Medieninnovationen XR – Erfolgsfaktoren für die Content Herstellung

#  Anhang

## Anhang 2

|  |
| --- |
| **Überblick Kategorien für Experteninterview** |
| **Kategorien** | **Subkategorien** | **Aspekte**  |
| **Inhalt****Nutzerebene** | Medienformat  | Technologie Zweck Herangehensweise |
| Geschichten und Inhalt  | Form der DramaturgieDreidimensionalität InhaltInhaltliche Besonderheiten  |
| Raum und Interaktion  | Dreidimensionalität Raum Darstellung MedienintegrationInteraktionsraum, Dreidimensionalität |
| Herangehensweise Nutzerbedürfnis | Berücksichtigung des Nutzerbedürfnisses, der Mediennutzung und Zielgruppe |
| **Nutzer****Nutzerebene** | Nutzerreaktionen Mediennutzung | Erlebnis, Erfahrung, ReaktionenAllgemein  |
| NutzererlebnisUnterhaltung und Information | Motivation nach Unterhaltung, Information, Kommunikation |
| Interaktions- undKommunikationserlebnis | Anwendung als Gruppe, allein mit Gegenständen |
| Raum- undKörpererlebnis  | Dreidimensionale RaumwahrnehmungBewegung, Präsenzerleben Körpererfahrung Sensorische Reize |
| Erlebnis mit Avataren/Schauspieler/Protagonisten | Kommunikation und Interaktion mit Protagonisten/Schauspielern/Kollegen |
| **Ökonomie****Produzenten-ebene** | Team | KompetenzExterne Kompetenz und Partner  |
| Produktion | Kosten, Zeit Herangehensweise, Management Finanzielle Rahmenbedingungen |
| Marktpotenzial | Mehrwert für UnternehmenErkennbare Nutzerbedürfnisse Geschäftsmodelle und Auftraggeber  |
| Ökosystem | Partner, Austausch, Kooperationen, Kollaboration  |
| **Produzent****Produzenten-ebene** | Ausgangslage und Motivation | Vorerfahrung Eigenentwicklung, ForschungsprojektAufgabe/ZielMarktführerschaft  |
| **Learnings****Produzenten- und Nutzerebene** | Persönliche Erkenntnisse Vor-, Nachteile AR und VREinschätzung nach Stärken und SchwächenSonstiges | Einschätzungen nach wichtigen Erkenntnissen in den vorangegangenen Kategorien und persönliche Erkenntnisse |
| Überblick der Kategorien für Experteninterviews (Eigene Darstellung)  |