

**Location:** XR HUB München, 1, Museumsinsel · 80538 München

**Termin:** 3. Februar 2026

Die Veranstaltung ist kostenfrei. Getränke und Snack werden gestellt.

Ab 15:30 Uhr	<b>Check-in und Ankommen</b>
	Moderation: <b>Johanna Lison</b> , Bayern Innovativ I Kreativwirtschaft
16:00 16.05 Uhr	<b>Begrüßung &amp; Eröffnung</b> <b>Markus Eder (StMWi)</b> <b>oder Robert Bartl (GL, Bayern Innovativ GmbH)</b>
16.05 Uhr	<b>Bayern Innovativ Creative Tech 2026</b> <b>Johanna Lison</b> Bayern Innovativ I Kreativwirtschaft
16.15Uhr	<b>Pitch 1: pib: isento – DIPLOMA-Kooperation</b>  Im Studiengang Prozess- und Produktdesign der DIPLOMA Hochschule findet eine interdisziplinäre Kooperation mit der isento GmbH rund um den humanoiden Roboter pib statt. In zwei aufeinander aufbauenden Semestern beschäftigen sich Studierende im dritten Semester mit der Designsprache und Produktsemantik von pib sowie im vierten Semester in der Lehrveranstaltung Future Thinking & Innovation mit strategischen, zukunftsorientierten Fragestellungen und Nutzerinnen- und Nutzer-Szenarien im Kontext humanoider Robotik. Ziel der Zusammenarbeit ist es, Gestaltung, Bedeutung und Zukunftsperspektiven von pib systematisch zu reflektieren und weiterzudenken und Gestaltungsansätze für eine pib-Pro Version zu entwickeln, die in Kohärenz mit der Designsprache des aktuellen pib Education stehen.  <b>Prof. Daniel Nusser – DIPLOMA Hochschule</b> u.a. auch in Vertretung von <b>Jürgen Baier und TJ Graebe von isento GmbH</b> , die an diesem Tag nicht selbst anwesend sein können

# PROGRAMM

## Cross Inno Meetup - Creative Tech for Impact

Termin: 3. Februar 2026

16.25 Uhr	<p><b>Pitch 2: Performing Robosonic</b></p> <p>Was passiert, wenn ein Industrieroboter plötzlich gestaltete Klänge von sich gibt – nicht als Alarmton, sondern als Ausdruck, Präsenz, Einladung? In unserem transdisziplinären Forschungsvorhaben verbinden wir HRI-Experimentdesign, Sonifikation und Industrierobotik mit Choreografie und Performance-Praxis. Gemeinsam bringen Choreografin Alexandra Rauh und Elias Naphausen, Doktorand zur Mensch-Maschine-Interaktion mit Forschungsschwerpunkt Klang, einen Roboterarm in eine Situation, in der er nicht nur funktional „Feedback“ liefert, sondern als artifizielles, gestaltendes Gegenüber erfahrbar wird: klanglich, körperlich, räumlich.</p> <p>Die performative Arbeit ist dabei kein „Showcase“, sondern eine praxisgeleitete Forschungsschleife: Sie erzeugt Situationen, in denen sich implizite Regeln der Mensch-Roboter-Interaktion zeigen lassen – bevor wir sie wieder in praxisnahe Anwendungen zurückübersetzen. So entsteht ein doppelter Output: empirisch belastbare Erkenntnisse zur multimodalen Interaktion und eine künstlerische Form, die diese Erkenntnisse sinnlich überprüfbar macht. Transdisziplinär heißt hier: Wir entwickeln nicht nebeneinander, sondern in einem gemeinsamen Vokabular aus Bewegung, Klang und robotischem Verhalten – und schaffen damit neue Perspektiven darauf, wie „Kommunikation“ mit Robotern künftig gestaltet werden kann.</p> <p><b>Elias Naphausen</b>, Sound Design <b>Alexandra Rauh</b>, Choreografin</p>
16:35 Uhr	<p><b>Pitch 3: V.I.B.E.</b></p> <p>V.I.B.E. (Virtual Interface Brain &amp; Eye) nutzt die Expertise von Shila Rastizadeh (Creative Technologist), Felix Laarmann (AI &amp; Innovation) und Robert Hoffmeister, Goodly Technologies GmbH (VFX &amp; XR-Augendiagnostik) als Sprungbrett für eine kreative interaktive Reise in das Innere des Gehirns: Wir erschaffen einen faszinierenden interaktiven Loop, bei dem der visuelle Kortex des Gehirns zu einem kreativen Werkzeug wird – ein künstlerisches Experiment, das gleichzeitig die technologische Basis liefert, um unsere Diagnostik über die Augenheilkunde hinaus für die neurologische Diagnostik der Zukunft zu rüsten.“</p> <p><b>Robert Hoffmeister</b>, Goodly Technologies GmbH <b>Shila Rastizadeh</b>, XR, Kunst <b>Felix Laarmann</b>, Computer Vision &amp; Design</p>
16:45 Uhr	<p><b>Pitch 4: Habitat</b></p> <p>Habitat untersucht das Verhältnis von Architektur und Erinnerung, indem Stadtbewohnerinnen und -bewohner Straßenzüge aus ihrer</p>

# PROGRAMM

## Cross Inno Meetup - Creative Tech for Impact

Termin: 3. Februar 2026

	Vergangenheit als immersive Bildräume erneut durchschreiten. Ihre subjektiven Erzählungen führen uns durch aus filmischem Archivmaterial volumetrisch rekonstruierte Orte, die sich mit der Erinnerung verändern. Das Projekt verbindet VR, filmische Erzählung und KI-basierte Verfahren zu einer neuen Form, in der Erinnerung räumlich erfahrbar wird. <b>Felix Laarman</b> (Computer Vision & Design) <b>Anne Weberndörfer</b> , Ignota GmbH (Film)
16:55	Pitch 5: <b>Biomedical Engineering (BMT) Konferenz 6-8 Oktober 2026</b> Creative Tech Beitrag oder Session. Ein Aufruf <b>Sonja Unger</b> , XR Bavaria, Extended Reality Bavaria e.V. <b>Prof. Sebastian Zaunseder</b> , Universität Augsburg
17.05	Pitch 6: <b>Lumalign – Ein Cross-Innovation-Projekt zwischen Design und MedTech</b>  Mit <i>Lumalign (AT)</i> entwickelt federführend die CAT Productions als Med Tech Firma der Cross Innovation Reise “Creativity Meets MedTech” ein innovatives, interaktives, sensorisches Tischobjekt, das gesundheitsförderndes Verhalten im Büroalltag unterstützt und zugleich als künstlerisch gestaltetes Lichtobjekt funktioniert. Das Projekt verbindet ästhetische Gestaltungsforschung mit präventiver MedTech-Innovation mittels Motion-Capture-Technologie.  Das Vorhaben positioniert sich im Bereich der Cross-Innovation zwischen Design, MedTech, Interaktionsforschung und Gesundheit im Büroalltag. Ein Förderkonzept von Innovationsgutschein und KKW Förderrichtlinie soll einen funktionsfähigen prototypischen Entwicklungsstand ermöglichen, einschließlich technischer Implementierung, Designforschung, Nutzerinnen- und Nutzer-Evaluation sowie kontextueller Analyse.  <b>Quirin Münch</b> , Cat Production GmbH <b>Anne Weberndörfer</b> , Ignota GmbH (Film)
17.15	<b>Dialog und Fragen</b>
17.30	<b>Wie werde ich Teil der Ars Electronica Kunstausstellung?</b> Perspektiven & Optionen <b>Veronica Liebl</b> , Ars Electronica
	<b>Dialog und Fragen</b>
ab 18.00 Uhr	<b>Offenes Networking &amp; Austausch</b> Raum für neue Kontakte, Inspiration, Gespräche, Ideen, frische Perspektiven, Menschen und Impulse