Mag. (FH)
Michael Heiml

Telefon-Nr.	+43 699 1150 7366
E-Mail	michael.heiml@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
- EdTech, AR/VR Industrie 4.0 Forschungsprojekte

1.2018 - 12.2018
1J

Teamleiter „Industry 4.0 Workplace“
FH OÖ, Steyr/Wels/Hagenberg · F&E
- Prototypen-Entwicklung AR/VR Assistenzsysteme

12.2010 - 12.2017
7J

Teamleiter „App & Game Development“
ovos, Wien · Digitale Lösungen & Marktkommunikation
- Konzeption, Projektleitung, Kundenbetreuung
- Apps, Lernspiele, AR/VR, Interaktions-Design, PR

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

Freiw. Mitarbeiter Maschinen, Instandhaltung
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	Team/Projektleitung, agile Planung und Entwicklung (SCRUM/Kanban), Anforderungs- und Marktanalyse, Angebotslegung, Kundenbetreuung, Dokumentation, Evaluierung Nutzer-Verhalten, Erstellung Förderanträge
Plattformen	Android, iOS, WebGL, PC/Mac, HTC, HoloLens, Oculus, Arduino (ältere: Leap Motion, Wii, Xbox)
Entwicklungsumgebungen	Unity, C#, ARCore/ARKit (ältere: Vuforia, Virtools)
Deployment & Distribution	TeamCity, Google/Apple Konsolen, Testflight
Business & Content Software	Google Analytics & Data Studio, JIRA/Confluence, LiquidPlanner, Office/Adobe Suite, Maya, balsamiq

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