

Mag. (FH)

Michael Heimpl



Telefon-Nr.

E-Mail

Portfolio

+43 699 1150 7366

michael.heimpl@gmail.com

<http://www.michaelheimpl.net>

Nationalität

Geburtsort, Datum

Wohnort

Kinder

Österreich

Vöcklabruck, 30.01.1982

Hattenberg, Oberösterreich

2 Söhne (* 2014, 2019)

Berufliche Erfahrungen

1.2024 - aktuell

F&E Produkt Entwickler "Immersive Spaces & Games"

Attraktion!, Marchtrenk · Medienbasierte Attraktionen

- Design & Entwicklung, techn. Koordination int./ext.
- Controller/Firmwares, Hardware und 3D Prototyping
- Interaktive Installationen, LiDAR & Visual Tracking

1.2019 - 10.2023

4J 3M

Executive Producer "EdTech Games & VR"

Polycular, Hallein · Digitale EdTech Lösungen

- Design & Dev., tech. Koordination, Kundenbetreuung
- AR/VR Kollaborative Roboter Forschungsprojekt

1.2018 - 12.2018

1J

F&E Mitarbeiter „Industry 4.0 Workplace“

FH OÖ, Steyr/Wels/Hagenberg · Forschung

- Prototypen-Entwicklung HCI / Physische Assistenz

12.2010 - 12.2017

7J

Teamleiter „EdTech Apps & Game Development“

ovos, Wien · Digitale EdTech Lösungen

- Konzeption, Team/Projektleitung, Kundenbetreuung
- Interface / UX Design, AR/VR Forschungsprojekte

12.2010 - 12.2018

8J

Externer Lehrbeauftragter „Digital Arts“

FH OÖ, Hagenberg · Bildung

9.2012 - 9.2016

4J

Externer Lehrbeauftragter „Game Development“

HTBLuVA Spengergasse, Wien · Bildung

7.2010 - 9.2010 3M	Freiwilliger Mitarbeiter ("WWOOF") Lefkas, Griechenland · Landwirtschaft
7.2009 - 4.2010 10M	Interaktions- & Game Designer Coreplay, München · Computerspiele
10.2008 - 1.2009 4M	Entwickler interaktive Medien Ars Electronica Futurelab, Linz · Künstlerisches F&E Lab
10.2007 - 9.2008 1J	Content- & Medien Designer Bongfish, Graz · Computerspiele
9.2006 - 3.2007 7M	Content- & Medien Designer Avaloop, Wien · Computerspiele
5.2005 - 12.2007 2J 8M	Projektleiter Game Development Blacksheep Software, Salzburg · Computerspiele
<u>Ausbildung</u>	
10.2015 - 9.2016	Informatikdidaktik Universität Wien · Bildungsteilzeit (berufsbegleitend)
10.2003 - 4.2008	MultiMediaArt FH Salzburg · Mag. (FH) (Fokus Computerspiele)
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
<u>Sprachen</u>	Deutsch (Muttersprache), Englisch (C1), Italienisch (A2)

<u>Technologien</u>	Unity (C#), Arduino (C/C++), ARCore/ARKit (ältere: Unreal, Vuforia, Virtools), VR SDKs, DevTools (Visual Studio, Xcode, Docker, Git, TestFlight, TeamCity)
Entwicklung	
Software & Inhalte	JIRA/Confluence, AI Tools (hpts. Claude, OpenAI), Adobe Suite, UI/UX Tools, Google Analytics
Plattformen	Arduino, Raspberry, Android, iOS, PC/Mac, HTC, HoloLens, Oculus, (ältere: Leap Motion, Xbox, Wii & DS)
<u>Publikationen</u>	
2023	An Immersive Game Projection Setup for Studies on Collaboration with a Real Robot Austrian Robotics Workshop, Linz 2023 (Co-Autor)
2021	It's your turn! – A collaborative human-robot pick-and-place scenario in a virtual industrial setting Conference Paper, HRI 2021 (Co-Autor)
2021	CoBot Studio VR: A Virtual Reality Game Environment for Transdisciplinary Research on Interpretability and Trust in Human-Robot Collaboration Conference Paper, HRI 2021 (Co-Autor)
2019	Lost in Translation: Machine Translation and Text-To-Speech in Industry 4.0 Conference Paper, 12th ACM Int. Conf. (Co-Autor)
2019	Multi-Modal Visualization of Working Instructions for Assembly Operations Int. Journal of Industrial & Manufacturing (Co-Autor)
2016	Bon Voyage - A persuasive multimodal CCG 11th Int. Conf. on Persuasive Tech (Co-Autor)
2014	Game User Telemetry in Practice: A case study ACE'14 on Advances in Com. Enter. Tech (Co-Autor)
2008	Ludo, ergo sum Diplomarbeit Immersion und Game Design (Autor)