

Mag. (FH)

Michael Heimpl



Telefon-Nr. +43 699 1150 7366
E-Mail michael.heimpl@gmail.com

Nationalität Österreich
Geburtsort, Datum Vöcklabruck, 30.01.1982
Wohnort Hattenberg, Oberösterreich
Kinder 2 Söhne (* 2014, 2019)

Berufliche Erfahrungen

- 1.2019 - aktuell **Executive Producer**
Polycular, Hallein · Kreative Digitale Lösungen
- Konzeption, Teamleitung, Business Development
 - Lernspiele, AR/VR Forschungsprojekte
- 1.2018 - 12.2018 **Teamleiter „Industry 4.0 Workplace“**
1J
FH OÖ, Steyr/Wels/Hagenberg · F&E
- Prototypen-Entwicklung AR/VR Assistenzsysteme
- 12.2010 - 12.2017 **Teamleiter „App & Game Development“**
7J
ovos, Wien · Digitale Lösungen & Marktkommunikation
- Konzeption, Projektleitung, Kundenbetreuung
 - Apps, Lernspiele, AR/VR, Interaktions-Design, PR
- 12.2010 - 12.2018 **Externer Lehrbeauftragter „Digital Arts“**
8J
FH OÖ, Hagenberg · Bildung
- 9.2012 - 9.2016 **Externer Lehrbeauftragter „Game Development“**
4J
HTBLuVA Spengergasse, Wien · Bildung
- 7.2010 - 9.2010 **Freiw. Mitarbeiter Maschinen, Instandhaltung**
3M
Lefkas, Griechenland · Landwirtschaft

- 7.2009 - 4.2010
10M
Interaktions- & Game Designer
Coreplay, München · Unterhaltung
- 2.2009 - 6.2009
Auf Arbeitssuche
- 10.2008 - 1.2009
4M
VR Entwickler, techn. Projektleitung
ARS Electronica futurelab, Linz · F&E
- 10.2007 - 9.2008
1J
Content- & Medien Designer
Bongfish, Graz · Unterhaltung
- 9.2006 - 3.2007
7M
Content- & Medien Designer
Avaloop, Wien · Unterhaltung
- 5.2005 - 12.2007
2J 8M
Projektleiter Game Development
Blacksheep Software, Salzburg · Unterhaltung

Ausbildung

- 10.2015 - 9.2016
Informatikdidaktik
Universität Wien · Bildungsteilzeit (berufsbegleitend)
- 10.2003 - 4.2008
MultiMediaArt
FH Salzburg · Abschluss Mag. (FH)
- 1.2006 - 8.2006
Kommunikation & IT
ECU Perth Australien · Auslandssemester
- 10.2002 - 8.2003
Publizistik
Universität Salzburg, Orientierungsjahr
- 11.2001 - 8.2002
Grundwehrdienst
Salzburg
- 10.1996 - 7.2001
Wirtschaftsingenieurwesen
HTL Vöcklabruck, Abschluss mit gutem Erfolg

Technologien

Projektmanagement, Konzeption
und Dokumentation

Teamleitung, kollaborative Planungs-, Steuerungs- und Controlling-Software & agile Entwicklung (SCRUM/Kanban), Milestones, Ressourcenplanung & Roadmaps, Anforderungs- und Marktanalyse, Angebotslegung, Kundenbetreuung und -kommunikation, Projektdokumentation, Erhebung & Evaluierung Nutzer-Verhalten, Erstellung Förderanträge

Plattformen

Android, iOS, WebGL, PC/Mac, PlayStation, Xbox

Entwicklungsumgebungen,
Sprachen, Protokolle, SDKs

Unity, Arduino, C#, Xcode, Visual Studio, HoloLens, Leap Motion, Oculus, Vuforia, ARCore/ARKit, MQTT/IoT

Deployment & Distribution, QA

TeamCity, Google/Apple Konsolen, Hockey, Testflight

Business Produkte und Software

Google Universal Analytics & Data Studio, JIRA/Confluence, LiquidPlanner, Redmine, Google/Microsoft Office/Adobe Suite, Photoshop, AutoCAD/Maya, UXPin, balsamiq, Android Studio

Publikationen

2022

An Immersive Game Projection Setup for Studies on Collaboration with a Real Robot

Preprint, IRC 2022

2021

It's your turn! – A collaborative human-robot pick-and-place scenario in a virtual industrial setting

Conference Paper, HRI 2021

2021

CoBot Studio VR: A Virtual Reality Game Environment for Transdisciplinary Research on Interpretability and Trust in Human-Robot Collaboration

Conference Paper, HRI 2021

(Weiter auf der nächsten Seite)

Publikationen

- 2019 **Lost in Translation: Machine Translation and Text-To-Speech in Industry 4.0**
Conference Paper, 12th ACM International Conference
- 2019 **Multi-Modal Visualization of Working Instructions for Assembly Operations**
- 2016 **Bon Voyage - A persuasive multimodal CCG**
11th International Conference on Persuasive Tech
- 2014 **Game User Telemetry in Practice: A case study**
ACE'14 on Advances in Computer Entertainment Tech
- 2008 **Ludo, ergo sum**
Diplomarbeit