

B

U



R



Multimedia|VR-Design

Information zum Studium

G

MM|VR-Design – die Symbiose aus Design und Technologie

Der Studiengang Multimedia|VR-Design setzt sich künstlerisch und gestalterisch mit der technologischen Entwicklung und ihren Auswirkungen auf Mensch, Gesellschaft und Kultur auseinander. Jeden Tag entwickelt sich die digitale Welt ein Stück weiter und durchdringt unseren Alltag. Das Studium verbindet Konzeption, Design und Entwicklung von komplexen digitalen Anwendungen. Die Studierenden experimentieren mit Technologien, kreieren neue Formate und Lösungen, um die digitale Zukunft aktiv mitzugestalten.

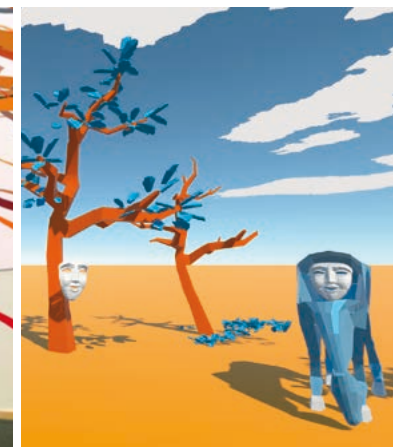
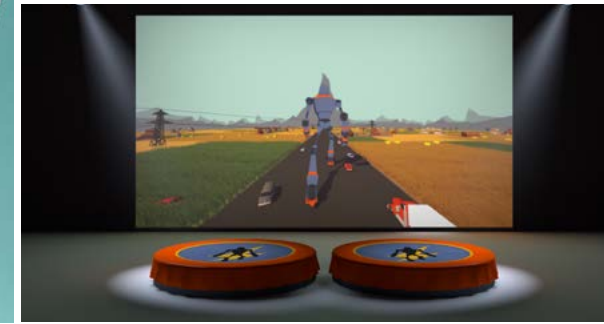
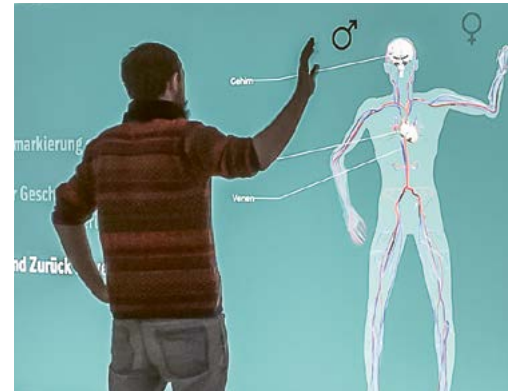
Der Studiengang befasst sich mit:

- › multimedialen Inszenierungen und Installationen
- › digitalen Produkten und Services
- › interaktiven multimedialen Anwendungen
- › Motiondesign
- › Computeranimation
- › Game- und Characterdesign
- › Visualisierung und Simulation
- › generative Gestaltung
- › Datenvisualisierung
- › Virtual und Augmented Reality

Ob als Freischaffende, Angestellter oder Unternehmer: Absolventen des Studiengangs können in den Bereichen Kommunikation und Medien, Ausstellung und Event, Produktentwicklung und Computerspiele, Bildung und Wissenschaft tätig werden.

<http://www.burg-halle.de/design/multimediavr-design>

Abbildung vorherige Seite:
Metaworld, 2013
Paul Kirsten, Christian Freitag
Interaktionsexperiment





Leidenschaft für Digitales

Der Studiengang richtet sich an Menschen mit künstlerisch-gestalterischem Talent und Leidenschaft für digitale Technologien. Das weite Feld Multimedia ist nicht nur Beruf, sondern Berufung: Sich ständig auf Neues einzulassen, zu experimentieren, zu reflektieren und permanent zu lernen, all das gehört zum Studium. Kreativität und Gestaltungsvermögen sind die Basis um aussergewöhnliche Projekte zu entwickeln. Erste Berührungen mit Computerprogrammen (z.B. Layout, Bildbearbeitung oder Programmierung) sind von Vorteil, jedoch keine Voraussetzung. Alle nötigen Programmkenntnisse werden projektbegleitend vermittelt.

links

Raftaway, 2018
Bianca Barnekow
Martin Rudat
Computerspiel

Exponat der Ausstellung
„void Start(){Play(“
der Studiengänge
Multimedia|VR-Design
und Multimedia Design
[https://burg-halle.de/
void-start-play](https://burg-halle.de/void-start-play)



SPEKTAKELdigital, 2015
Ausstellung der Studiengänge
Multimedia|VR-Design und Multimedia Design
<http://spektakel.burg-halle.de>

Rüstzeug für die Zukunft

Das Design Studium macht aus Talenten Gestalter-Persönlichkeiten. Im professionellen Alltag eines Designers gleicht keine Aufgabe der anderen: Themen, Ziele und Rahmenbedingungen sind stets unterschiedlich, sodass jedes Projekt unterschiedliche Anforderungen an den Designer stellt. Damit die Studierenden umfassend auf die diversen Herausforderungen des professionellen Schaffens vorbereitet sind lernen sie:

- › Aufgaben/Problemstellung zu analysieren und zu strukturieren.
- › Mit Kreativität ungewöhnliche Lösungen zu entwickeln.
- › Durch Reflektion angemessene Konzepte entstehen zu lassen.
- › Mit künstlerisch-gestalterischer Ausdruckskraft ansprechende Design-Lösungen zu kreieren.
- › Mit technischem Wissen und Können, Lösungen prototypisch erfahrbar zu machen und umzusetzen.



Intensiv und individuell auf hohem Niveau

Kompetente Professoren und Mitarbeiter, wechselnde Gastprofessoren, Lehrbeauftragte und Referenten vertreten unterschiedliche Positionen und gewährleisten Qualität, Aktualität und Weitblick. Projekte in Kooperation mit Kultur, Wirtschaft und Forschung fördern den Realitätsbezug. Die Aufnahmeprüfung stellt ein hohes Niveau der Studierenden sicher. Die kleinen Projektgruppen ermöglichen einen intensiven und individuellen Austausch zwischen Lehrenden und Studierenden. Die Weiterentwicklung und Profilierung der Lehrinhalte werden gemeinsam vorangetrieben. Das Studium unterliegt der permanenten Weiterentwicklung – so wie die Branche selbst.

STRUKTUR BACHELOR STUDIUM

Das erste Studienjahr

Im Zentrum der ersten beiden Semester stehen die gestalterischen und künstlerischen Grundlagen. Sie befassen sich mit den allgemeinen Phänomenen der Gestaltung. Dazu kommt die Vermittlung von Basiswissen in designrelevanten Wissenschaften. Hier werden die Studierenden aller Design-Studiengänge gemeinsam unterrichtet. Darüber hinaus wird multimedia-spezifisches Grundlagenwissen in Form von Seminaren und kleineren Projekten vermittelt.

Das zweite Studienjahr

Im dritten und vierten Semester wird im Rahmen von Seminaren und ersten komplexen Projekten weiteres multimedia-spezifisches Grundlagenwissen vermittelt. Die Vertiefung der gestalterischen und künstlerischen Grundlagen und weiterer designrelevanter Wissenschaften runden das zweite Studienjahr ab.

Das dritte und vierte Studienjahr

Das fünfte bis siebende Semester wird jeweils durch das fachspezifische „Komplexe Gestalten“ dominiert. Zur Wahl stehen Projekte zu einem Thema, wie zum Beispiel „Visualisierung von Beziehungen“ oder „Wissen gestalten“. Die Form des Ergebnisses (Medium bzw. Anwendungsfeld) ist frei. Parallel werden fachspezifisches und designrelevantes Wissen vertieft. Im achten Semester wird das Abschlussprojekt bearbeitet und die Bachelor-Abschlussarbeit verfasst.

<http://www.burg-halle.de/design/multimediavr-design/multimediavr-design/studium/>



1. STUDIENJAHR

1. SEMESTER
Winter

Animation 2D

Webdesign

Kunst-, Design- und Architekturgeschichte
Basismodul

Psychologie der Gestaltung
Basismodul

Gestalterische und Künstlerische Grundlagen
Basismodule

2. STUDIENJAHR

2. SEMESTER
Sommer

Computergrafik 3D

Präsentation

3. SEMESTER
Winter

Game Design

Animation 3D

Multimedia, Virtual Reality

Fachspezifische Grundlagen und Schwerpunkte des Studiums

Designtheorie
Basismodul

Philosophie
Basismodul

Gestalterische und Künstlerische Grundlagen
Aufbaumodule als Wahlfach

Wahlpflichtfach und Wahlfach
Aufbaumodule, Vertiefungsmodul und Extramodule in den...

Präsentationsmethoden

Wahlfach
AG X, Vertragsrecht, Urheberrecht und Medienrecht, Design-...

4. SEMESTER
Sommer

Interface Design

Interaktive Szenarien 3D

Designtheorie
Basismodul

Philosophie
Basismodul

3. STUDIENJAHR

5. SEMESTER
Winter

Komplexes Gestalten 1

Bearbeitung eines komplexen und umfangreichen fachspezifischen Projektes

Wahlpflichtfach

Zur Vertiefung in Multimediale Anwendung, Medientechnik, Computergrafik 3D, Computeranimation, Computergrafik, Virtual Reality und Vertiefungsprojekte im Selbststudium, Workshopteilnahme

MM|VR Vortragsreihe
Gastreferenten aus Praxis, Kultur und Forschung; Berichte über Auslandssemester, Praktika, o. ä.

Wahlpflichtfach
Medien- und Kommunikationswissenschaften, Tutorentätigkeit – digitale Anwendungen, Tutorentätigkeit – Workshop 1 CP, Fachspezifische Orientierung, Fachkommunikation Englisch

Ästhetik
Basismodul

Wahlpflichtfach und Wahlfach
...Fächern Kunst-, Design- und Architekturgeschichte, Psychologie der Gestaltung und Designtheorie

Wahlfach
...management und Marketing, Existenzführung und Betriebsführung

6. SEMESTER
Sommer

Komplexes Gestalten 2

Wahlpflichtfach

MM|VR Vortragsreihe

Wahlpflichtfach

Ästhetik
Basismodul

Projektplanung, Kalkulation digitaler Produkte

4. STUDIENJAHR

7. SEMESTER
Winter

Komplexes Gestalten 3

Bachelor Abschlussarbeit

Portfolio
Erstellung des eigenen Studium-Portfolios (analog und digital)

8. SEMESTER
Sommer

Komplexes Gestalten 4
Bachelor Projekt

Bachelor Abschlussarbeit

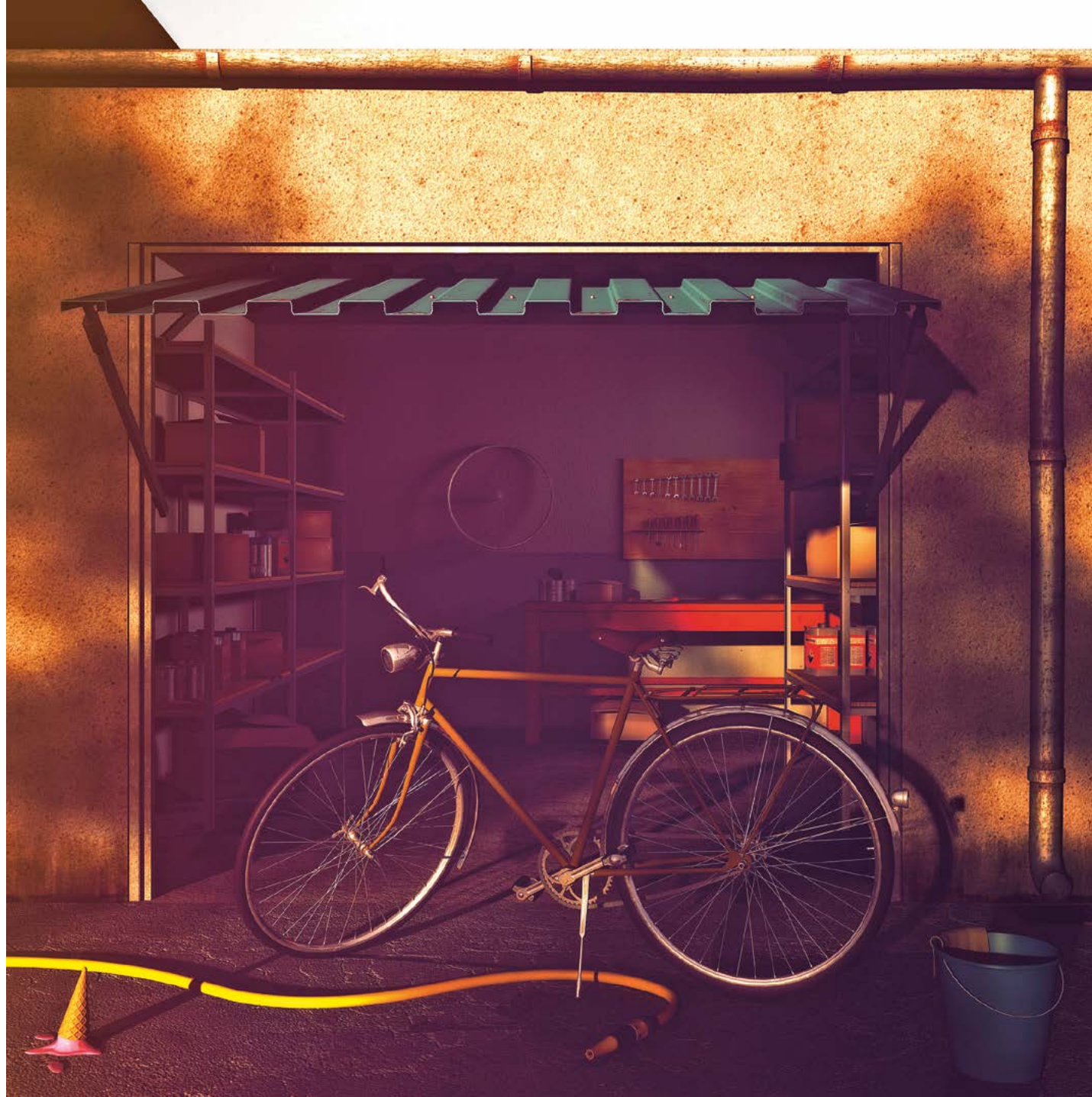
Portfolio

Interdisziplinäre, gesellschafts- und marktbezogene Kompetenz
Wissenschaftliche Kompetenz

Entwerferische und bezugswissenschaftliche Kompetenz
Gestalterische Künstlerische Kompetenz

ERSTES STUDIENJAHR

Schatzkiste, 2010
Robert Frentzel
3D-Stillleben

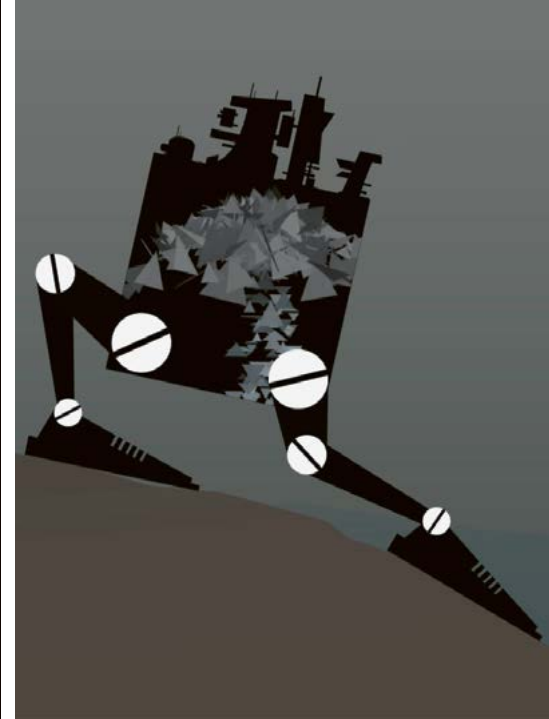




Vorsprung, 2012
Marcel Wiessler
2D-Animation



Mulumum/Batata/Zibirr, 2007
Diana Neumerkel
2D-Animation



Vorsprung, 2012
Matthias Nikutta
2D-Animation

Grundlagen – Animation 2D

In 30 Sekunden eine spannende Geschichte mit einfachen Formen erzählen. In zwei Kompaktwochen erstellen die Studierenden einen 2D-Animationsfilm. Zu einem vorgegebenen Thema soll – über die Länge von 30 Sekunden und mit einfachen reduzierten Formen – eine spannende Geschichte erzählt werden. Sie durchlaufen dabei die einzelnen Projektphasen Ideenentwicklung, Story-board, Animatic und Produktion (Animation und Audio). Der Fokus liegt dabei auf einer originellen Idee, spannender Bildgestaltung, guter Dramaturgie und ein perfektes Timing.



Kuhfrühstück, 2012
Alexander Börner
3D-Stillleben

Grundlagen – Computergrafik 3D

Ein Stillleben, individuell und realitätsnah. In zwei Kompaktwochen erstellen die Studierenden eine 3D modellierte Bildkomposition. Zu einem vorgegebenen Thema skizzieren sie ein individuelles Stillleben und setzen es mittels 3D-Software um. Der Fokus liegt dabei auf Idee, Entwurf, detailreiche 3D-Modellierung, realitätsnahe Texturierung und Visualisierung sowie Bildkomposition und Lichtinszenierung.

ZWEITES STUDIENJAHR

treeTool, 2009
Stefan Kloß
Musik Visualisierung





Paseo, 2017
Judith Hanke
Game Design

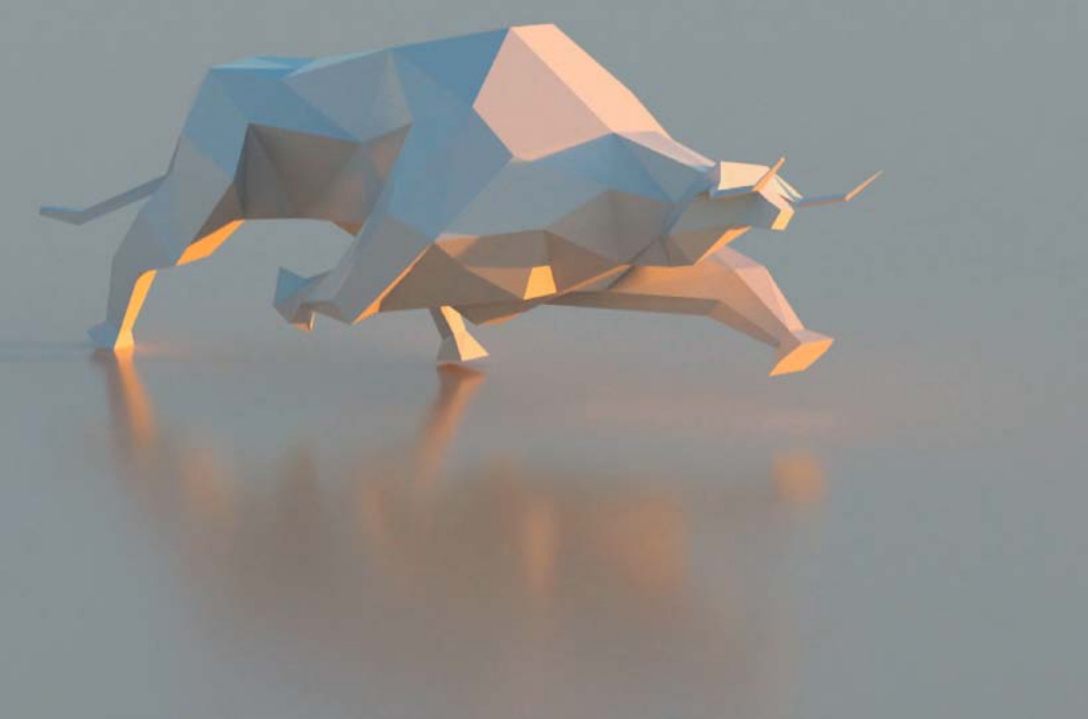


Die Blaue Blume, 2018
Paula-Rahel Cyriaks
Game Design

Grundlagen – Game Design

Ein 2D-Computerspiel, sinnhaft und spielerisch.

Spielen zu Wollen liegt im Wesen des Menschen. Spiele tauchen in unterschiedlichen Kontexten auf und haben unterschiedliche Inhalte und Ziele. In diesem Kurs durchlaufen die Studierenden den gesamten Entwicklungsprozess eines 2D-Computerspiels – von der Konzeption, über erste Prototypen, bis hin zur finalen Entwicklung (Programmierung, Grafiken, Animation und Sounds). Parallel werden Game-Design-Theorien vermittelt und Spielformate analysiert.



Grundlagen – Animation 3D

3D-Objekte animieren und kreativ in Szene setzen. Aufbauend auf den Übungen zur 3D-Modellierung und Visualisierung im ersten Studienjahr erfolgt eine vertiefende Anwendung digitaler Werkzeuge zur Erstellung, Visualisierung und Animation digitaler Modelle. Im Mittelpunkt stehen dabei grundlegende Techniken und Methoden der 3D-Animation und der Bewegtbildgestaltung, das Rendering der Bildfolgen und die Postproduktion mittels Video-Software.

links
Stier, 2019
Oscar Patschke
3D Animation

rechts
Plural, 2018
Tim Rumpf
3D Animation



The Touch, 2018
Tim Rumpf, Marian Schilasky
Interface Design



Cockpit, 2018
Mercedes Kasper, Wenzel Stendike
Interface Design

Grundlagen – Interface Design

Ein Interface entwickeln, einzigartig und funktional. Das Interface ist die Grundlage der Kommunikation zwischen Mensch und Maschine. Maus, Tastatur oder Touchdisplays sind unsere allgegenwärtigen und alltäglichen Eingabegeräte. Doch sind sie bei Weitem nicht die einzigen Möglichkeiten der Kommunikation zwischen Menschen und Maschinen. In diesem Kurs werden alternativer Steuerungsmöglichkeiten erforscht, entwickelt und umgesetzt.



Grundlagen – Interaktive Szenarien 3D

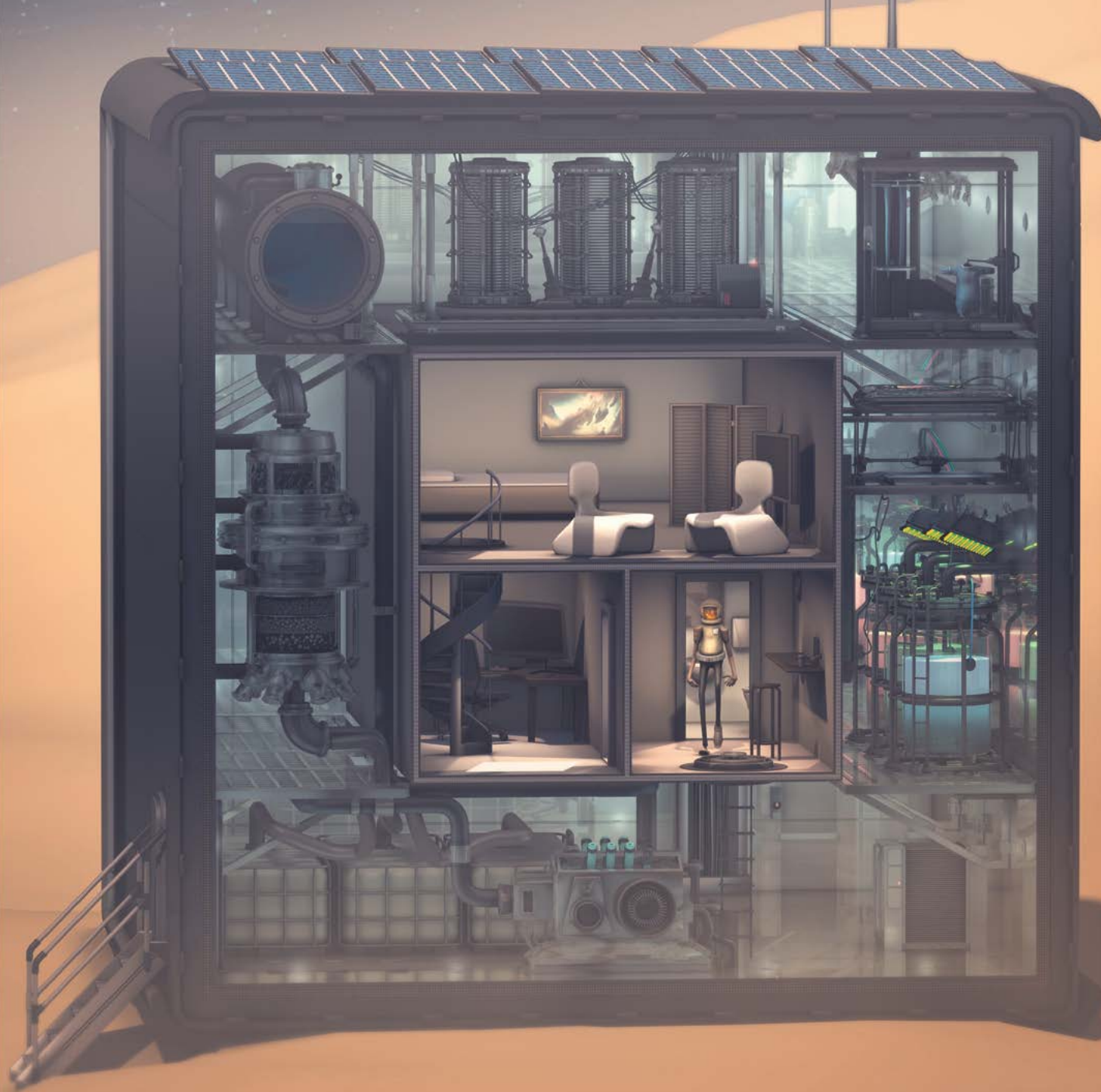
Eine interaktive VR-Anwendung, ansprechend und intuitiv gestalten. Wie inszeniert man ein bewegtes 3D-Szenario, wie bewegen sich Objekte darin und wie gestaltet man die Interaktion so, dass Nutzer es intuitiv verstehen? Im Projekt durchlaufen die Studierenden alle Projektphasen der Bearbeitung: Ideenfindung und Skizzen, Konzeption und Zieldefinition, Varianten zum Screendesign und der Interaktion, 3D-Modellierung und -Visualisierung des Objektes, Computeranimation und Entwicklung eines interaktiven VR-Prototypen. Der Fokus liegt dabei auf dem Einsatz verschiedener Programme zur interaktiven Darstellung dreidimensionaler Gegenstände im digitalen Raum.

links
concierto, 2018
Wenzel Stendike
Interaktives VR-Spiel

rechts
Buzzing Brummer, 2019
Yuxi Xia
Interaktive VR-Anwendung

DRITTES UND VIERTES STUDIENJAHR

Autarkic, 2014
Sebastian Werner
Animiertes Plakat



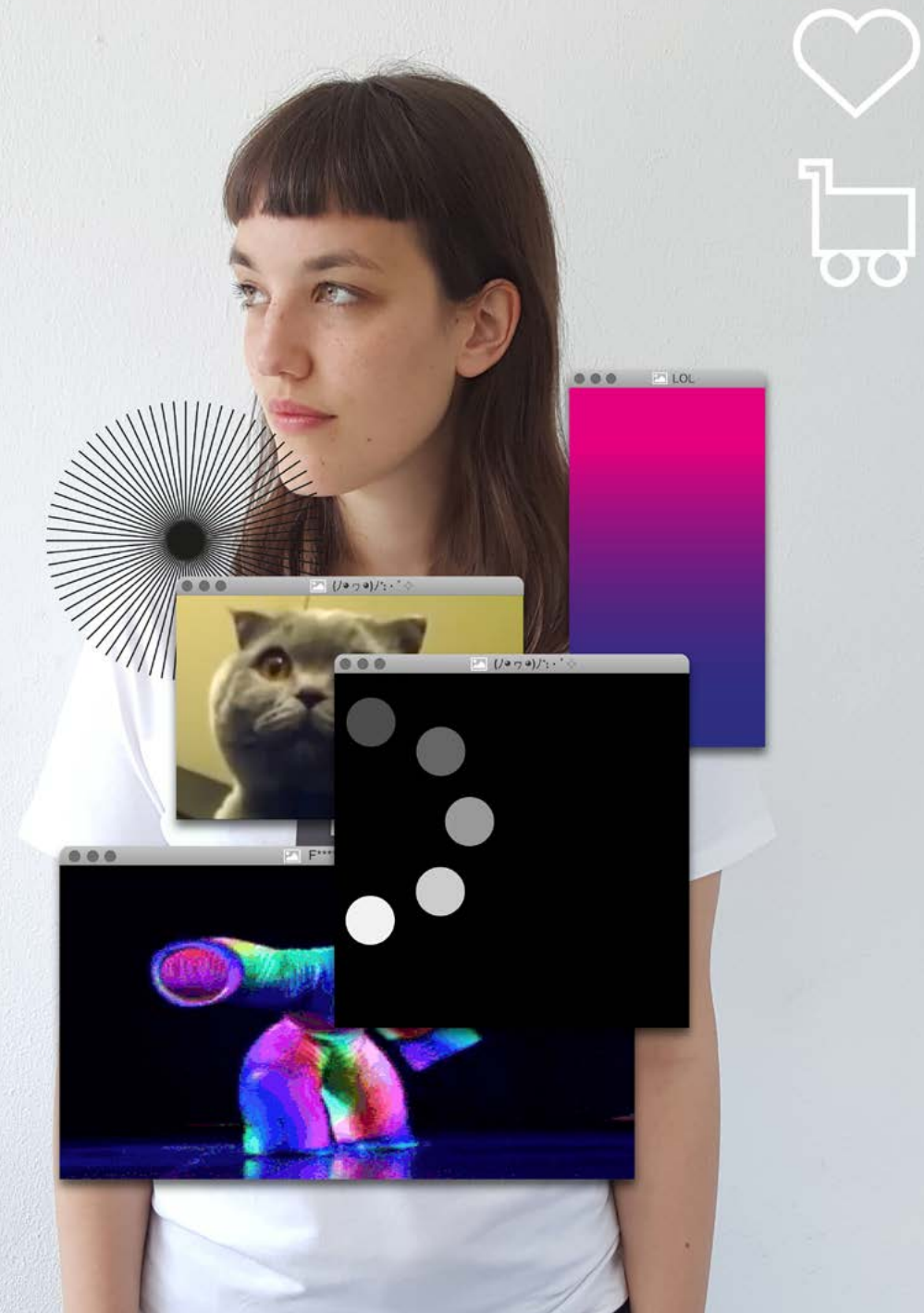
Komplexes Gestalten

Ein Thema, unterschiedliche Interpretationen, vielfältige Ergebnisse. Ab dem fünften Semester liegt der Schwerpunkt des Semesters in der Bearbeitung eines komplexen fachspezifischen Projektes. Dabei werden Themen, wie zum Beispiel „Visualisierung von Beziehungen“, „Quantify Yourself“ und „Hybrid Games“ gestellt. Die Art und Weise der Umsetzung ist dem Thema entsprechend zu wählen. Dabei durchlaufen die Studierenden alle Phasen der Bearbeitung eines komplexen Projektes wie z.B. Recherche, Analyse der Aufgabe/Problemstellung, erste Ideen und Skizzen, Konzeption und Zieldefinition, Design- und Funktionsvarianten, experimentelle Auseinandersetzung mit Technologien, prototypische Umsetzung, Dokumentation und Präsentation des Ergebnisses. Während der wöchentlichen Konsultationen präsentieren und diskutieren die Studierenden die jeweiligen Bearbeitungsstände in der Gruppe.

Die Ergebnisse können Inszenierungen, Installationen, digitale Produkte und Services, interaktive multimediale Anwendungen, Computeranimationen, Game- und Characterdesigns, Visualisierungen, Simulationen, generative Gestaltungen, Datenvisualisierungen, Virtual- und Augmented-Reality-Anwendungen sein.

Auf den Folgeseiten werden Ergebnisse aus dem Fach „Komplexes Gestalten 1-3“ beispielhaft vorgestellt.

wear, 2017
Sena Oh
Digitale Anwendung





MM|VR Ident, 2014
Sebastian Werner, Matthias Nikutta
Trailer Design

Charakter Design, 3D-Animation, Motiondesign

„MM|VR-Ident“ sind mehrere kurze Animationsfilme für den Studiengang MM|VR-Design. Die 10 bis 20 Sekunden langen Clips deuten die Inhalte der Lehre an und sollen potenziellen Bewerbern Lust auf das Studium machen. Die Clips zeigen beiläufige Handlungen, ergänzt von surrealen Szenarien. Verschiedene Stile der Animationsfilme werden durch den gleichen Abspann mit dem Studiengangsnamen und dem Slogan „Learn. Explore. Create.“ zusammengehalten. Wechselnde Stile wie 2D, 3D und Stopptrick zeigen die Vielfältigkeit des Studiengangs auf und dienen den Autoren als Experimentierfeld.



Daydreaming, 2015
Mathias Nell, Andreas Schrader
VR-Andwendung

VR- Andwendung

„Daydreaming“ ist eine fantastische Reise durch eine bezaubernde 3D-Welt, voller Wunderlichkeiten und Überraschungen. Mit einer VR-Brille ausgestattet, reitet der Nutzer auf einem echten Schaukelpferd durch die virtuelle Geschichte – die Schaukelfrequenz in der Realität bestimmt dabei die Reitgeschwindigkeit im virtuellen Raum. Die Musik in der Anwendung wird durch ein dynamisches und progressives System gesteuert.



The Gaudy Woods, 2008

Thi Binh Minh Nguyen, Robert Frentzel

Spiel mit kinetischem Interface

Gamedesign, VR-Anwendung, Interface-Design

„The Gaudy Woods“ ist ein Real-Time-VR-Game in 3D-Stereo-Optik. Als Spiel-Controller dient ein einzigartiges kinetisches Interface aus recycelten Reifen. Der virtuelle Spaziergang durch eine psychedelische Waldlandschaft erfolgt mit vollem Körpereinsatz und unter Nutzung des Gleichgewichtssinns. Das Spiel besteht durch eine eigenständige surreale Grafik, liebevolle Animationen und einer reichen Klangwelt. Der abwechslungsreiche und anspruchsvolle Pacour führt den Spieler auf einen Gipfel. Dort angekommen werden alle Mühen des Austiegs belohnt: er kann abheben und – einem Vogel gleich – zurück ins Tal schweben.

Auszeichnungen

German Game Awards - Nominierung, 2014

Deutschen Computerspielpreis - Nominierung, 2014

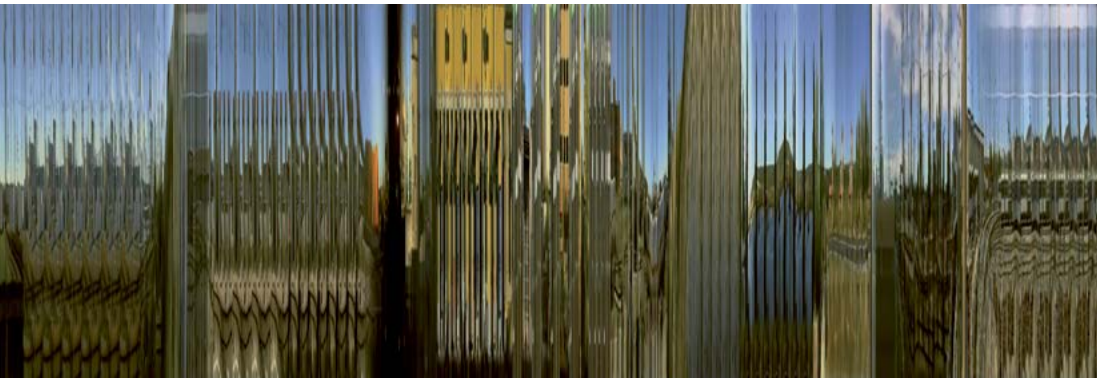
A MAZE Indie Connect - Nominierung, 2013

Ankauf der Arbeit - Computerspielmuseum Berlin, 2014



Bjork – Hyperballad

Querblick, 2010
Xenia Sichwardt
Farbvisualisierung von Musikvideos



Chemical Brothers – Star Guitar

Datenvisualisierung

„Querblick“ geht der Frage nach, ob sich in den Arbeiten von Filmregisseuren eine eigene Farbwelt erkennen läßt. Dafür wurde ein eigenes Analyseverfahren entwickelt und umgesetzt.

Um das Farbspektrum von Bewegtbildern zu erfassen, werden die durchschnittlichen Farbwerte der Einzelbilder in der Breite auf einen Pixel reduziert und aneinander gereiht. Die Höhe der Einzelbilder bleibt dabei erhalten. Die automatisierte Verarbeitung der Filmdateien ermöglicht es, die einzigartige Farbstimmung der Bewegtbilder auf einen Blick zu erfassen. Es entsteht eine eigenständige Bildästhetik die auch Einblicke in Schnittfolgen und Kamerabewegungen gibt.

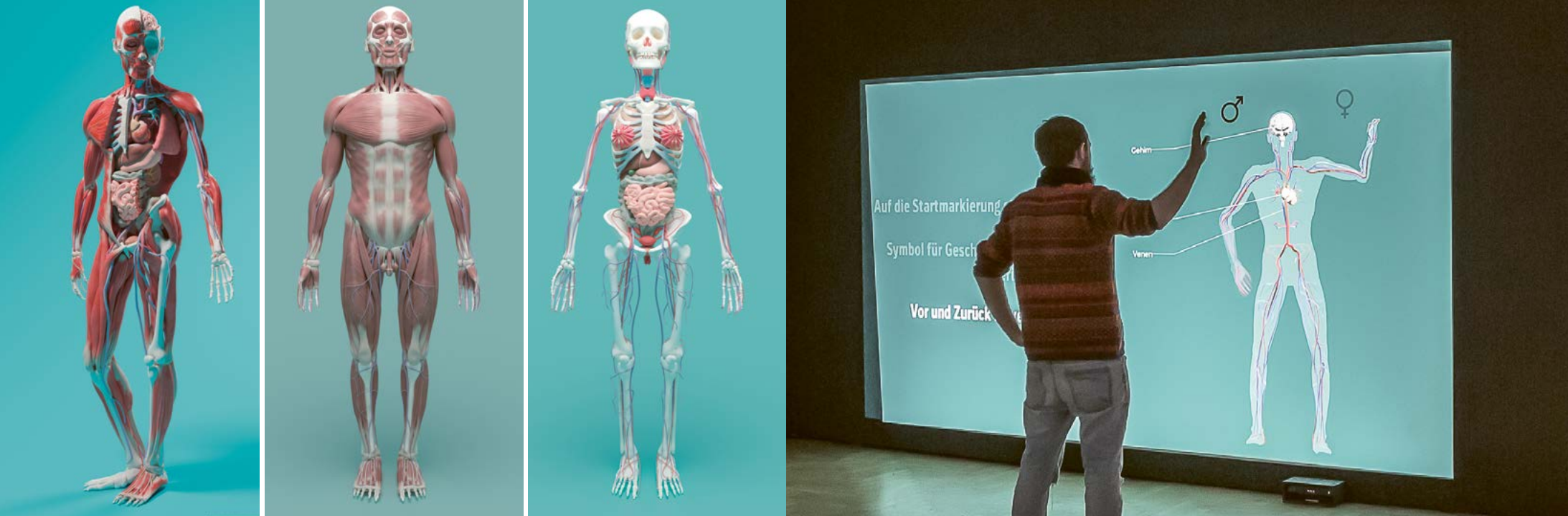
Um weiter ins Detail zu gehen, wurden die Ergebnisse der Analyse in den dreidimensionalen Raum gebracht. Die Anzahl der unterschiedlichen Farben des Films bestimmt die Tiefe und Form.

Wie das Querlesen von Texten ermöglicht die Anwendung das „Querblicken“ durch die Farbwelt von Bewegtbildern. Die Beispiele zeigen Visualisierungen von Musikvideos des Regisseurs Michel Gondry.



Querschnitt im dreidimensionalen Raum

Auszeichnungen
Art Directors Club - Silbernen ADC-Nagel in der Kategorie Digitale Medien, 2012



AnatomieSpiegel, 2014
Simon Kirsch, Alexander Börner
Installation mit Bewegungstracking

Interaktive VR-Anwendung und Installation

Der „AnatomieSpiegel“ ist eine multimediale, interaktive Installation, die spielerisch und intuitiv Einblicke in den menschlichen Körper gestattet. Gesten und Bewegungen werden durch Motiontracking auf ein virtuelles „Spiegelbild“ übertragen. Je näher man an die Visualisierung herantritt, desto mehr wird vom Inneren des Körpers sichtbar. Die Anwendung bietet, analog zu einer Lehrtafel, grundlegende Informationen über Aussehen, Position und Namen wichtiger Organe, Muskeln, Gefäße und Knochen.

Auszeichnung
Exponat der Ausstellung „Body Worlds“ - USA, 2016

PaleoCube, 2011/2015
Simon Kirsch
Robert Frentzel
Patrick Dahms
Interaktives Diorama

Interaktive Visualisierung

„PaleoCube“ ist ein interaktives, virtuelles Diorama, das die Geschichte, die Entwicklung und den Wandel des Geiseltals vom eozänen Sumpfgebiet bis zum heutigen renaturierten Baggersee veranschaulicht. Die Visualisierung zeigt in den wichtigsten Entwicklungsphasen ausgewählte Pflanzen, Tiere und die Veränderungen der Landschaft, die durch den Kohleabbau entstanden. Kompakt verpackt sind diese Informationen auf einem repräsentativen Ausschnitt des Geiseltals in Form eines Würfels. Mittels Touchscreen können die Nutzer den Würfel drehen, ihn näher heranholen, sich auf einzelne Ausschnitte fokussieren oder in der Zeit vorspulen. Sei es, um die Verdichtung der Kohleschicht im Laufe der Jahrtausende, einen Altelefant in Bewegung oder die Umwälzung der gewaltigen Erdmasse durch einen industriellen Kohlebagger zu betrachten. Die Anwendung macht die Zusammenhänge sichtbar und ermöglicht einen schnellen Überblick über die lange und spannende Geschichte des Geiseltals.





Abbildung vorherige Seite:
Happy Time, 2017
Stephan Posner
3D Kurzfilm

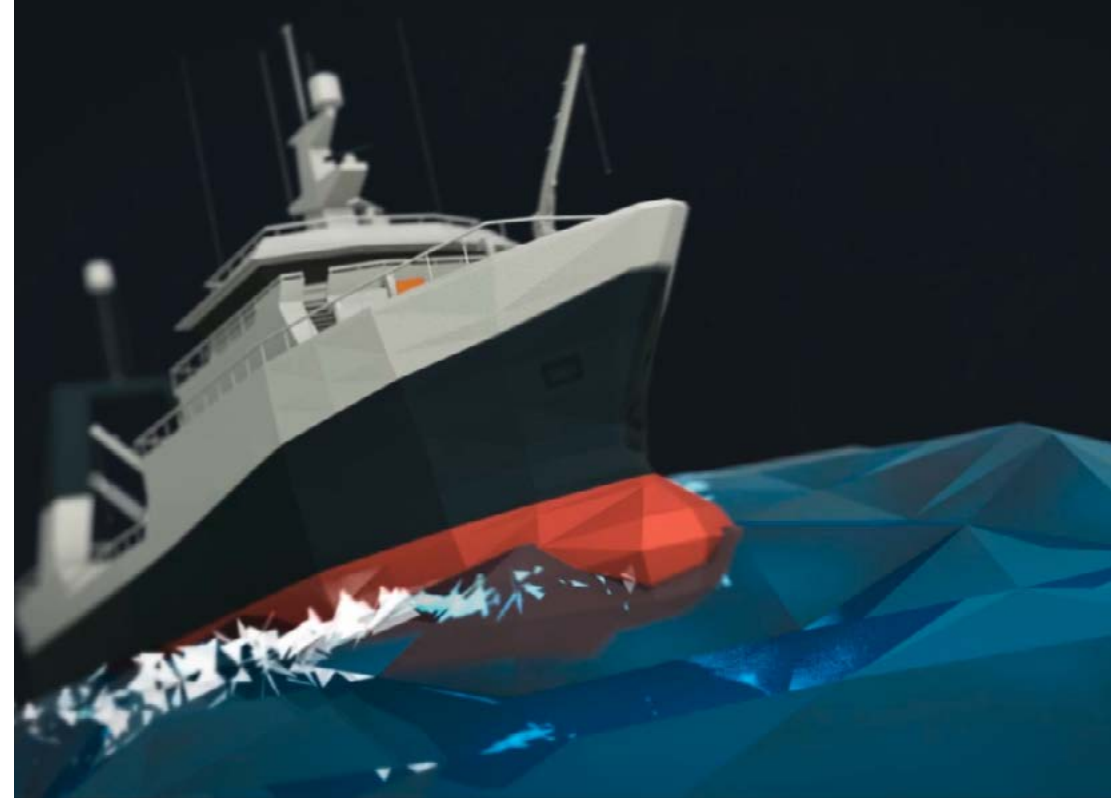
Überfischung der Meere, 2011
Uli Streckenbach
3D Kurzfilm

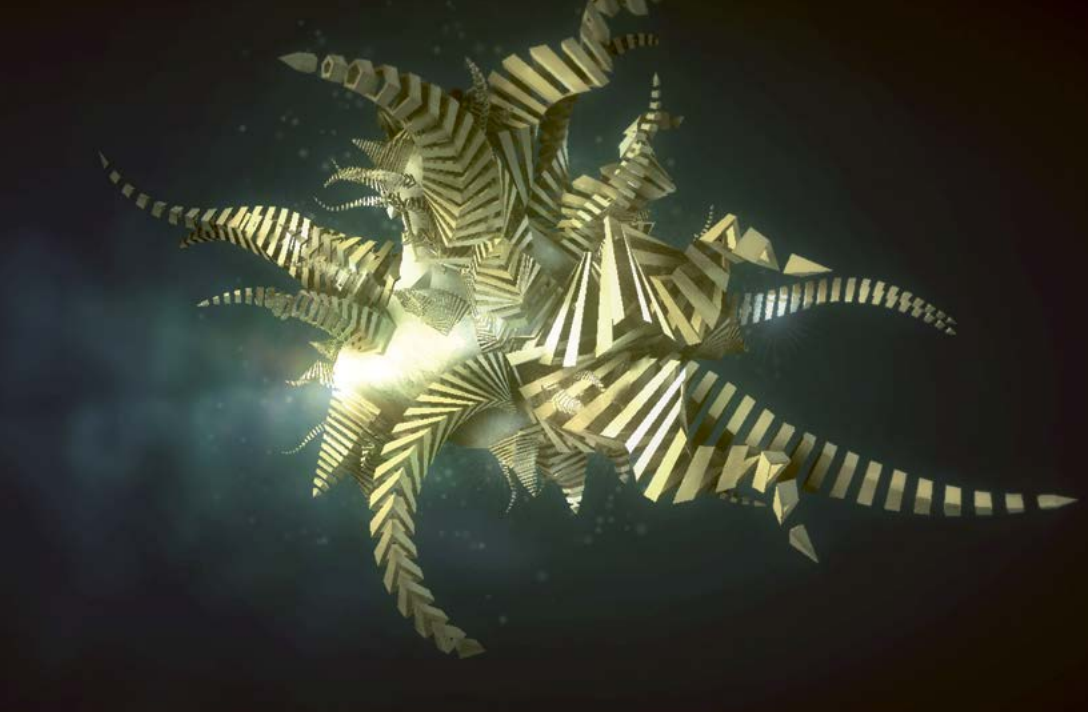
3D-Animation, Motiondesign

„Überfischung der Meere“ zeigt wie es um die Meeresbewohner steht und was getan wird, damit diese auf unseren Tellern landen. Der Kurzfilm verdeutlicht, dass das Öko-System „Meer“ vor dem Kollaps steht. In 4:20 Minuten fasst das Werk Fakten und Statistiken dieses Industriezweiges zusammen und setzt sie filmisch um. Wichtigstes Stilmittel des Films sind Abstraktion und Reduktion auf das Wesentliche, weshalb alle Darstellungen aus relativ einfachen Polygonmodellen bestehen.

Auszeichnungen / Festivals

SAE Alumni Award - Best 3D/VFX - Winner, 2011
animago Award - Best Visualization - Winner, 2012
Deutscher Umweltmedienpreis - Neue Medien - Winner, 2012
ADC Junior Award - Nagel in Bronze, 2012
Annual Multimedia - Studenten Kategorie - Nominierung, 2012
Filme für die Erde Award - Winner, 2012
Naturvision Filmfestival - Ludwigsburg, 2012
Cinemaambiente Filmfestival - Turin, 2012
Green Film Festival - Seoul, 2012
San Francisco International Film Festival, 2013
Klicks auf Youtube über 1.300.000, Stand 2016





Experimentelle Interaktions- und Visualisierungsstudie

„Metaworlds“ ist eine Interaktionsstudie zum Einsatz verschiedener Eingabegeräte. Dabei wurden sensorgesteuerte Controller und Gestenerkennung für unterschiedliche Nutzungssituationen erforscht und mehrfach variiert. Die Studien zur Interaktion und dem Zusammenspiel von Formgebung, Atmosphäre und Klang der Welten, führten zu der durch die Kugel „Sphero“ gesteuerten finalen virtuellen Objektwelt „Metaworlds“ – detailreiche in Echtzeit generierten 3D-Szenarien.

Auszeichnungen

Campus Wettbewerb - 1. Preis, 2015

Page 04/2015 - Sonderartikel

Deutscher Multimedia Preis - 2. Platz, 2015

Eyes & Ears of Europe - Junior Award, 2014

ADC Nachwuchswettbewerb, 2014

Animago Award - Kategorie Best interaktive Produktion - Nominierung, 2013

WEAVE 01/2014 - Sonderartikel



Metaworld, 2013

Paul Kirsten, Christian Freitag

Interaktionsexperiment



Snick Fossy, 2017
Victor Stockert
Interaktionsexperiment

Jump'n Run Game

„Snick Fossy“ ist Detektiv und man kann ihn durch seine farbenfrohe Welt navigieren – durch die Straßen seiner Stadt, den Stadtpark, bis in sein Haus – mit Büro, Wohnzimmer und Schlafzimmer. Das Highlight für echte Detektive ist sicher seine Werkstatt – quasi die Schatzkammer seiner Arbeit, in der sich zahlreiche sonder- und wunderbare Gadgets finden. Das Projekt wurde als spielbarer Prototyp umgesetzt.

Abbildung folgende Seite:
DjinnChair Astronaut, 2015
Sebastian Werner
Character Design und 3D-Modellierung



INFORMATIONEN

Studieren auf dem Campus Design

Der Fachbereich Design der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle bietet fünf Bachelor-Studiengänge an: Industriedesign, Innenarchitektur, Kommunikationsdesign, Modedesign und Multimedia|VR-Design. Alle Studiengänge befinden sich auf dem Campus Design wodurch Austausch und Interdisziplinarität gefördert werden.

Studienschwerpunkte des Multimedia|VR-Design

Erforschung, Konzeption, Gestaltung und prototypische Umsetzung von Inszenierungen, Installationen, digitalen Produkten und Services, interaktiven multimedialen Anwendungen, Computeranimationen, Game- und Characterdesigns, Visualisierungen, Simulationen, generativen Gestaltungen, Datenvisualisierungen, Virtual- und Augmented-Reality-Szenarien und -Anwendungen.

<http://www.burg-halle.de/design/multimediavr-design/multimediavr-design/studium/>

Ausstattung

Eine gute und umfassende Ausstattung zeichnen sowohl den Studiengang als auch die Hochschule aus. Es gibt Werkstätten, Labors und Computer-Pools. Sie verfügen über eine zeitgemäße Ausstattung, professionelle Hard- und Software sowie hochwertige periphere Ein- und Ausgabetechnik.

<http://www.burg-halle.de/hochschule/einrichtungen/werkstaetten/>

Partner der Burg Giebichenstein

Die Hochschule fördert den Austausch und pflegt Kontakte zu zahlreichen Kunst- und Designhochschulen in der ganzen Welt. Sie ist Mitglied im cumulus-Verbund. Die Zusammenarbeit mit Partnern aus Industrie, Wirtschaft, privaten oder öffentlichen Institutionen ergänzt die Ausbildung um fachbezogene Praxis.

<http://www.burg-halle.de/hochschule/organisation/internationales-netzwerk/>

Voraussetzungen für das Multimedia|VR-Studium

- › Allgemeine Hochschulreife, Ausnahmen für Hochbegabte sind unter bestimmten Voraussetzungen möglich
- › Bestandene hochschulinterne Eignungsprüfung
- › Erforderlich ist ein 2-monatiges Vorpraktikum (z. B. Medienagentur)
- › Ausländische Bewerberinnen und Bewerber müssen über gute Deutschkenntnisse verfügen

<http://www.burg-halle.de/hochschule/studium/studienbewerber/>

Termine

- › Anmeldeschluss für die nächste Eignungsprüfung ist in der Regel Ende Februar
- › Die Eignungsprüfung findet einmal pro Jahr, in der Regel Ende März statt
- › Das Studienjahr beginnt im Oktober

<http://www.burg-halle.de/hochschule/studium/studienbewerber/>

Ansprechpartner im Studiengang

Prof. Bernd Hanisch

Professor für Produkt- und VR-Design

Telefon +49(0)345 7751-904

hanisch@burg-halle.de

Prof. Jonas Hansen

Professor für Design und Medientechnologie

Telefon +49(0)345 7751-905

hansen@burg-halle.de

Prof. Anette Scholz

Professorin für Design digitaler Produkte

Telefon +49(0)345 7751-908

scholz@burg-halle.de

Zentrale Studieninformationen

Dezernat Studentische und Akademische Angelegenheiten

Telefon +49(0)345 7751-532

Fax +49(0)345 7751-517

studinfo@burg-halle.de

Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle
Postfach 200 252
06003 Halle (Saale)