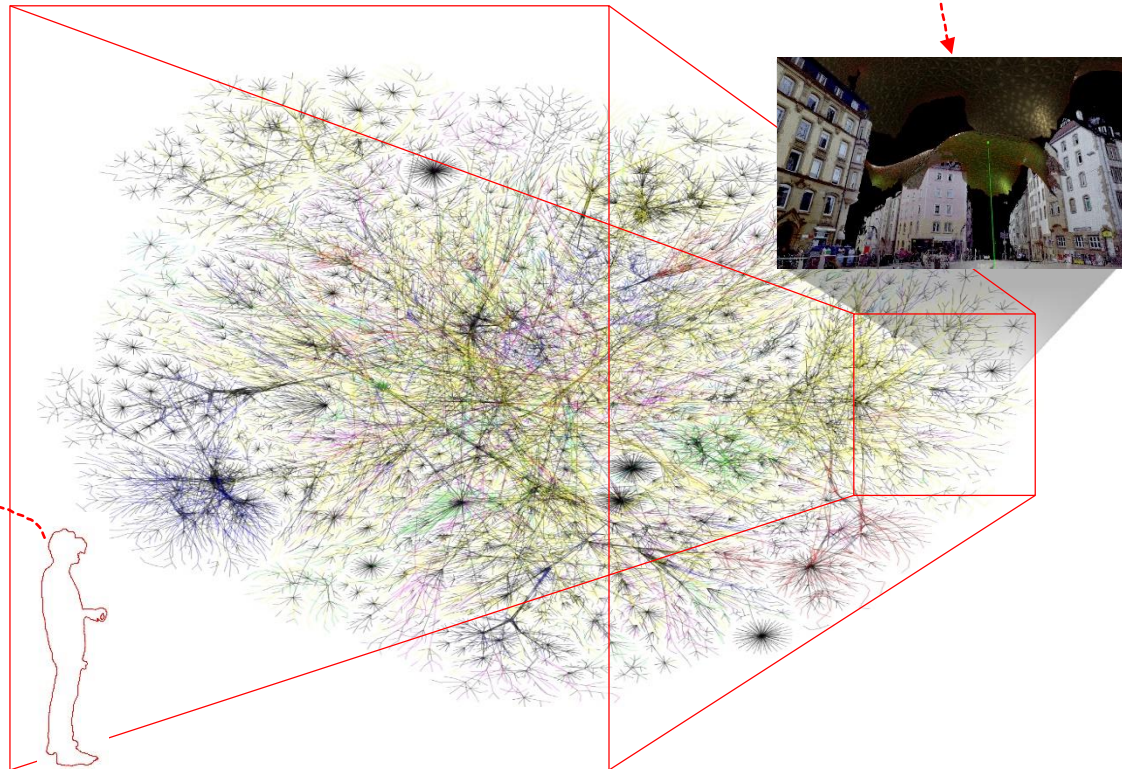


DAS DIGITALE KÜNSTLERATELIER

Die Aufgabe des digitalen Künstlers:

In seinem digitalen
Atelier

Werden Daten
in-Form gebracht
zu: Informationen

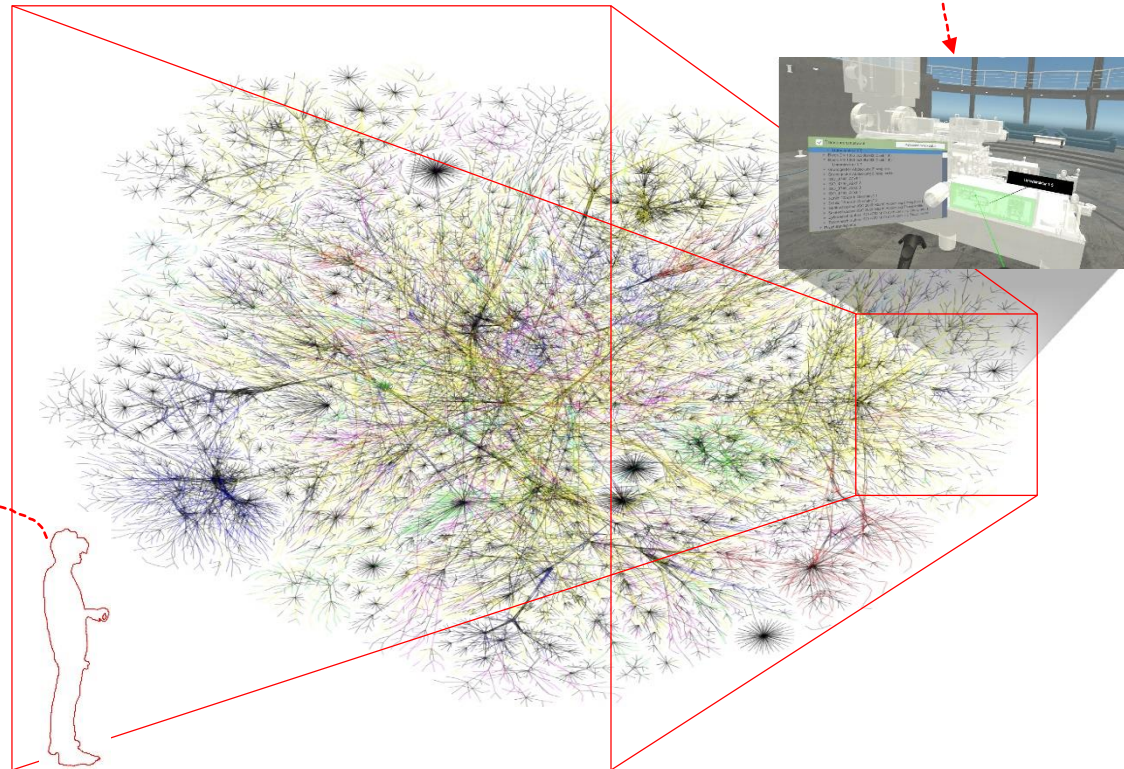


DAS DIGITALE KÜNSTLERATELIER

Die Aufgabe des digitalen Künstlers:

In seinem digitalen
Atelier

Werden Daten
in-Form gebracht
zu: Informationen

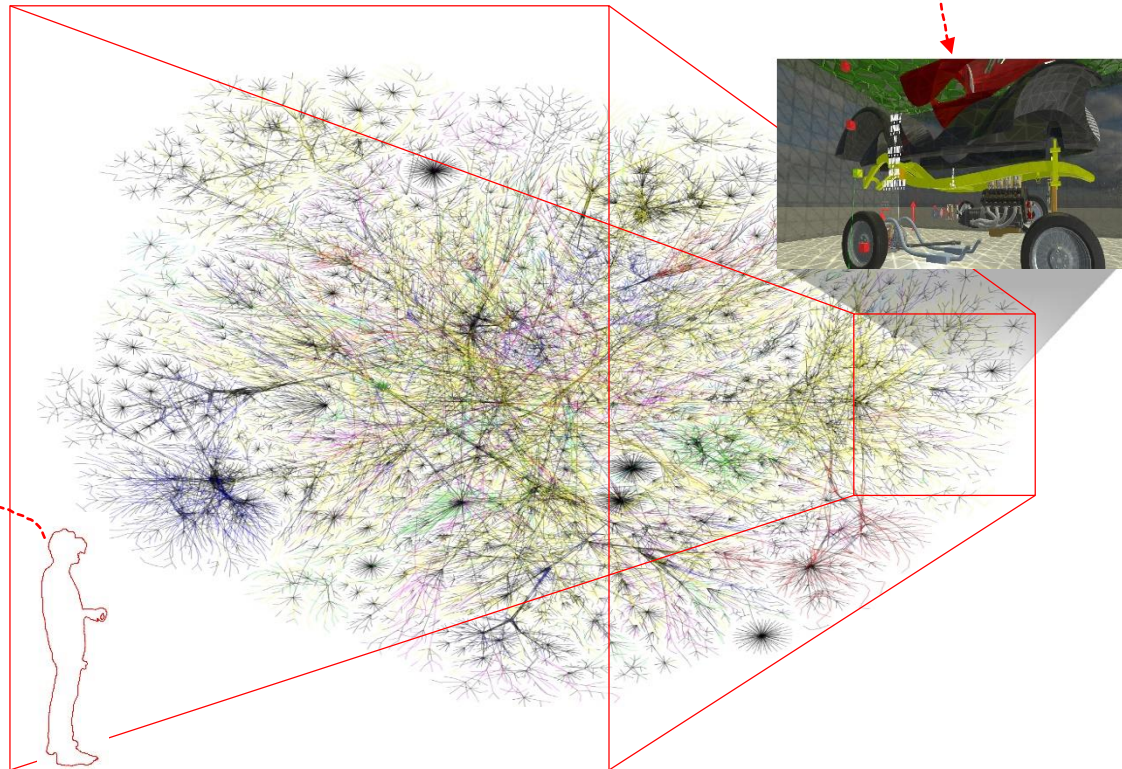


DAS DIGITALE KÜNSTLERATELIER

Die Aufgabe des digitalen Künstlers:

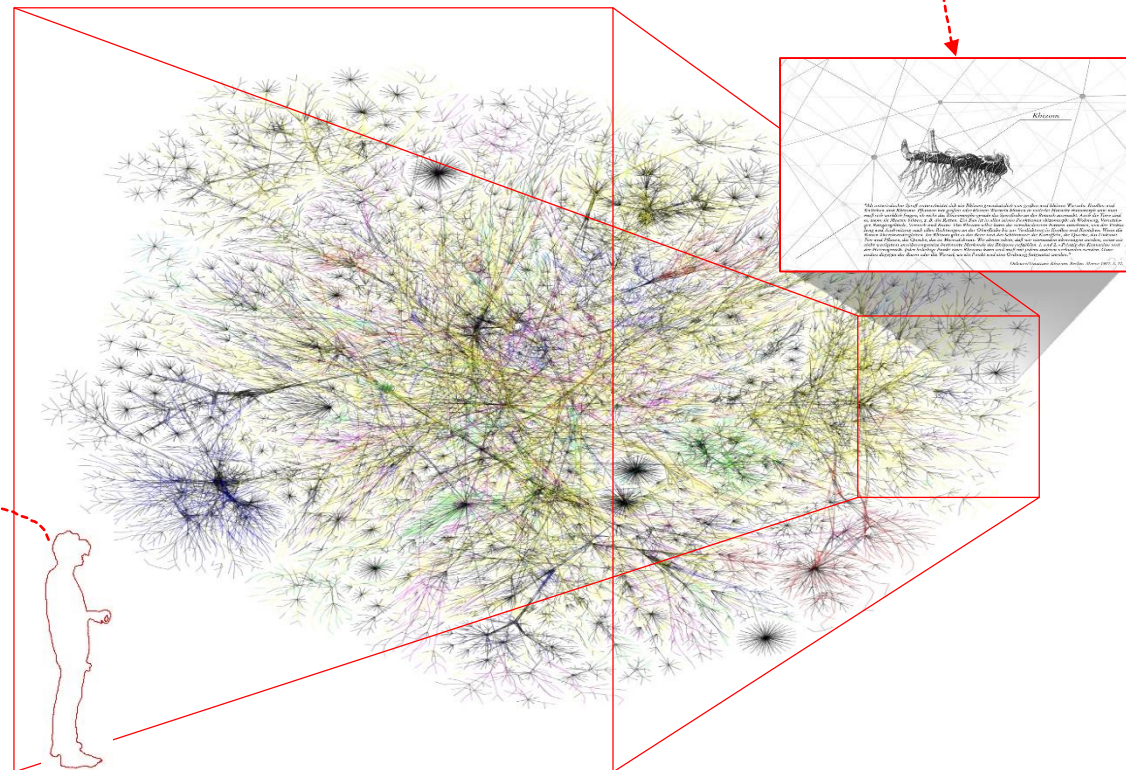
In seinem digitalen
Atelier

Werden Daten
in-Form gebracht
zu: Informationen



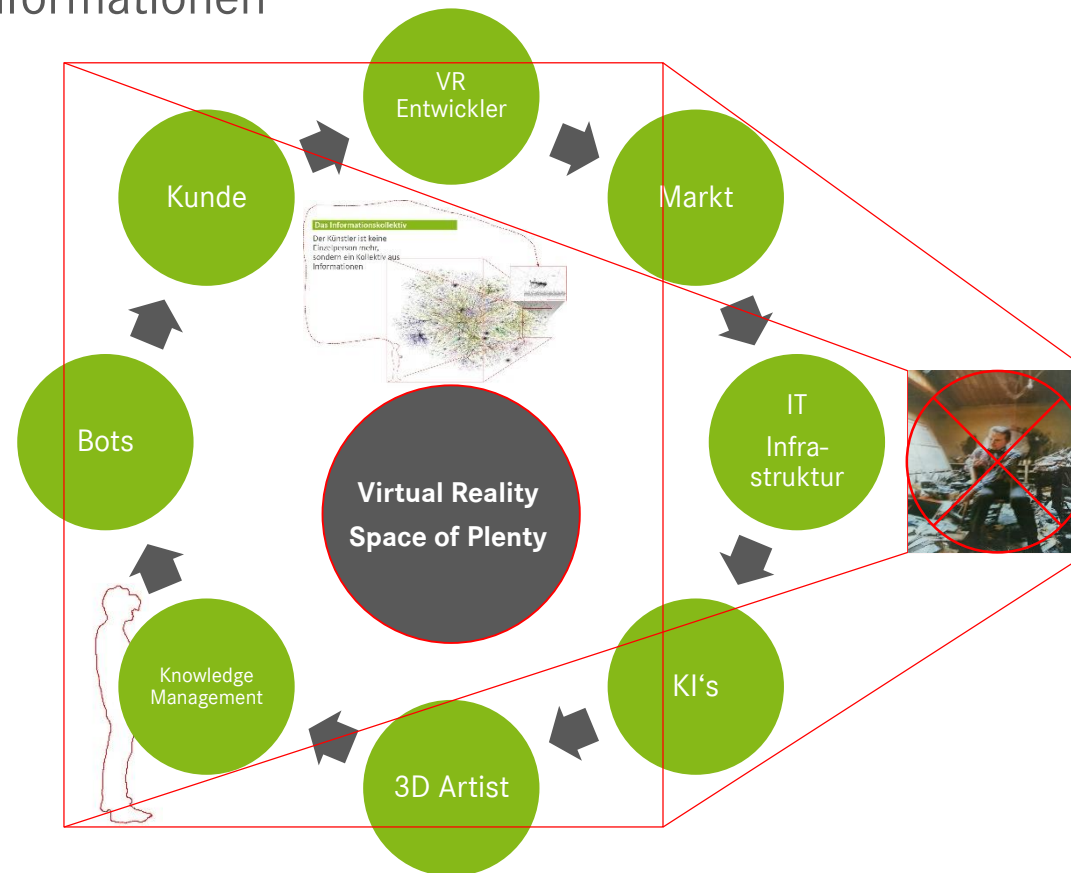
DAS INFORMATIONSKOLLEKTIV

Der Künstler ist keine Einzelperson mehr, sondern ein Kollektiv aus Informationen



DAS INFORMATIONSKOLLEKTIV

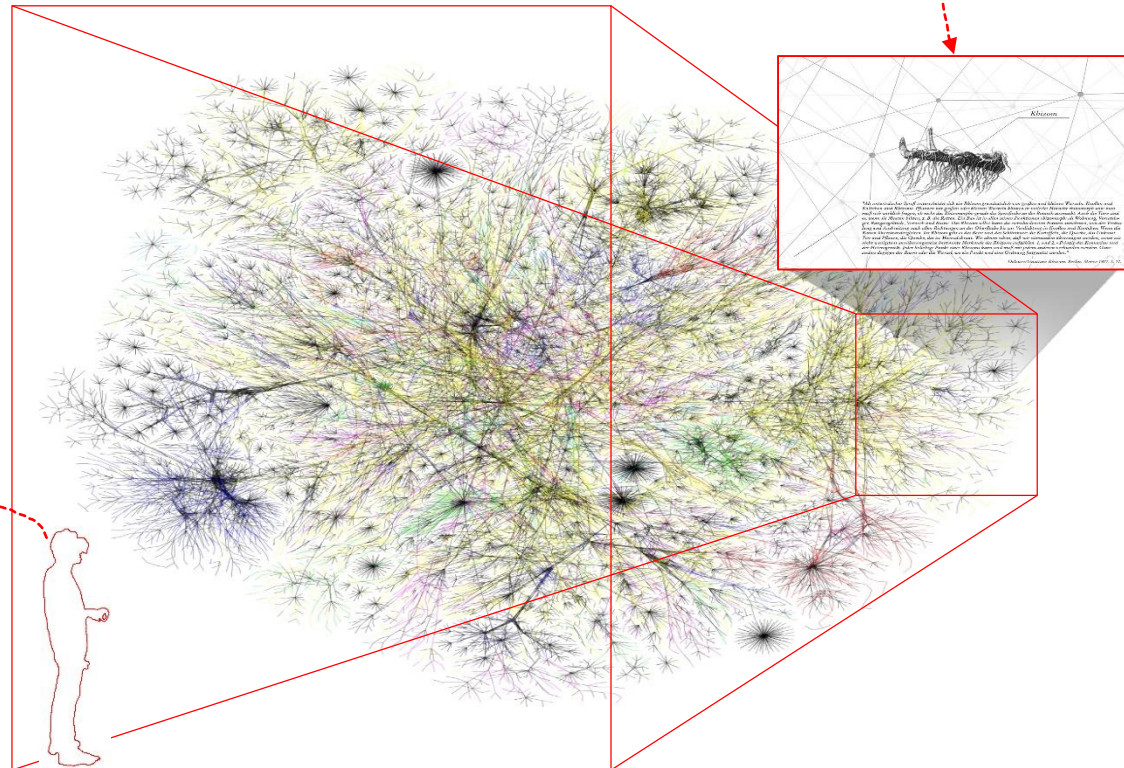
Der Künstler ist keine Einzelperson mehr, sondern ein Kollektiv aus Informationen



DAS INFORMATIONSKOLLEKTIV

Der Künstler ist keine Einzelperson mehr, sondern ein Kollektiv aus Informationen

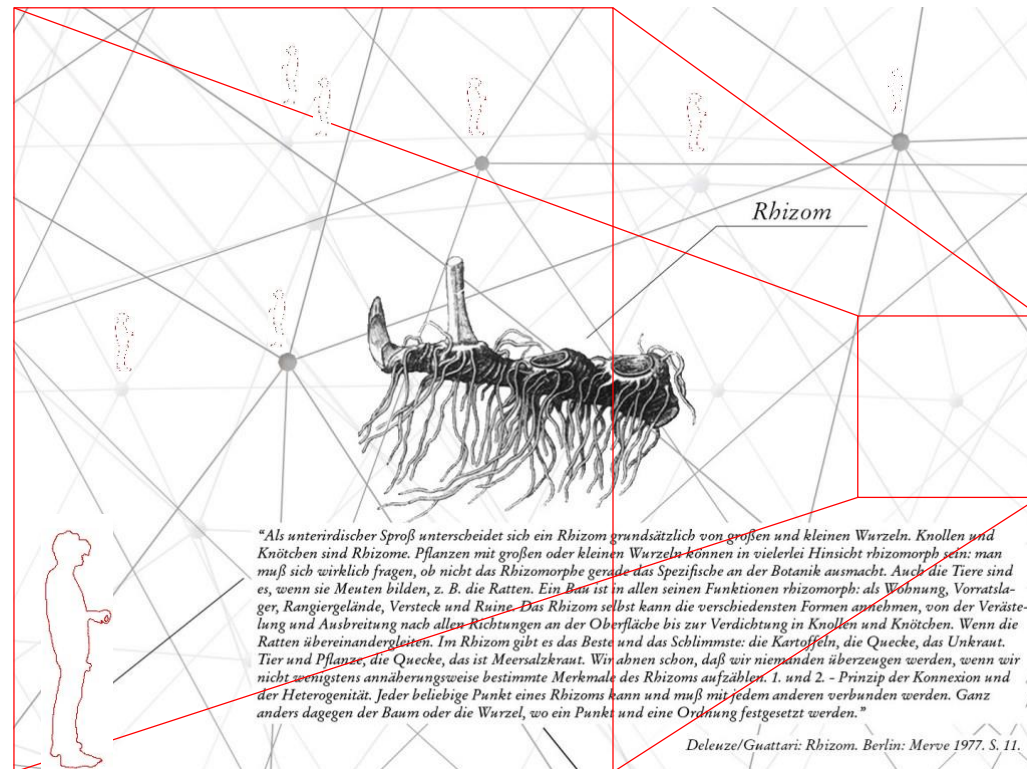
Das wie Rhizome;
spontane und
evolutionäre
Datenräume erzeugt



DAS INFORMATIONSKOLLEKTIV

Der Künstler ist keine Einzelperson mehr, sondern ein Kollektiv aus Informationen

Das wie Rhizome;
spontane und
evolutionäre
Datenräume erzeugt

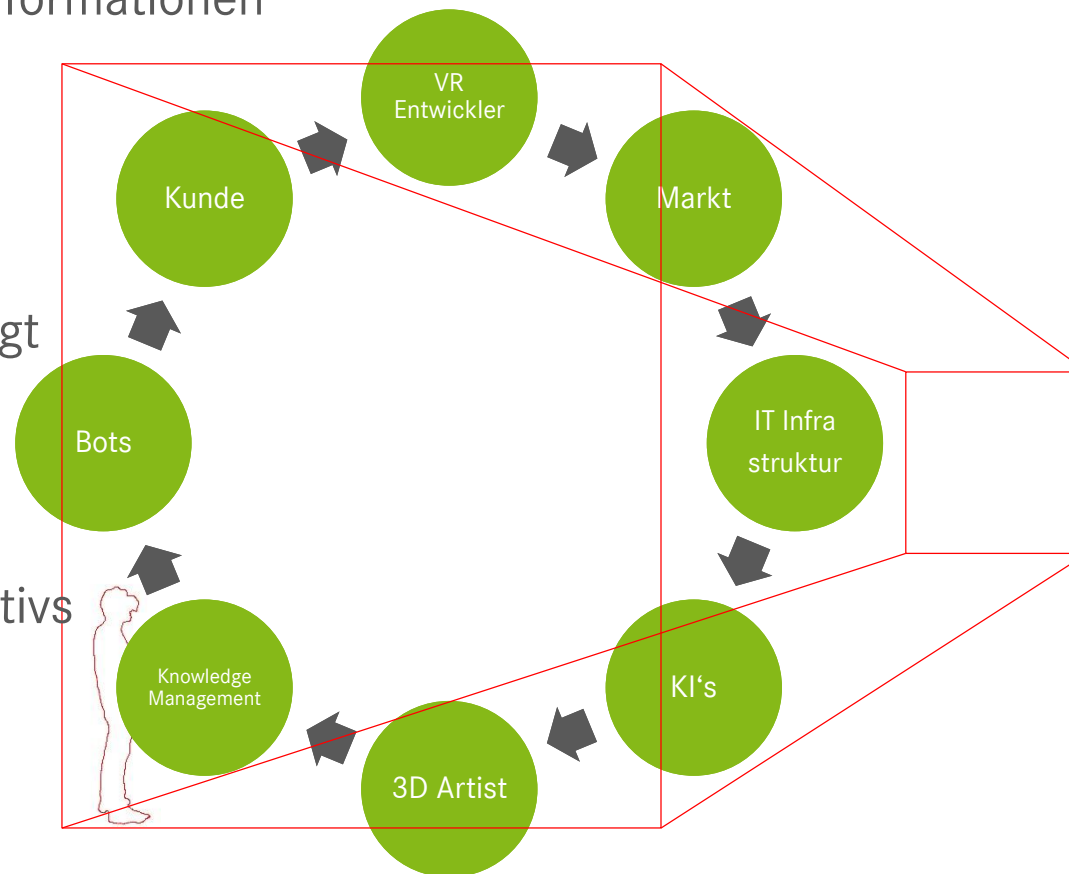


VR TRAINING UND AUSBILDUNG IM AFTER SALES

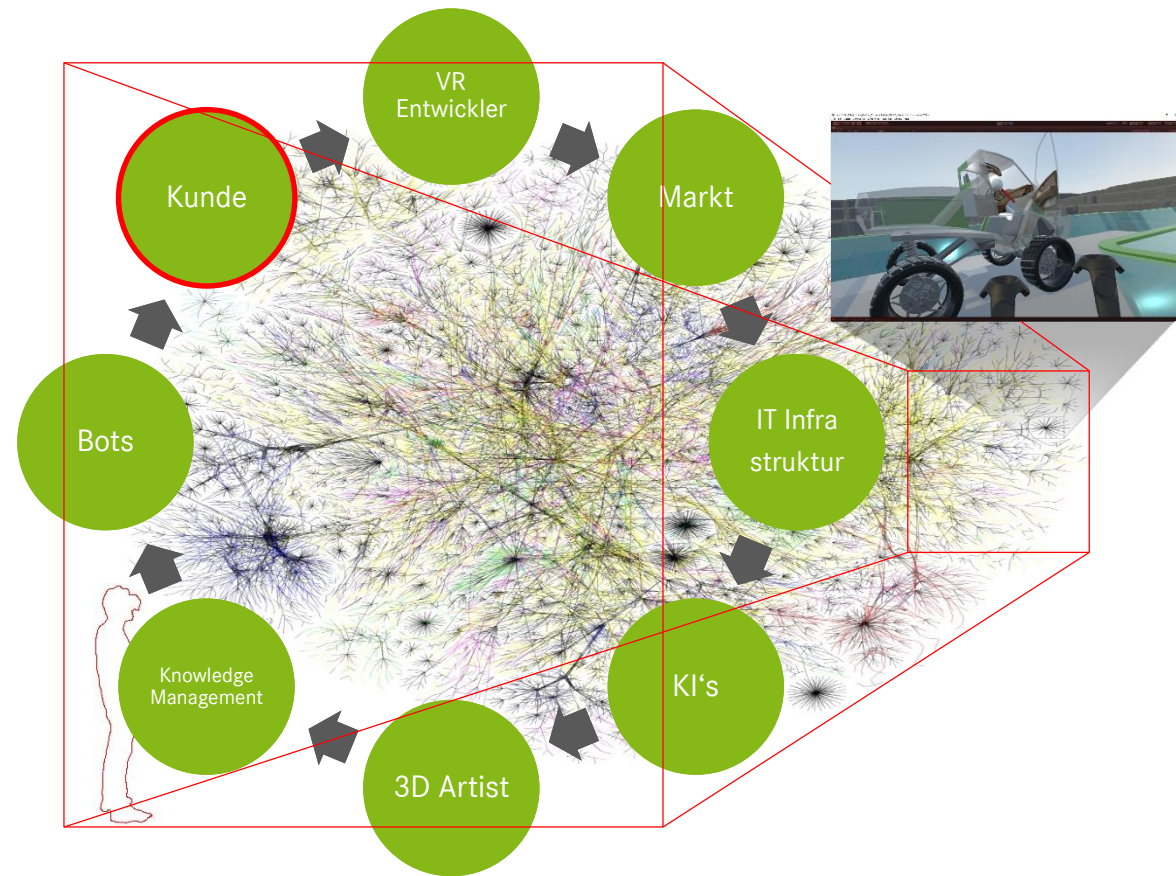
Der Künstler ist keine Einzelperson mehr, sondern ein Kollektiv aus Informationen

Das wie Rhizome;
spontane und
evolutionäre
Datenräume erzeugt

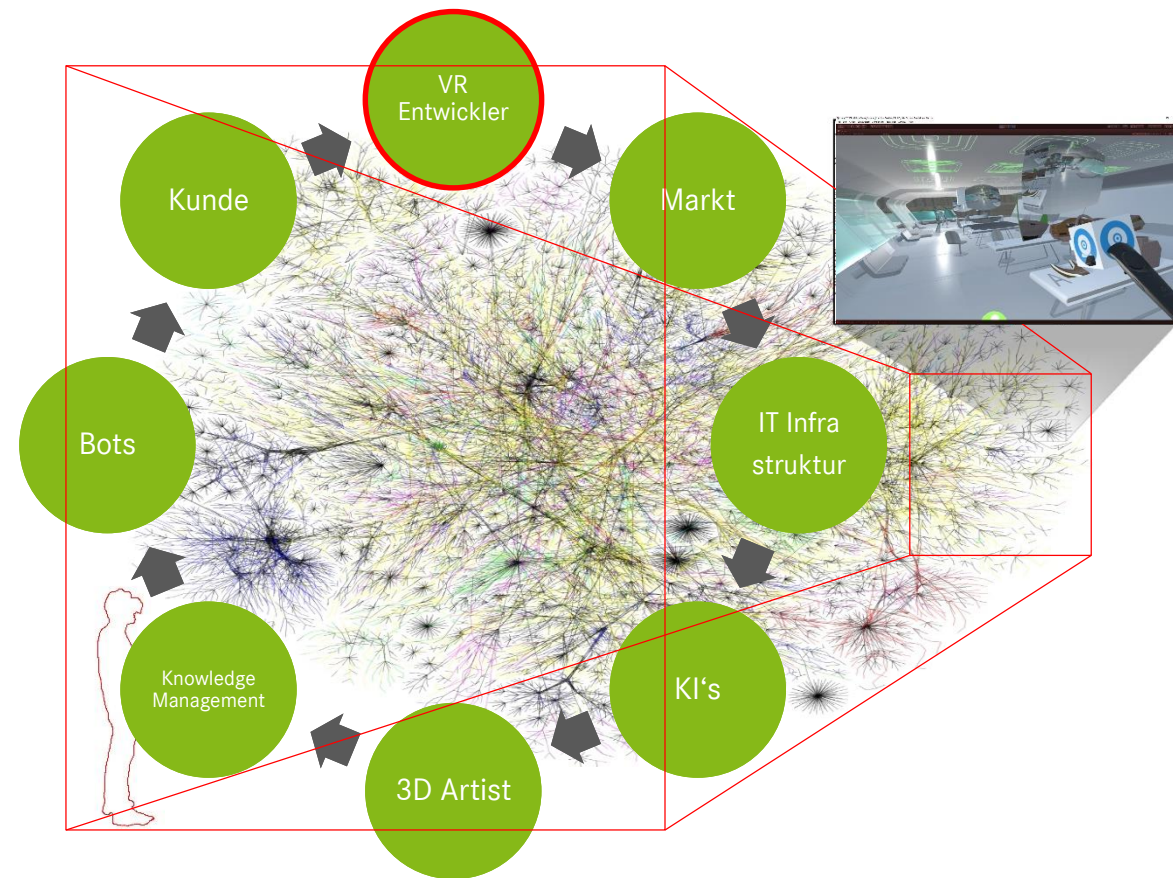
und entlang der
Parameter des
Informationskollektivs
darstellt



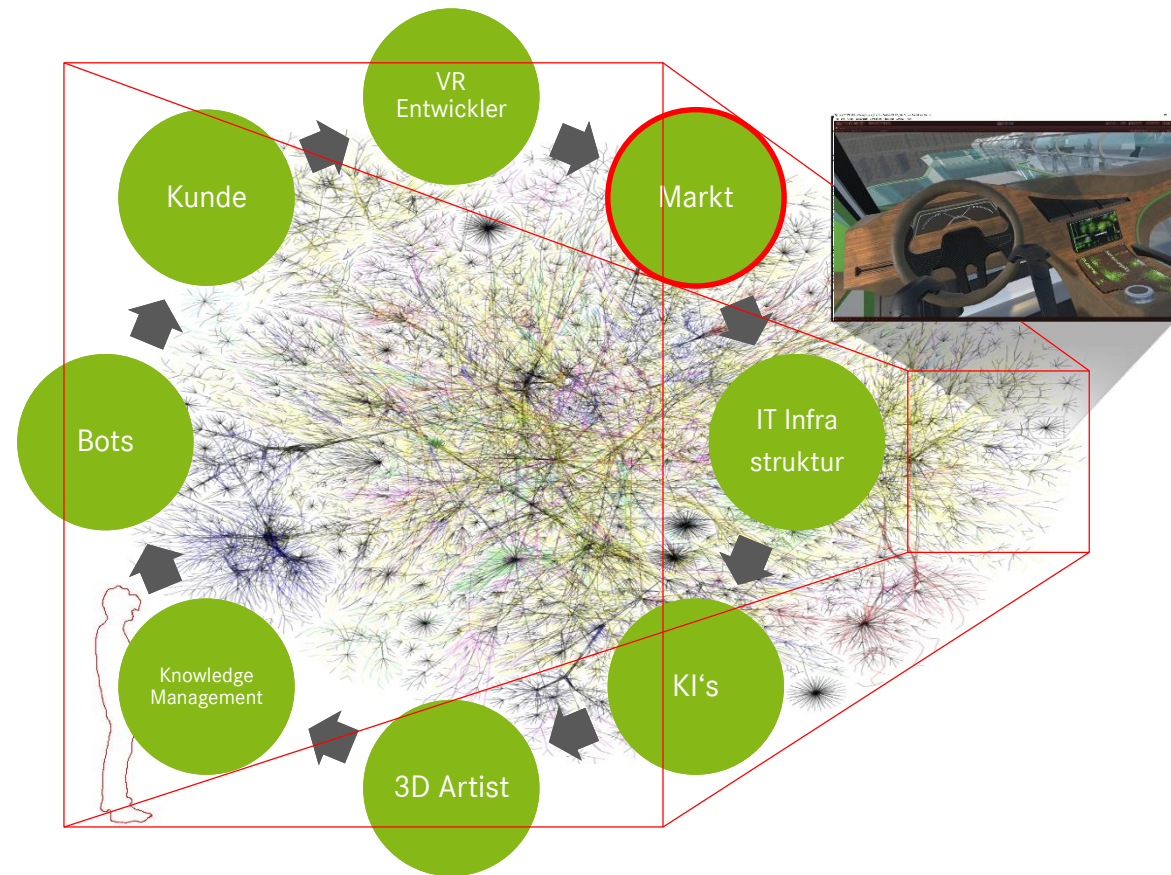
VR TRAINING UND AUSBILDUNG IM AFTER SALES



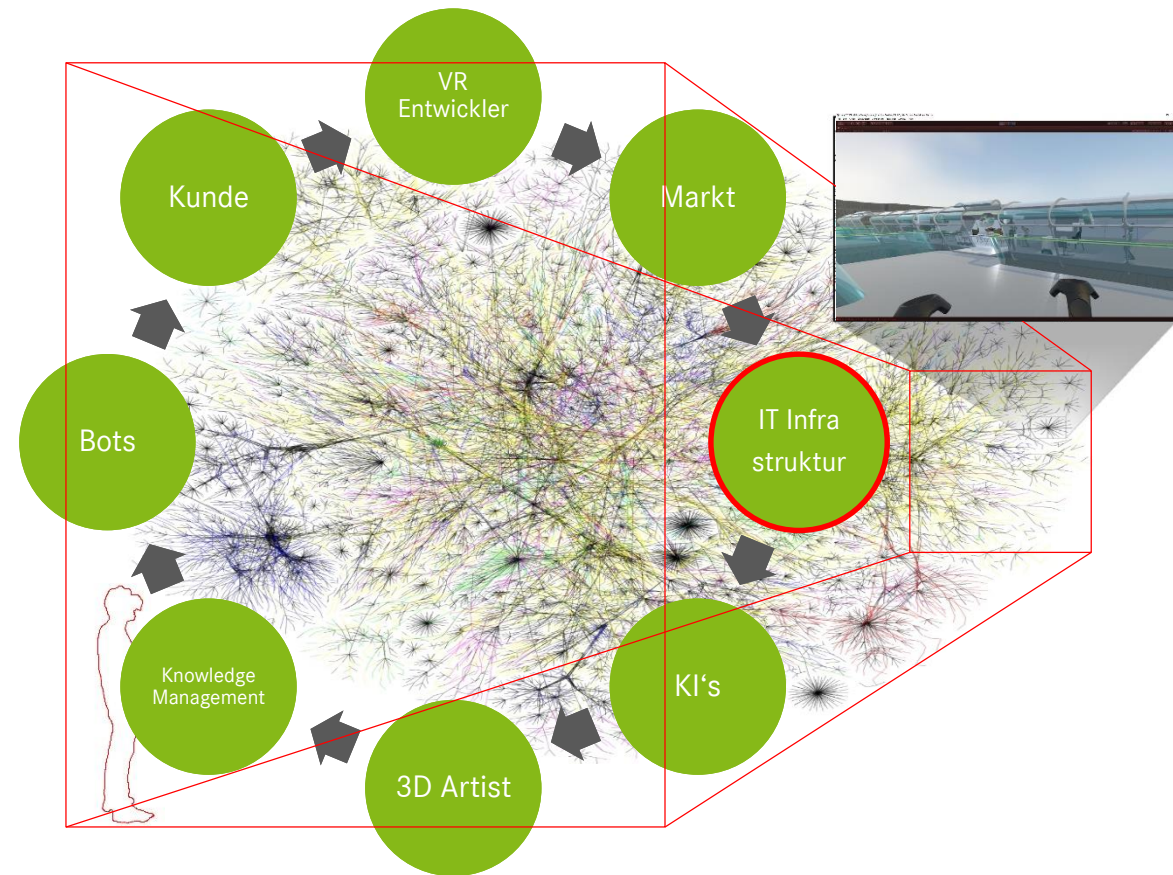
VR TRAINING UND AUSBILDUNG IM AFTER SALES



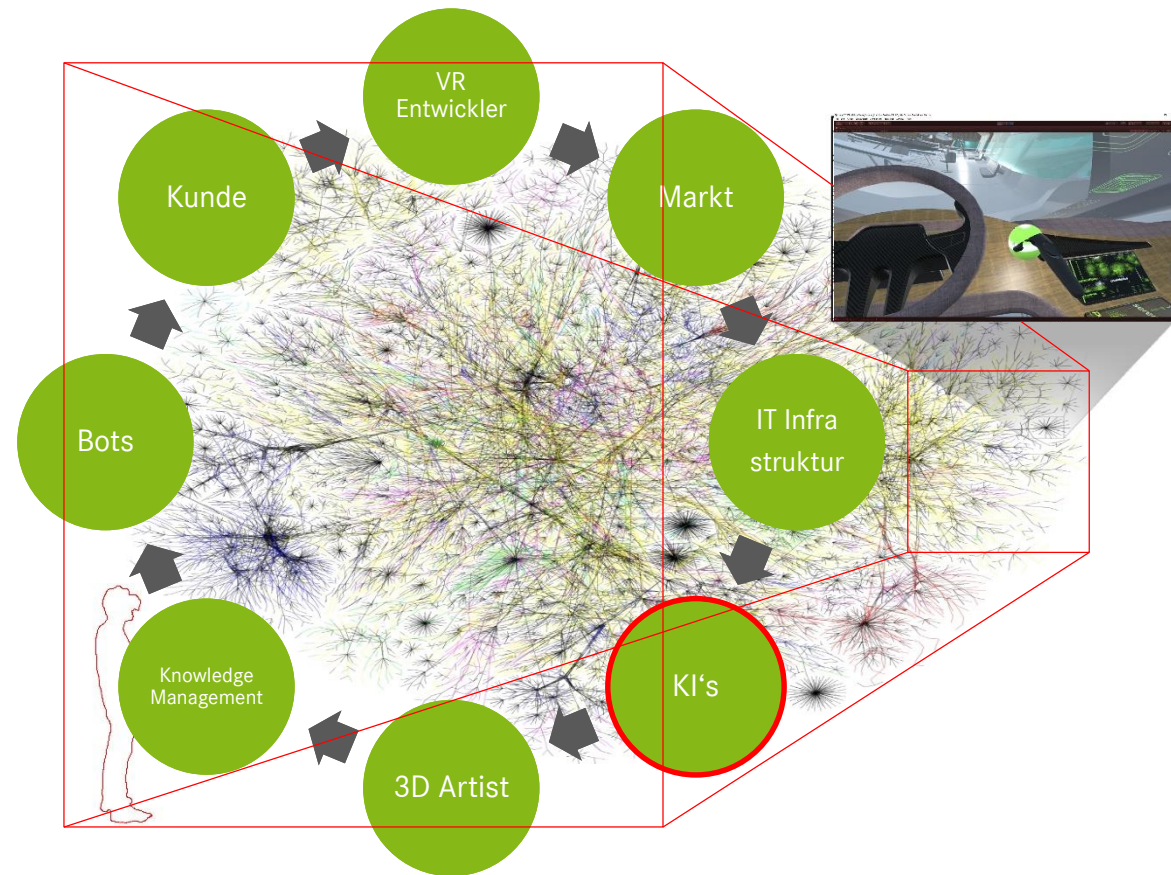
VR TRAINING UND AUSBILDUNG IM AFTER SALES



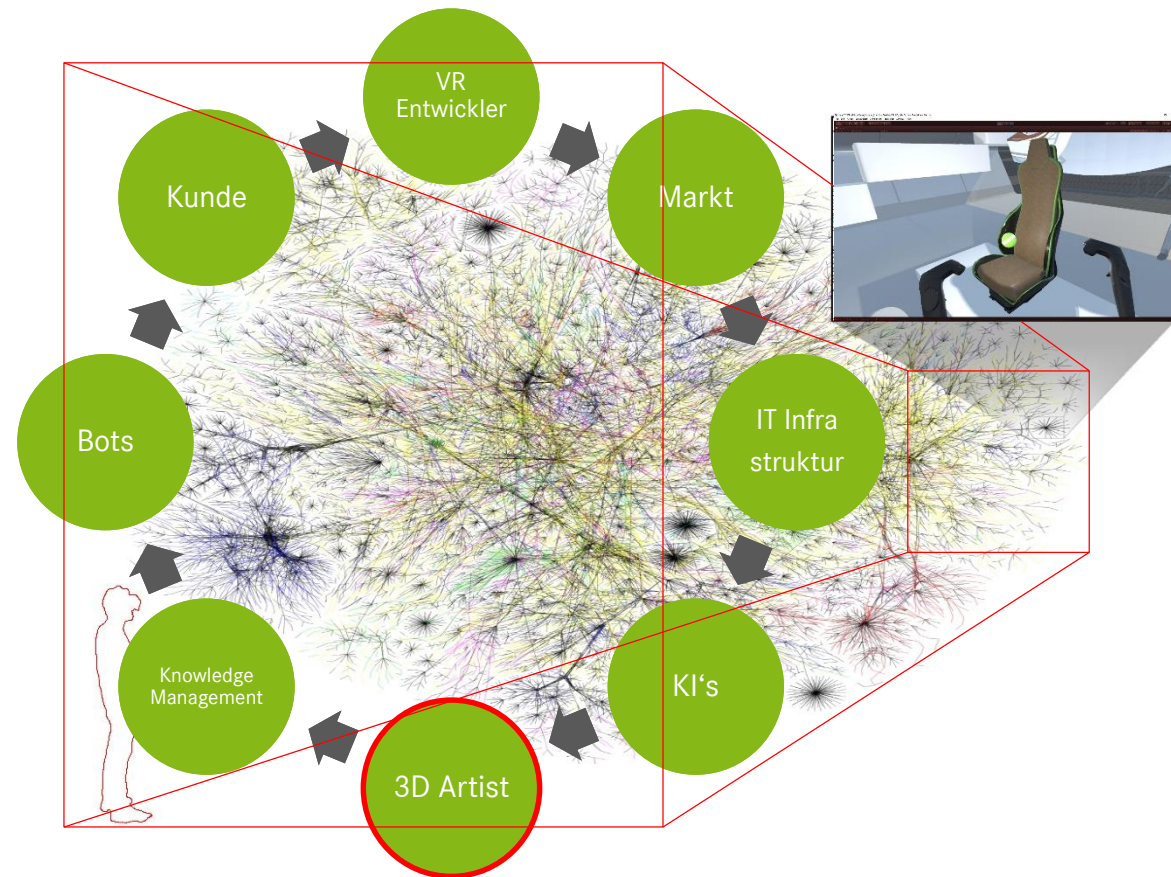
VR TRAINING UND AUSBILDUNG IM AFTER SALES



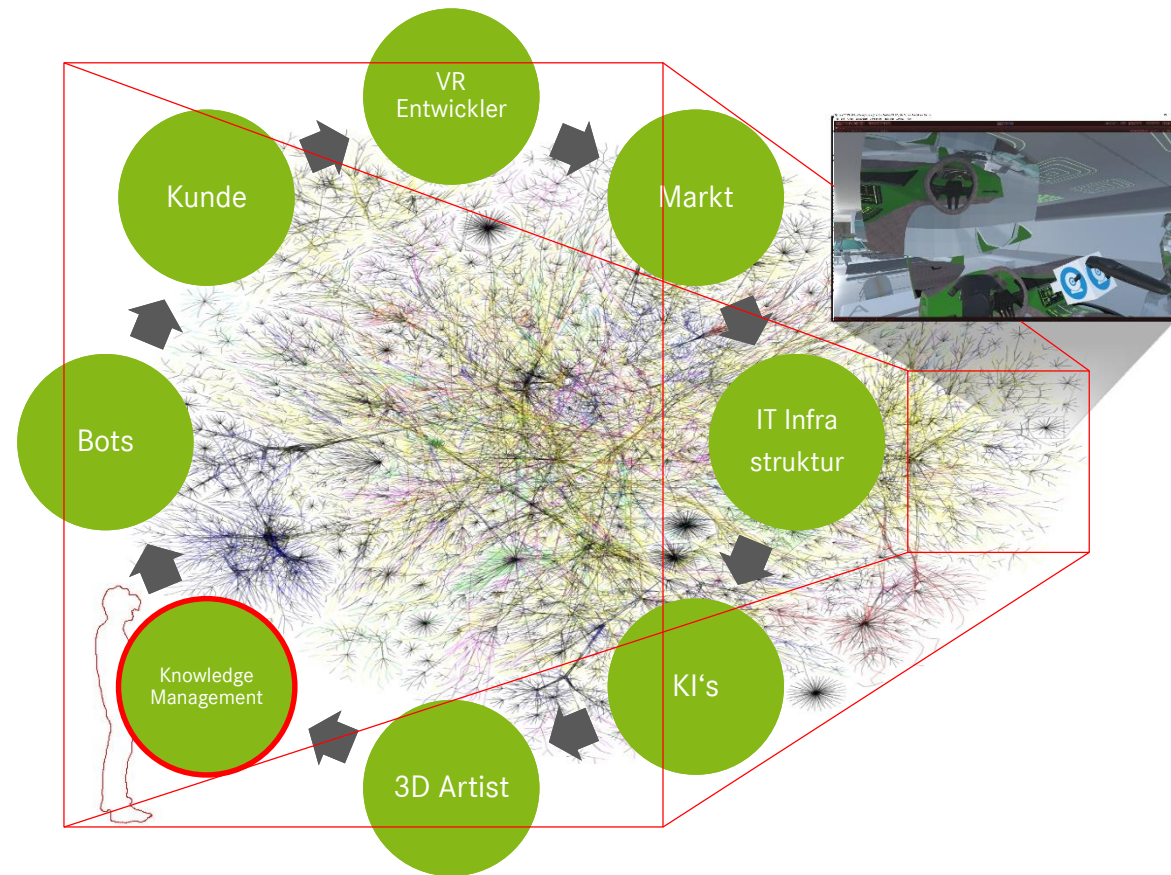
VR TRAINING UND AUSBILDUNG IM AFTER SALES



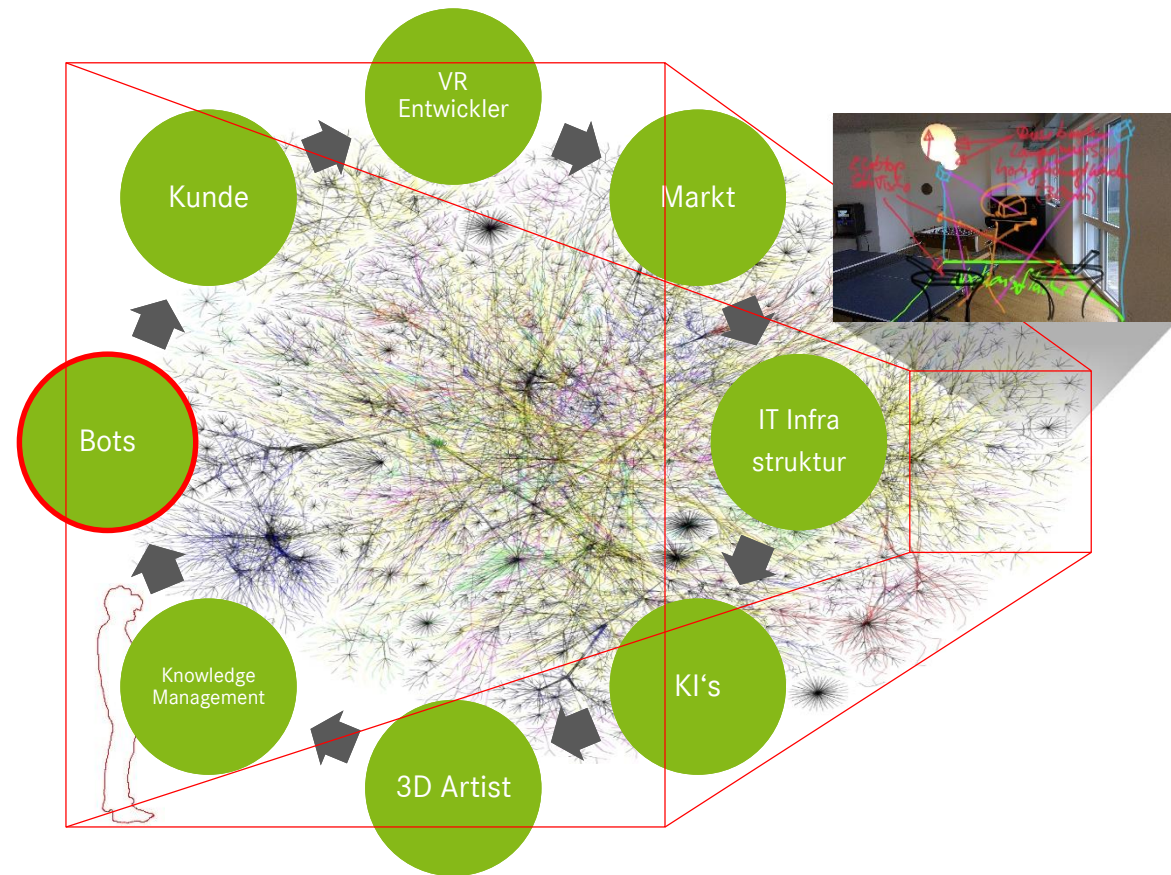
VR TRAINING UND AUSBILDUNG IM AFTER SALES



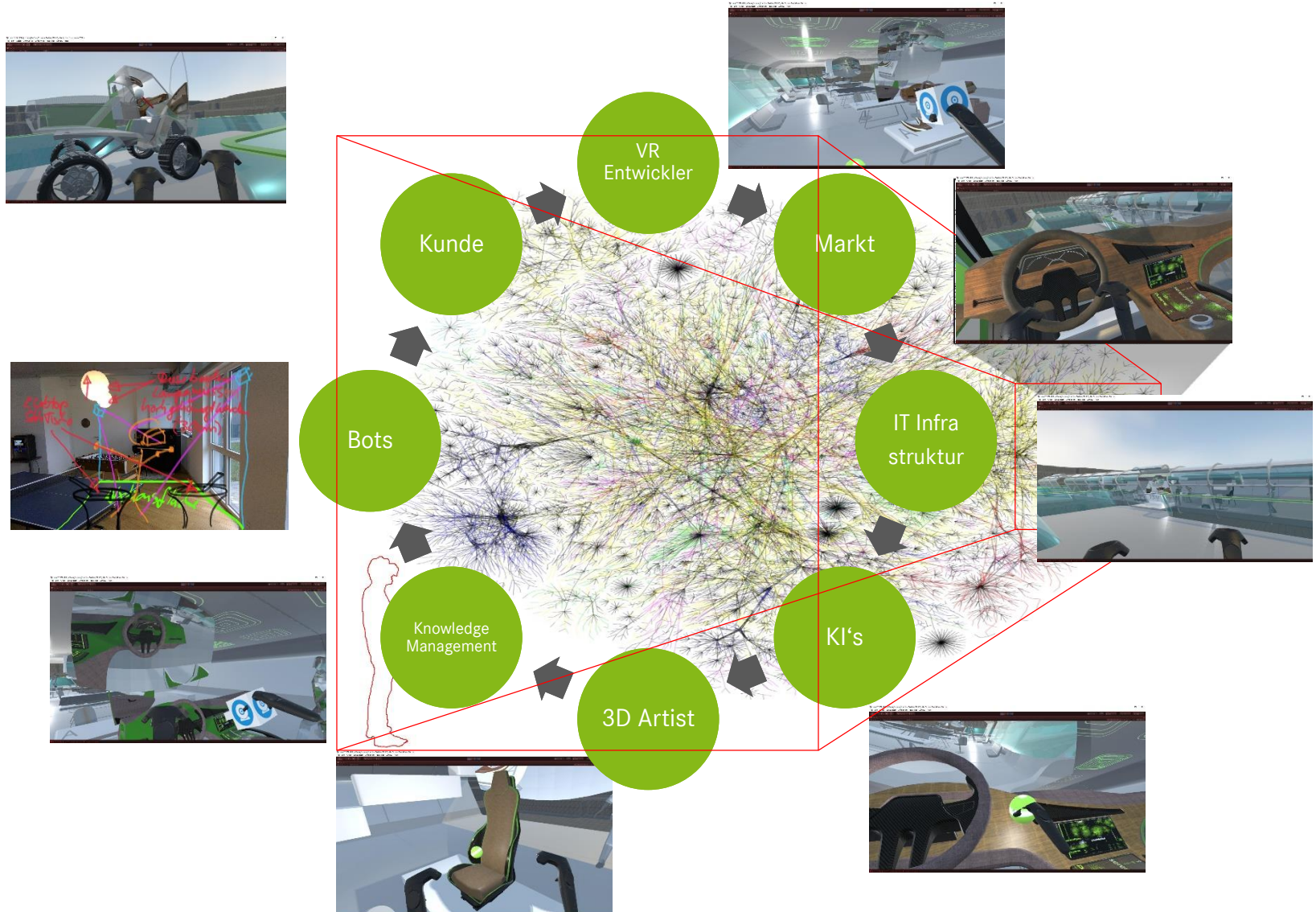
VR TRAINING UND AUSBILDUNG IM AFTER SALES



VR TRAINING UND AUSBILDUNG IM AFTER SALES



VR TRAINING UND AUSBILDUNG IM AFTER SALES



VR TRAINING UND AUSBILDUNG IM AFTER SALES

JETZT ZUM KUNG FU MIT DEM i - COLLECTIV



Georg Krüger

Next Reality
STAR COOPERATION GmbH

Mobile: +49 7031 6288-3684
E-mail: georg.krueger@star-cooperation.com