



## MAG. (FH) LEONHARD HUBER

---

*Adresse* Hohe Wand-Gasse 20, A-2700 Wiener Neustadt  
*Telephon* [+43] (0)2622 222114 / [+43] (0)676 7715947  
*Telefax* [+43] (0)2622 222113  
*E-Mail* huber@digiart.at  
*Homepage* <http://www.digiart.at/huber/>

## TÄTIGKEITS- UND KENNTNISPROFIL

Studium der Bibliotheks- und Informationswissenschaft  
Information Professional, Cyberkünstler und Musiker  
Spezialgebiet **Kulturinformatik**

### *Arbeitsgebiete*

- **Informationsmanagement** – Recherche (Bibliothekskataloge, online-Datenbanken, World Wide Web, Expertennetzwerke) sowie Informationsarchitektur und -visualisierung, Wissensmanagement (Museum als Wissenssystem)
- **Informationstechnologie** – relationale Datenbanken, Metadaten, XML, Content Management, Semantic Web, Web-Portale
- **Multimediaproduktion** – Musik, Graphik, 2D- und 3D-Animation
- **Museumsdidaktik** – inhaltliche Aufbereitung für versch. Zielgruppen

### *Referenzprojekte*

- EU-Projekt "**Virtual Showcases**" – Konzeption der Installation "Schachspielender Türke" am Technischen Museum Wien
- Recherche und Animationsbau für den Cyberspace in der Dauerausstellung **medien.welten** am Technischen Museum Wien, in diesem Zuge Aufbau einer umfassenden **medienhistorischen Materialsammlung**
- Erstellung eines **semantischen Netzes** im Bereich **digitales kulturelles Erbe** für das Forum Kultur & Informatik der Österreichischen Computer Gesellschaft – umfassendes Informationssystem zum Kulturinformatikbereich
- Gewinner beim **Prix Ars Electronica** 1998 – Auszeichnung für MIDI-Paint, ein Softwareprogramm zur musikalischen Bildinterpretation
- Erstellung von **Websites im Kulturbereich**: Kulturverein Neunkirchen, Europahaus Burgenland, Joseph-Haydn-Konservatorium, skulptur.net

### *Konferenz- und Seminarteilnahmen*

- Konferenz ".hist 2003 – Geschichte und neue Medien" – Berlin, April 2003
- Symposium "Kunst & Geisteswissenschaften im digitalen Raum: Auf dem Weg in eine Internet-Kultur und -Wissenschaft" – Salzburg, Oktober 2003
- Workshop "Internationale Forschungsergebnisse bei Digitalisierungs- und Langzeitarchivierungsvorhaben des kulturellen Erbes" – Wien, Oktober 2003
- Vortrag "Urheberrecht im Digitalzeitalter - Die neue Rechtslage" – Wien, März 2004
- Vortrag "Langzeitarchivierung: Methoden zur Erhaltung digitaler Dokumente" – Wien, März 2004
- Vortrag "Nachhaltige Erschließung lokalen Wissens für virtuelle Kulturparks" – Wien, April 2004

- Seminar "Barrierefreies Webdesign" – Wien, Mai 2004
- Vortrag "Professionelle Katalogisierung und digitale Archivierung des kulturellen Erbes mit der M-Box" – Wien, Mai 2004

### ***Hauptinteressensgebiete***

- digitale Bibliotheken, virtuelle Museen
- Semantic Web
- Public Understanding of Science
- Informations- und Mediengeschichte

### ***Software-Kenntnisse***

- Betriebssysteme (Linux, Windows)
- Office-Software (Microsoft Office, Star Office)
- Programmiersprachen (Turbo Pascal, Visual Basic, Delphi, Java)
- Internet-Technologien (HTML, JavaScript, Perl, PHP, Semantic Web, XML)
- relationale Datenbanken, Ontologie-Editoren, Dokumentationssoftware, bibliographische Datenbanken (MySQL, Oracle, SQL-Server, Protégé 2000, M-Box, Reference Manager)
- Graphikbearbeitung (Photoshop, 3D-Studio Max, VRML, Shockwave, CompuPic Pro)
- Audio-Software (Cool Edit, Cakewalk, Finale Allegro)

### ***Tätigkeitsfelder***

#### **Recherche**

- Suche in offline- und online-Quellen (Bibliothekskataloge, Objektdatenbanken, Fachdatenbanken, Web, Mailinglisten/Newsgroups, Expertenverzeichnisse)
- fachspezifische Recherche in den Bereichen Bibliotheks- und Informationswissenschaft, Informatik und Mediengeschichte
- Begriffsvariation (Syntax, Flexionsformen)
- mehrsprachige Suche
- Materialelektion
- Beschlagwortung, Thesaurierung
- strukturierte Dokumentation (MS Excel), Recherchebericht (MS Word)
- Bibliographie-Erstellung (Literaturdatenbank)

#### **Multimediaproduktion**

- Anforderungsspezifikation (Inhaltsrecherche, Zielgruppendefinition, Auswahl Vermittlungsform)
- Entwurf von Storyboards (UML) und Entwicklung von Informationsarchitekturen
- Interface-Design
- Materialelektion
- Digitalisierung von Quellen (Scanning, Video- und Audio-Aufnahme)
- Nachbearbeitung digital(isiert)en Materials
- Erstellung von multimedialen Illustrationen (etwa in Macromedia Flash)
- Integration (über Content Management-System o. ä.)
- Prototyping im Live-System
- Benutzertest/Usability-Evaluation