

DIGITAL HYPER REALITY



ORF



feelgood



iab.
austria



[k]



XR



MUSEUM



Petra Augustyn

petraaugustyn.com



Julius Meinl

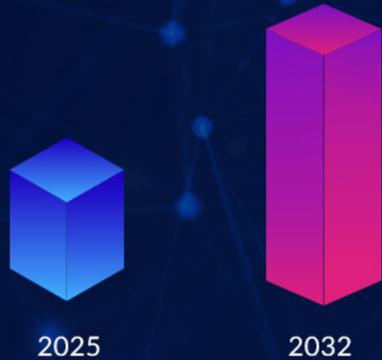


GENERALI

AI MARKET

global in billion USD*

500 **2.8**
trillion



XR MARKET

global in billion USD*

476 **1.5**
trillion



TOP INDUSTRIE USE-CASES

for the XR market

B2B

Manufacturing 47%
Retail 23%
Transport 20%
Tourism 28%
Military 45%
Industry 35%

B2C

Gaming 76%
Film & TV 60%
Retail 34%
Tourism 30%
E-Commerce 23%
Transport 17%

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Ist kein Versuch die menschliche Intelligenz nachzubauen. Nur deren Flexibilität und Leistungsfähigkeit bei der Problemlösung ist für diesen Ansatz relevant.

BIG DATA

sind dumme Daten. Computer können zwar Muster erkennen, die Menschen nicht sehen, doch sie sind nicht in der Lage, Daten aus unterschiedlichen Quellen miteinander zu vergleichen, oder komplexe menschliche Verhaltensweisen zu interpretieren. Zu wirklich nützlichen Erkenntnissen kommen derzeit nur menschliche Analysen. Oder eben hochintelligente Computer, die es nur in Science Fiction gibt.

DEEP LEARNING

sind künstliche, neuronale Netze, oder Werbung für die Nerven (Neuromarketing). Grundannahme ist, dass Menschen nicht rational handeln, weil ihnen für definitive Entscheidungen die notwendigen Informationen fehlen. Über eine mögliche Verdrängung durch Computer werden sich Menschen erst im 22. Jahrhundert Gedanken machen müssen. Doch unsere Gedanken in der Gegenwart, beeinflussen unsere Zukunft.

SUPERINTELLIGENZ

ist ein System das die Analyse seiner Umwelt immer weiter optimiert und die Repräsentation dieser Optimierung als Grundlage weiterer Optimierungen nutzt. Ein Superoptimierer.

100100101

$$i\hbar \frac{\partial}{\partial t} |\psi(t)\rangle = \hat{H} |\psi(t)\rangle$$

$$a_0 = \frac{1}{4\pi\epsilon_0} \frac{q_1 q_2}{r^2}$$

$$\Psi(x, t) = \int f(k) e^{i(kx - \omega t)} dk \quad \text{mit } \omega = k \cdot c$$

$$\hat{H} |\psi_n(t)\rangle = i\hbar \frac{\partial}{\partial t} |\psi_n(t)\rangle$$

$$\frac{\partial \Psi}{\partial t} = \frac{iE}{\hbar} A e^{i(p \cdot r - Et)/\hbar}$$

DEFINITION

METaverse • MULTIVERSE • GIGaverse

Das Metaverse ist ein Konzept, das eine immersive virtuelle Welt beschreibt, die von mehreren Nutzern gleichzeitig genutzt werden kann. Es ist eine Art erweiterte Realität, die aus digitalen und physischen Elementen besteht und es Nutzern ermöglicht, in einer virtuellen Welt zu leben, zu arbeiten, zu spielen und zu interagieren. In dieser Welt können Nutzer Avatare erstellen, die sie repräsentieren, und sich mit anderen Avataren in Echtzeit treffen, kommunizieren und interagieren. Das Metaverse ist oft mit Technologien wie Virtual Reality, Augmented Reality, künstlicher Intelligenz und Blockchain-Technologie verbunden.

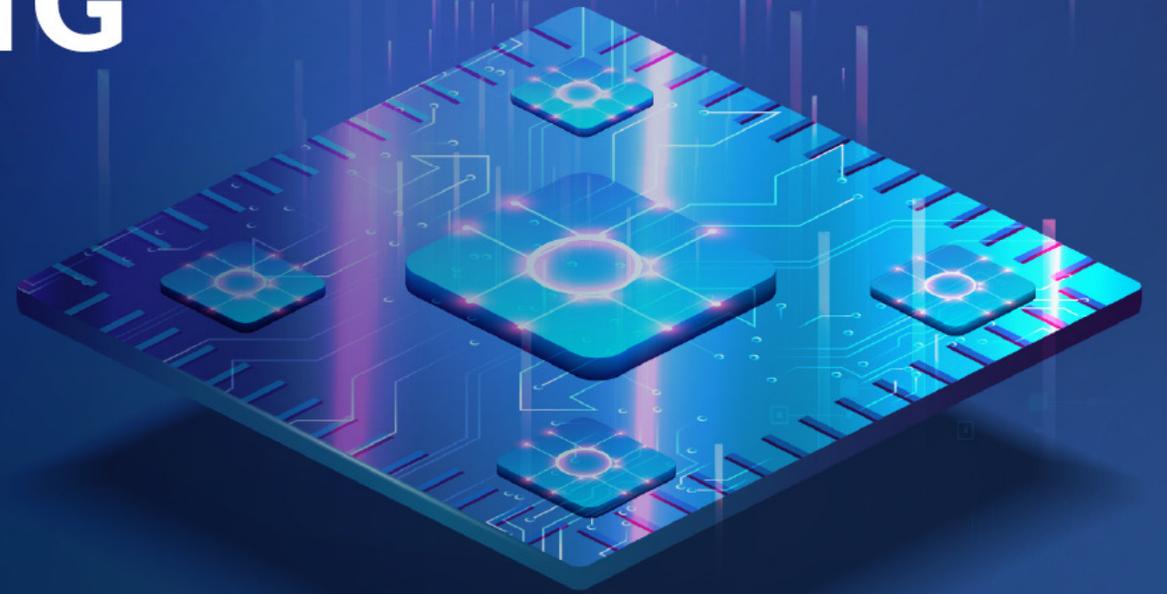
Das Metaverse eine Plattform, das die gesamte Welt in eine APP Oberfläche verwandelt.

Meta Plattform
Hyper Digital Reality
Snow Crash

„A massively scaled and interoperable network of real-time rendered 3D virtual worlds that can be experienced synchronously and persistently by an effectively unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications, and payments.“

Matthew Ball

VERBINDUNG HARDWARE SOFTWARE





QUANTUM COMPASS

NEW chip era
computing era

The background features a complex network visualization with nodes and connecting lines in shades of blue and purple. In the center, there are several concentric circles. The innermost circle contains the Cardano logo, which is a grid of white dots of varying sizes. The text 'CARDANO' is written in a large, bold, white sans-serif font, and 'BLOCKCHAIN' is written in a smaller, bold, white sans-serif font directly below it.

CARDANO

BLOCKCHAIN

OPEN COG PROJECT

QUANT.NETWORK

MIXED REALITY CONTACT LENSES





OBJECT RECOGNITION

customer support

butter

Hey Juliana, I'm happy to see you.

You look fantastic today. New sho

DIGITAL HYPER REALITY

VIDEO

dairy

pizza

fish

yoghurt



TRY!

Useful information

points

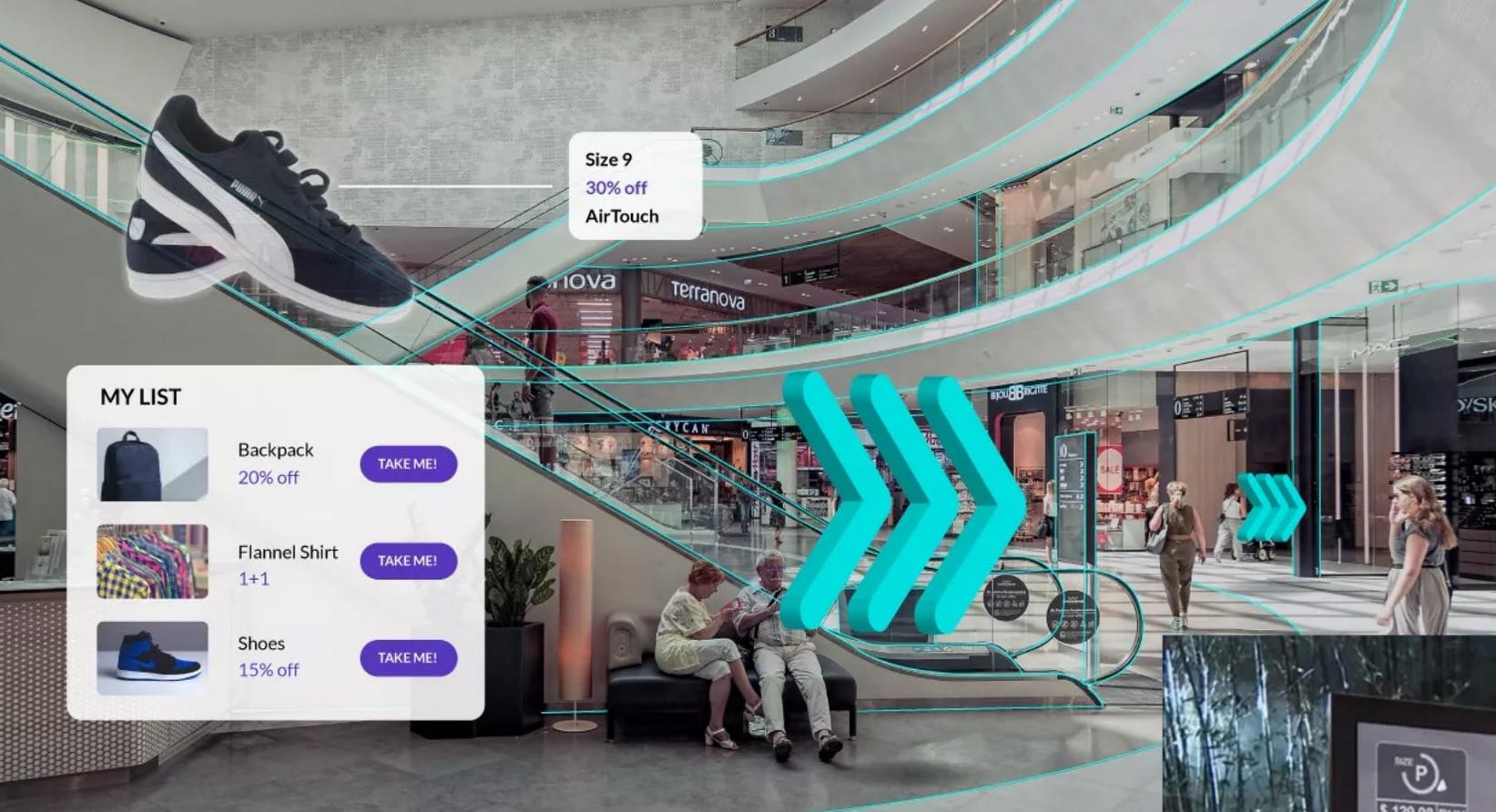


M

call us

A futuristic car design studio with a tactile response hologram. The scene is dimly lit with blue and purple ambient lighting. In the center, a car's wireframe model is projected as a glowing, multi-colored (purple, blue, green) grid. A man in a dark suit on the left is reaching out to touch the hologram. In the background, two other people are looking at a tablet. On the right, a man in a light blue shirt and glasses holds a tablet, looking at the car. The floor is dark with some square panels. The overall atmosphere is high-tech and innovative.

TACTILE RESPONSE HOLOGRAM



Size 9
30% off
AirTouch

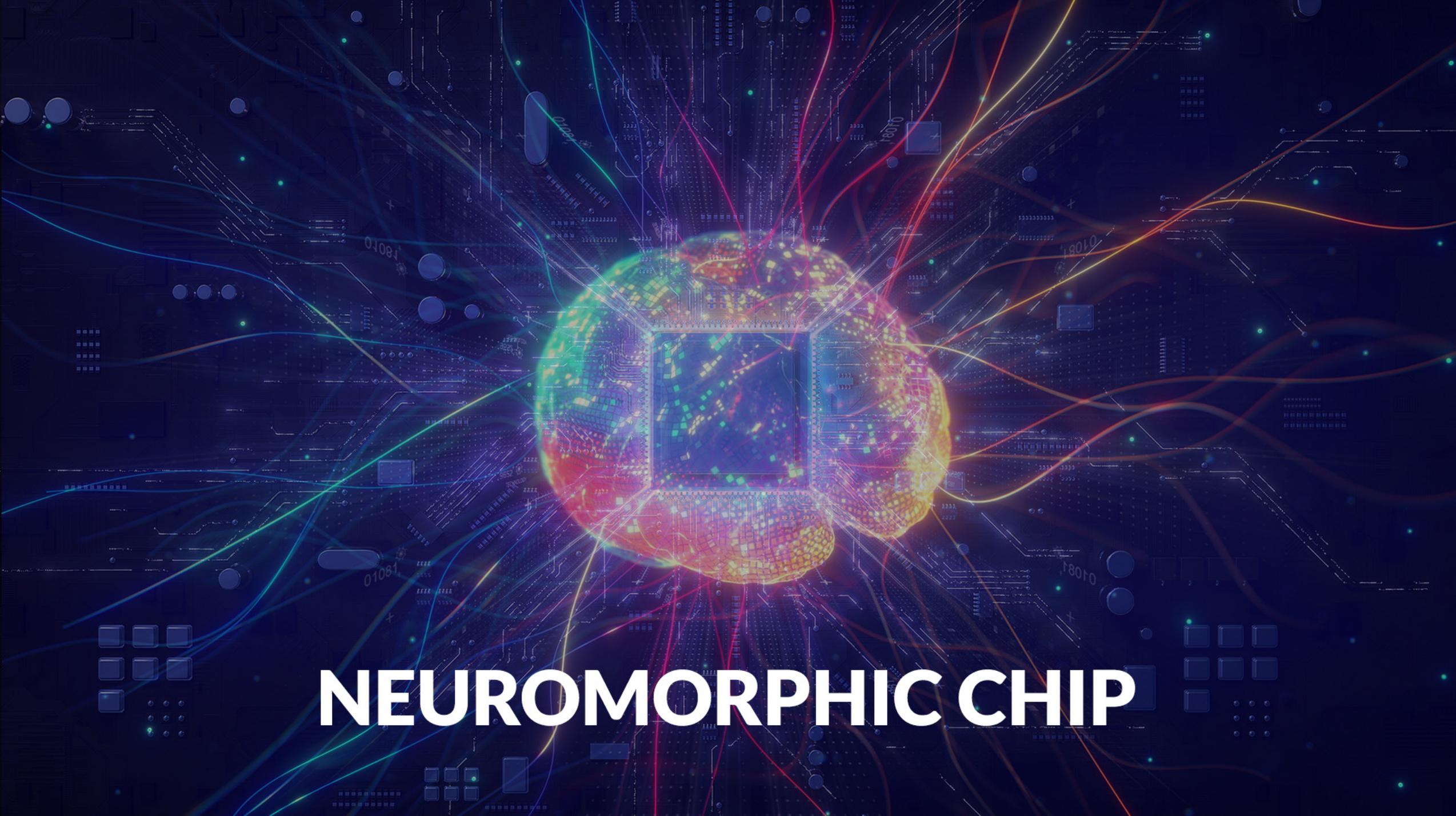
MY LIST

-  Backpack
20% off [TAKE ME!](#)
-  Flannel Shirt
1+1 [TAKE ME!](#)
-  Shoes
15% off [TAKE ME!](#)



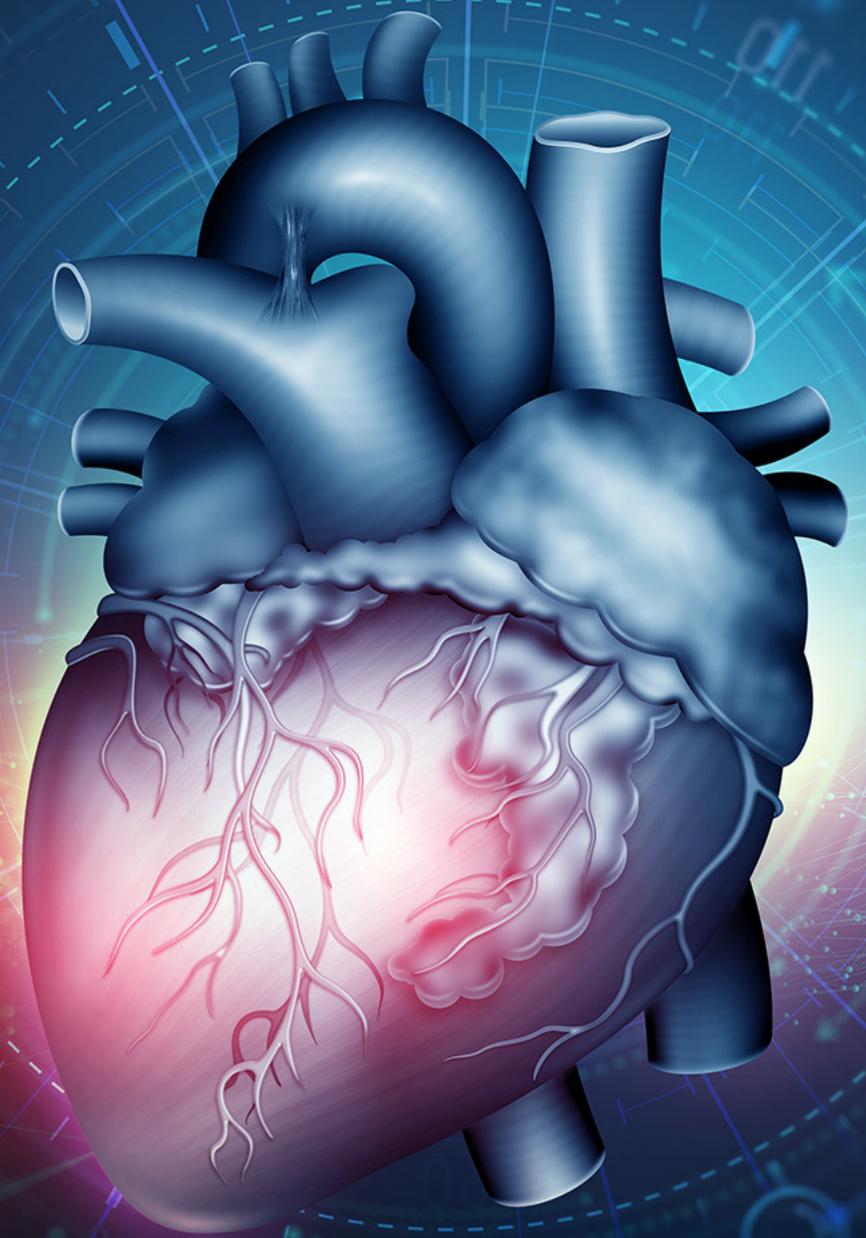
A young girl with long brown hair is sitting on a wooden floor, wearing a black VR headset. She is holding a glowing, translucent sphere in her right hand, which appears to be a virtual object. The sphere is filled with a bright, starry pattern. Her left hand is held out in front of her, palm up, as if she is interacting with the virtual environment. The room around her is dimly lit, with a bed covered in a red blanket visible in the background. The entire scene is overlaid with a futuristic, glowing interface consisting of numerous white and blue lines, circles, and spheres, creating a sense of immersion and digital interaction. The overall color palette is dominated by reds, purples, and blues, with bright white and yellow highlights from the glowing elements.

**EMOTIONAL
BASED
INTERACTIVE
STORYTELLING**

The image features a central, glowing brain-like structure composed of a grid of colorful points (red, orange, yellow, green, blue) that resemble a neural network or a data processing unit. This central element is set against a dark blue background filled with intricate circuitry, glowing lines of light in various colors (blue, green, orange, red), and scattered data points. The overall aesthetic is high-tech and futuristic, suggesting advanced computing or artificial intelligence. The text 'NEUROMORPHIC CHIP' is prominently displayed at the bottom in a bold, white, sans-serif font.

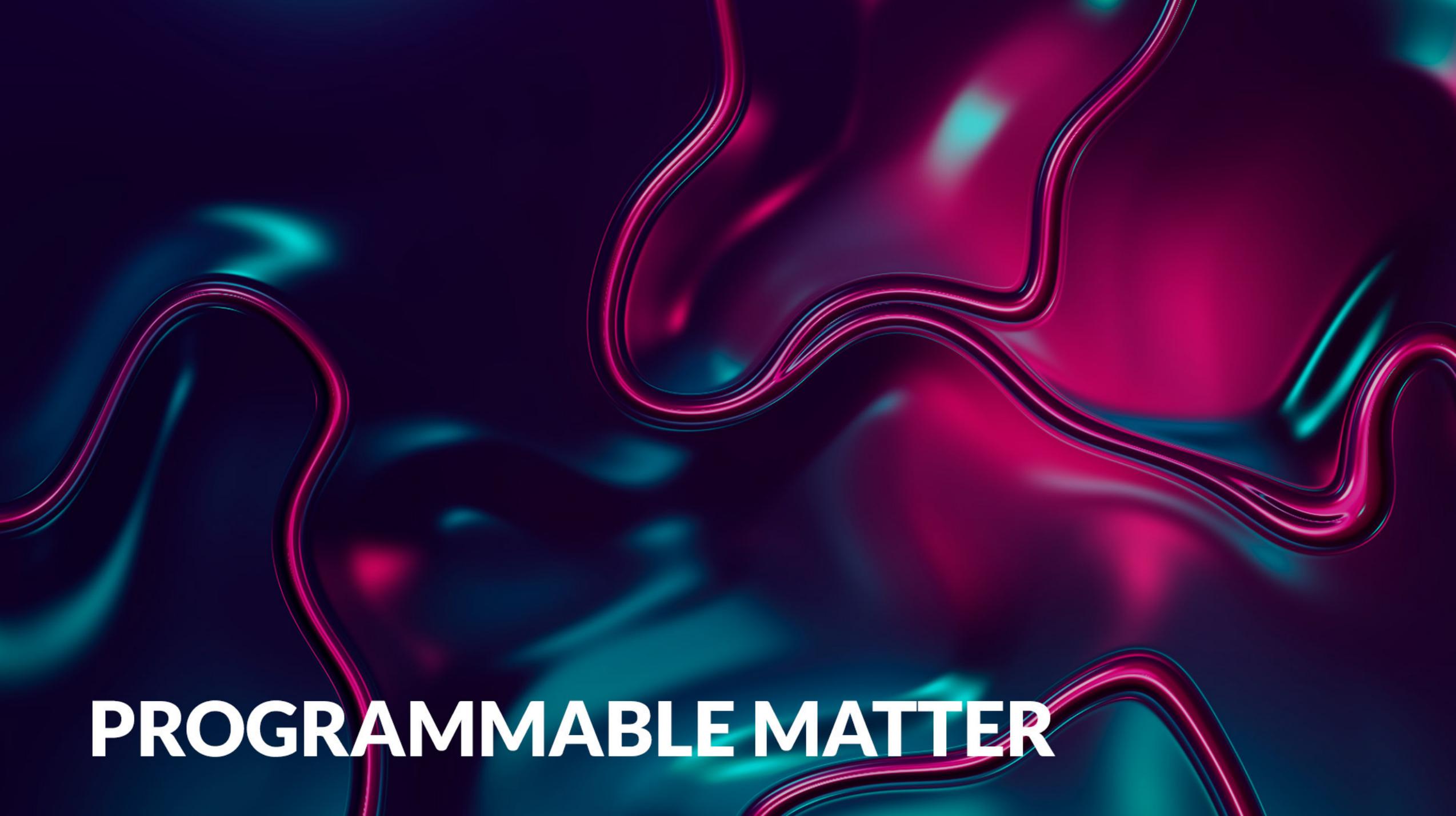
NEUROMORPHIC CHIP

ORGAN ON A CHIP





DNA DATA STORAGE IDENTITY



PROGRAMMABLE MATTER

UNIVERSELLE ORDNUNG DER KYBERNETIK

Kybernetik von kybernetike techne
(altgriechisch) = Steuermannskunst

Platon definierte Politik als Kybernetik
des Menschen.

Aristoteles beschrieb die Kybernetik
als göttliche Weltenregierung.



DENKEN

EINE ART DES COMPUTER-RECHNENS

DNA

SOFTWARE

EVOLUTION

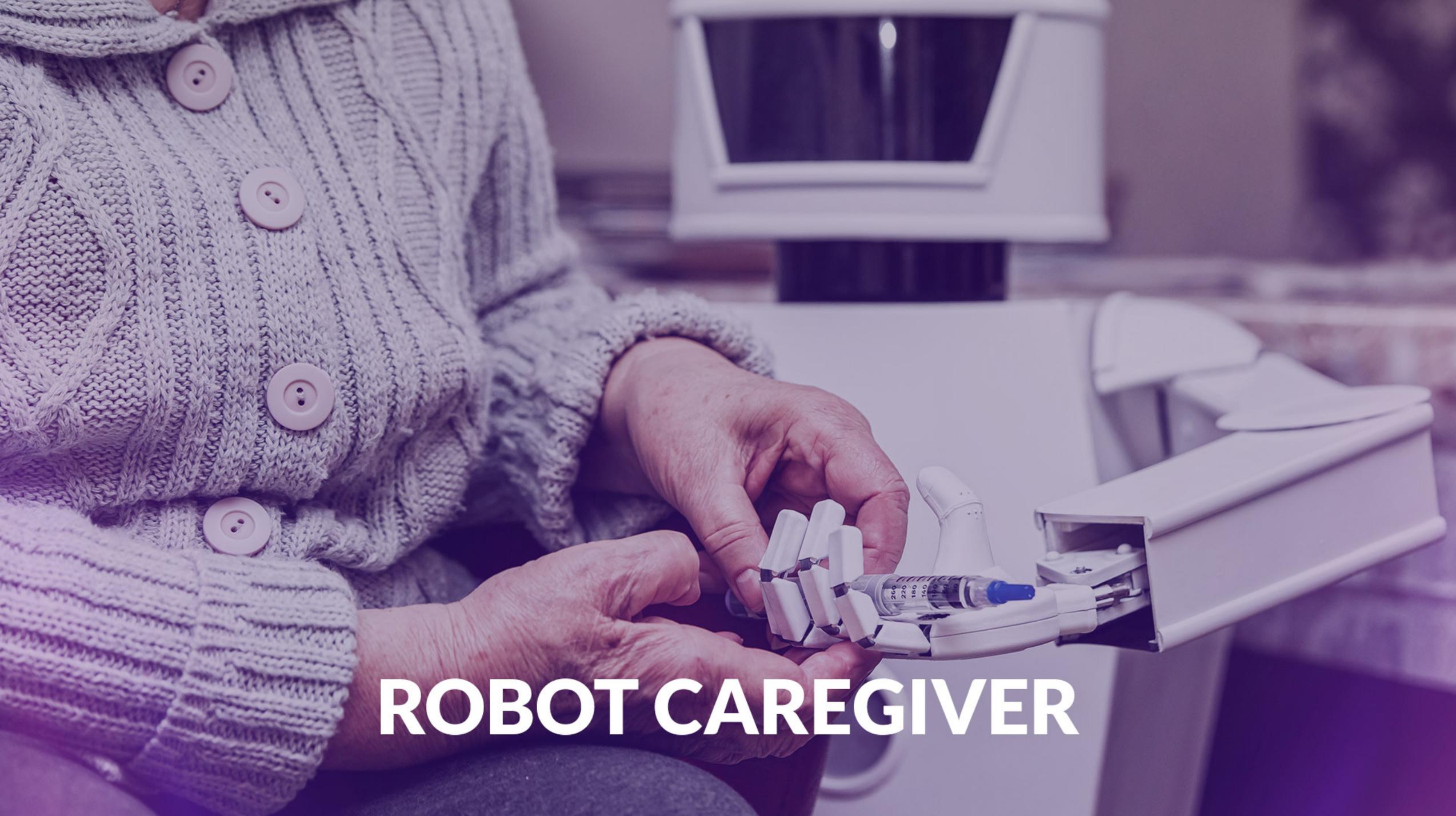
ALGORITHMISCHER PROZESS

KYBERNETISCHE POLITIK



HUMAN MACHINE INTERACTION ETHICS

THANK YOU



ROBOT CAREGIVER



LIQUID AIR ENERGY STORAGE

INTERSTELLAR TERRAFORMING





MACHINE LEARNING WEATHER MODEL