

Produkt Beschreibung

3D-Audio-Interface

Beschallung im 21. Jahrhundert sollte mehr sein als Stereo. Da Musik vorwiegend in Stereo produziert wird, ist das Ziel unseres Produkts eine möglichst einfach verständliche Möglichkeit zu bieten, diese in einer Mehr-Lautsprecher-Anordnung live zu bewegen.

Durch diese Möglichkeit wird das ein-dimensionale Klangbild Stereo (links/rechts) um eine zweite Dimension (vorne/hinten) bereichert. Für die spätere Entwicklung ist auch die dritte Dimension (oben/unten) geplant. Das Verfahren zur Verräumlichung, welches wir zurzeit einsetzen heißt, Ambisonic. Es ist kein großes Problem unser Produkt auf weitere System wie Wellenfeldsynthese oder Vbap aus zuweiten.

Das Problem bisher besteht in der Komplexität der Thematik, der Kompatibilität zu den Veranstaltungs- und Präsentationsumgebungen und der aufwendigen Konfiguration in der Musikproduktion. Diese Probleme werden folgendermaßen gelöst:

- Die Komplexität wird durch unsere Software auf einem Server (entweder im DJ-Mixer-Controller (standalone) oder extern (more Power) vor dem Nutzer verborgen und durch das selbsterklärende Interface trivialisiert. Gestützt wird das Produkt durch eine detaillierte Dokumentation im Github Repository.
- Die Kompatibilität wird durch die Möglichkeit der Modus-Umschaltung am Motion-Controller gewährleistet. Damit kann jeder der 4 Kanäle zu Mono, Stereo oder Ambisonic konfiguriert werden.
- Die aufwendige Anpassung der Musikproduktionsumgebung entfällt ebenfalls, da unser System in der Lage ist nach Stereo zu konvertieren.

Es gibt eine physikalische Einschränkung für 3D Audiosysteme, der maximale Durchmesser der Lautsprecherinstallation beträgt ca. 19 Meter. Es besteht die Möglichkeit den Kreis in eine Richtung mit Stereo zu erweitern, um große Veranstaltungsszenarien abzudecken.

Direkte Konkurrenten gibt es nicht, nur indirekte, das sind Mixer Hersteller und Software-Plug-ins für DAW's. Keines der Plug-ins löst die Problematik der einfachen Bedienung der Audiobewegung. Es gibt keine Mixer, die auf die speziellen Bedürfnisse von 3D-Audio ausgelegt sind.

- Klarer raus arbeiten was die Alleinstellungsmerkmal sind
- Klar stellen das es eigentlich drei Geräte sind
 - Motion Controller
 - Mixer fuer speziellen Bedürfnisse von 3D audio
 - 3D Audio Server

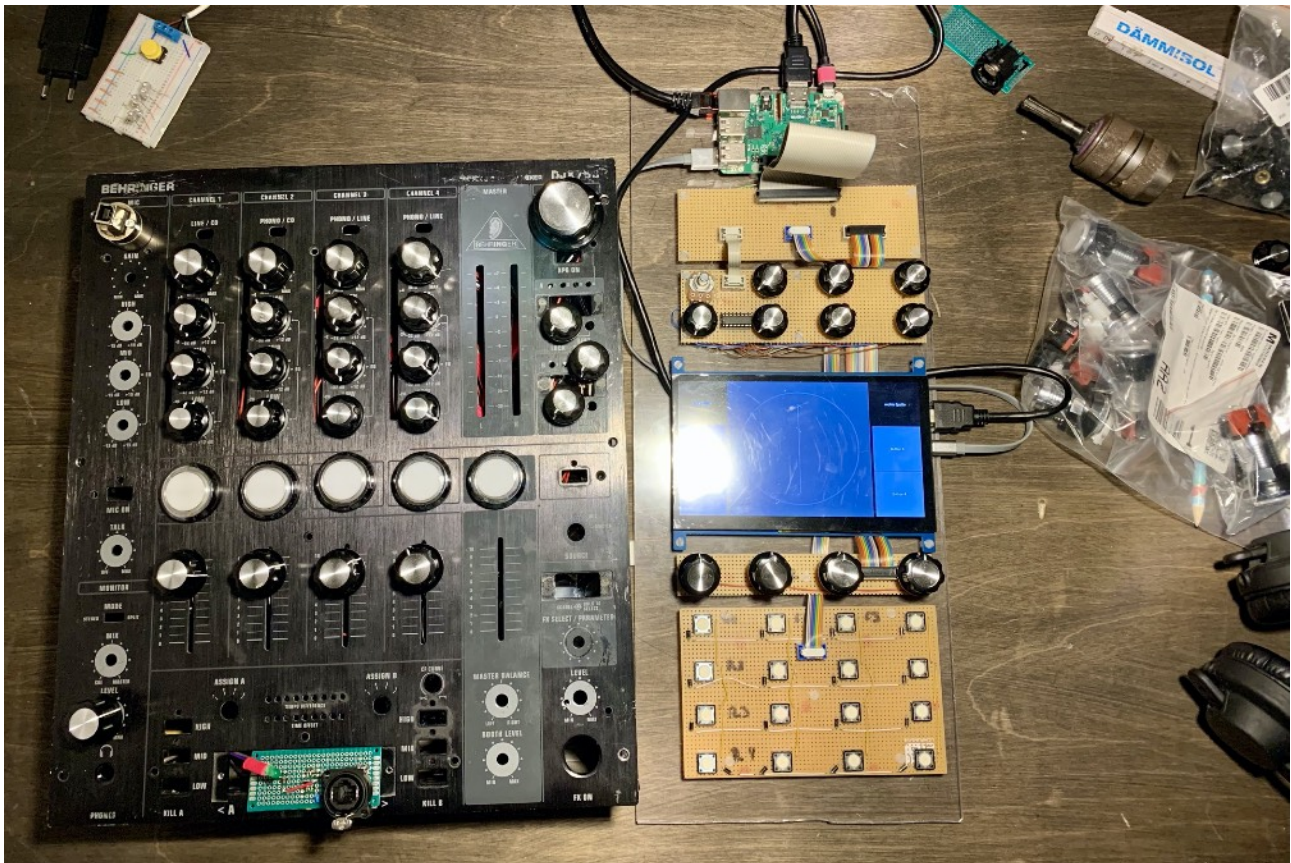
Zielgruppe

Die primär Zielgruppe sind Musiker, Produzenten, Musikclubbetreiber, Kulturstätten und Technikverleiher. Die Preisgestaltung orientiert sich an dem aktuellen (quasi-) Industriestandard Allen & Heath Xone 92 oder Pioneer DJM 900 (~ € 2000,-)

Es gibt noch eine Sekunde Zielgruppe, die Augmented- und Virtual-Reality Anwendungen umfasst.

Prototyp

Aktuell steht ein erster Funktion-Prototyp kurz vor der Vervollendung



Team

Jendrik Bradaczek

- gb. 1984

Ausbildung:

- 2003 Abitur
- 2010 - 2014 Auszubildung zum Fotograf
- seit 2018 Studium Interface Design

Berufserfahrung:

- SFX-Techniker
- System- , Netzwerk-Administrator

- Freiberuflicher Fotograf
- Mitbegründer von Kallias (Musiklabel)

Raphael Eisman

- gb. 1983

Ausbildung:

- Mediengestalter Bild und Tone

Berufserfahrung:

- IT-Systemadministration, ISB
- Hifi im Hinterhof (Planung- Beratung, Verkauf)
- FOH-Technik, Veranstaltungstechnik

Kompetenzlücken

- Kaufmännisch
- Elektrotechnik
- Juristisch

Supporter und Partner

- SweedAudio
- RWTH Aachen
- TU-Berlin
- GörnerSchweizer
- LICHTPIRATEN
- Acid Paulie
- Sasha (Wie war noch sein Künstlername)
- Max (Wie war noch sein Künstlername)
- Frieder Weiss
- BIRDMILK COLLECTIVE

Referenzen

- Gardelegen
- Garbicz 2018
- Chaos Communication Congress 35C3
- Garbicz 2019
- Diverse Studio-Sessions @ Holzmarkt

Exit Strategis

Wir verkaufen das Unternehmen ab 5 Millionen Euro