

B

U

R

G



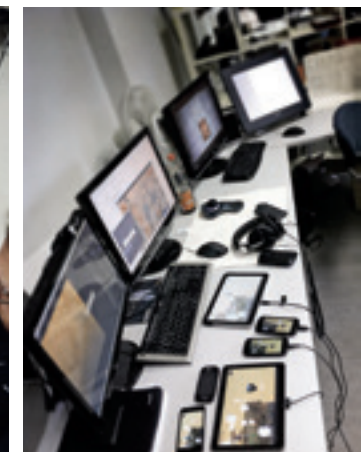
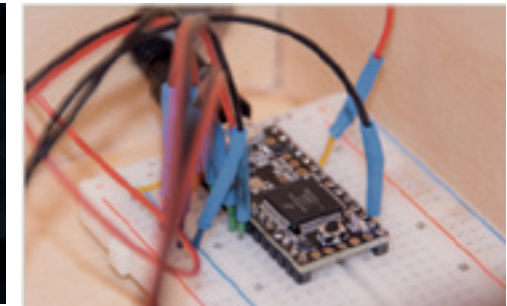
Multimedia | VR-Design

Information zum Studium



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. Dazu kommen die Querschnittsgebiete Grundlagen und Theorie, in denen die Studierenden aller Design-Studiengänge gemeinsam unterrichtet werden. Begleitend zu den Kursen und Projekten in den jeweiligen Studiengängen eignen sich die Studierenden die Fähigkeit zur Analyse durch wissenschaftlich-theoretische Lehrmodule an. In zunehmend komplexen Aufgaben wird von ihnen das erworbene Können angewandt und erprobt.

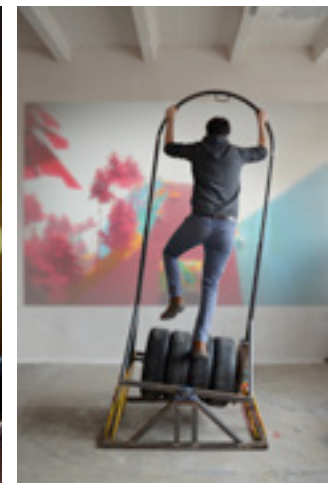
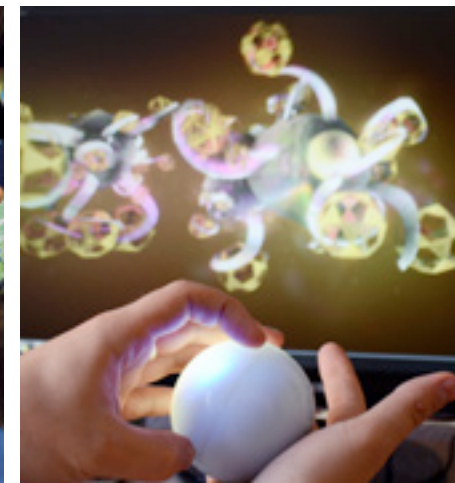
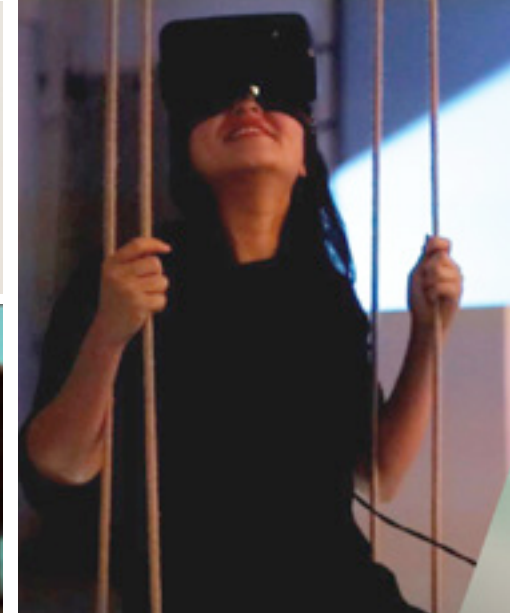


Digitale Technologien als kreative Kraft

Der Bachelor-Studiengang setzt sich künstlerisch-gestalterisch mit digitaler Technologie als kulturelle und kreative Kraft auseinander.

Die Studierenden erforschen Anwendungsszenarien, experimentieren mit neuen Formaten und kreieren Technologien und Anwendungen, die in der Zukunft zum Alltag gehören. Dazu stehen ihnen professionelle Hard- und Software sowie experimentelle Ein- und Ausgabetechnik zur Verfügung. Die Ergebnisse können aus folgenden Bereichen sein:

- › Inszenierung und Installation
- › digitales Produkt und digitaler Service
- › interaktive multimediale Anwendung
- › Computeranimation
- › Game- und Characterdesign
- › Visualisierung und Simulation
- › generative Gestaltung
- › Datenvisualisierung
- › Virtual und Augmented Reality





Nadine Walter
Desktop-Tablet-Spiel
Formen und Farben, 2014

Können verlangt Wissen

Die Anforderungen an Multimedia|VR-Design Studierende sind so vielfältig wie das Studium selbst: Schöpferisches Denken, zielgerichtetes Konzipieren, künstlerisch-gestalterische Ausdrucksfähigkeit und ein kreativer Umgang mit Technologie. Ein intensives Interesse an Design und Kunst sowie an Medien und deren Nutzer sind essenziell. Kreative Ideen, selbständiges und systematisches Arbeiten, Kommunikationsvermögen und Teamfähigkeit sind erforderlich. Das weite Feld Multimedia ist nicht nur Beruf, sondern Berufung: Sich ständig auf Neues einzulassen, zu experimentieren, zu reflektieren und permanent neues zu lernen, all das gehört zum Alltag.



Felix Herbst
Tablet-Anwendung
Iterazer, 2014

Aktualität und Qualität

Der Studiengang unterliegt der permanenten Weiterentwicklung – so wie die Branche selbst.

Erfahrene Professoren und Mitarbeiter, wechselnde Gastprofessoren, Lehrbeauftragte und Referenten gewährleisten Aktualität und Qualität. Projekte in Kooperation mit Kultur, Wirtschaft und Forschung fördern eine fortwährende Berücksichtigung kultureller und technologischer Weiterentwicklungen.

Willkommen in einer vielversprechenden Zukunft

Das Studium Multimedia|VR-Design macht aus Talenten Gestalter-Persönlichkeiten, die umfassend auf die Anforderungen des professionellen Schaffens vorbereitet sind und die Zukunft aktiv mitgestalten können. Ob als Freelancer, Angestellter oder Unternehmer: Absolventen des Studiengangs können in den Bereichen Kommunikation und Medien, Ausstellung und Event, Produktentwicklung und Computerspiele oder Bildung und Wissenschaft tätig werden. Dem Kreativen sind keine Grenzen gesetzt!

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Studienschwerpunkte

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/multimedia-vr-design/studium.html>

Ausstattung

Eine gute und umfassende Ausstattung zeichnen sowohl die Hochschule als auch den Studiengang 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.html>

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.html>

Voraussetzungen Bachelor-Studium

- › Allgemeine Hochschulreife, Ausnahmen für Hochbegabte sind unter bestimmten Voraussetzungen möglich.
- › Bestandene hochschulinterne Eignungsprüfung, findet einmal im Jahr statt und kann wiederholt werden.
- › Von Vorteil sind solide Grundkenntnisse im fachbezogenen Umgang mit Hard- und Software.
- › Ausländische Bewerberinnen und Bewerber müssen über gute Deutschkenntnisse verfügen, zum Beispiel dsh oder testdaf.

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

Termine Bachelor-Studiengang

- › Anmeldeschluss für die nächste Eignungsprüfung ist der 28. Februar.
- › Die Eignungsprüfung findet in der Regel Ende März statt.
- › Das Studienjahr beginnt im Oktober.

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

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)

Ansprechpartner im Studiengang

Prof. Bernd Hanisch

Professor für Produkt- und VR-Design

Telefon +49(0)345 7751-904

Fax +49(0)345 7751-907

hanisch@burg-halle.de

Prof. Anette Scholz

Professorin für Design digitaler Produkte

Telefon +49(0)345 7751-908

Fax +49(0)345 7751-907

scholz@burg-halle.de

1. STUDIENJAHR

1. SEMESTER Winter	2. SEMESTER Sommer	3. SEMESTER Winter	4. SEMESTER Sommer
Grundlagen 1 Lineare Animation 2D Internet	Grundlagen 2 3D-Modellierung & Visualisierung Präsentation & Präsentieren	Grundlagen 3 Motiondesign	Grundlagen 4 Interaktive VR-Szenarien
		Grundkenntnisse digitaler Anwendung Einführung in die Programmierung, Computeranimation, Multimediale Präsentation und Virtual Reality	
		Medieninformatik	Designinformatik
		Multimedia VR- Konzeption 1	Wahlpflichtfächer Multimedia VR-Konzeption 2, Medien- und Kommunikationswissenschaften, Tutorenätigkeit, Exkursion, Wettbewerbsteilnahme, Referat, Fachkommunikation Englisch
Gestalterisch und Künstlerische Grundlagen Basismodule	Gestalterisch und Künstlerische Grundlagen Basismodule	Gestalterisch und Künstlerische Grundlagen Aufbaumodule	Gestalterisch und Künstlerische Grundlagen Aufbaumodule
Kunst-, Design- und Architektur- geschichte Basismodul	Kunst-, Design- und Architektur- geschichte Basismodul	Designtheorie Basismodul	Designtheorie Basismodul
Psychologie der Gestaltung Basismodul	Psychologie der Gestaltung Basismodul	Philosophie Basismodul	Philosophie Basismodul

Wahlmodule

Aufbau-, Vertiefung- und Extramodule in den Fächern Kunst-, Design- und Architekturgeschichte, Psychologie der Gestaltung und Designtheorie

Präsentations-
methoden

Projektplanung,
Kalkulation
digitaler Produkte

Wahlmöglichkeit

AG X, Vertrags-, Urheberrecht/Medienrecht, Designmanagement/Marketing, Existenzführung/Betriebsführung

2. STUDIENJAHR

3. STUDIENJAHR

4. STUDIENJAHR

5. SEMESTER Winter	6. SEMESTER Sommer	7. SEMESTER Winter	8. SEMESTER Sommer
Komplexes Gestalten* Bearbeitung einer komplexen Themenstellung Wahl aus Angeboten des Studiengangs	Komplexes Gestalten* Bearbeitung einer komplexen Themenstellung Wahl aus Angeboten des Studiengangs	Komplexes Gestalten* Bearbeitung einer komplexen Themenstellung Wahl aus Angeboten des Studiengangs oder eigenes Projekt	Komplexes Gestalten* Bachelor Projekt
Fachkenntnisse digitaler Anwendung Vertiefung in Multimediale Präsentation, Medientechnik, 3D-Modellierung und Visualisierung, Computeranimation, Computergrafik, Virtual Reality und Vertiefungsprojekte im Selbststudium			Portfolio Erstellung des eigenen Studium-Portfolio (analog und digital)
Multimedia VR Vortragsreihe Gastreferenten aus Praxis, Kultur und Forschung			*Komplexes Gestalten In diesem Hauptfach werden fachspezifische Semesterprojekte zu einem Thema, wie zum Beispiel „Visualisierung von Beziehungen“, „Quantify Yourself“ und „Hybrid Games“ bearbeitet. Die Art und Weise der Umsetzung ist dem Thema entsprechend zu wählen. Die Ergebnisse können Inszenierungen, Installationen, digitale Produkte und Services, interaktive multimediale Anwendungen, Computer- animationen, Game- und Characterdesigns, Visualisier- ungen, Simulationen, generative Gestaltungen, Datenvisualisierungen, virtual und augmented Reality sein.
Ästhetik Basismodul	Ästhetik Basismodul		



Doreen Kraban
Fotografische Sammlung
Kopf Rauschen, 2014

ERSTES STUDIENJAHR

Robert Frentzel
3D-Stilleben
Schatzkiste, 2010





Marcel Wiessler
2D-Animation
2012



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



Matthias Nikutta
2D-Animation
Vorsprung, 2012

Grundlagen 1 – Lineare 2D-Animation

In zwei Kompaktwochen erstellen die Studierenden einen 2D-Animationsfilm. Zu einem definierten 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, Storyboard, Animatic und Produktion. Die nötigen Programmkenntnisse werden kursbegleitend vermittelt.



Alexander Börner
3D-Stillleben
Kuhfrühstück, 2012

Grundlagen 2 – 3D-Modellierung und Visualisierung

In zwei Kompaktwochen erstellen die Studierenden eine 3D modellierte Bildkomposition. Zu einem definierten Thema entwerfen sie ein individuelles Stillleben und setzen es um. Der Fokus liegt auf Idee, Entwurf, Raum- und Objektkomposition und Lichtinszenierung. Die nötigen Programmkenntnisse werden kursbegleitend vermittelt.

ZWEITES STUDIENJAHR

Stefan Kloß
Musik Visualisierung
treeTool, 2009





Marie Ronniger und Sophie Parschat
Musikvideo
Construction, 2014

Grundlagen 3 – Motiondesign

Im dritten Semester erstellen die Studierenden ihr erstes über ein Semester laufendes Projekt. Ein vorgegebenes Thema wird von den Studierenden individuell interpretiert und ausgearbeitet. Während der wöchentlichen Konsultationen präsentieren und diskutieren sie die jeweiligen Bearbeitungsstände in der Gruppe. Die Studierenden durchlaufen dabei die einzelnen Projektphasen Ideenentwicklung, Storyboard, Animatic und Produktion. Die nötigen Programmkenntnisse werden kursbegleitend vermittelt.



Nadine Walter
Interaktive 3D-Visualisierung
Kaffeemühle, 2011



Felix Herbst
Interaktive 3D-Visualisierung
Nietzsches Schreibkugel, 2010

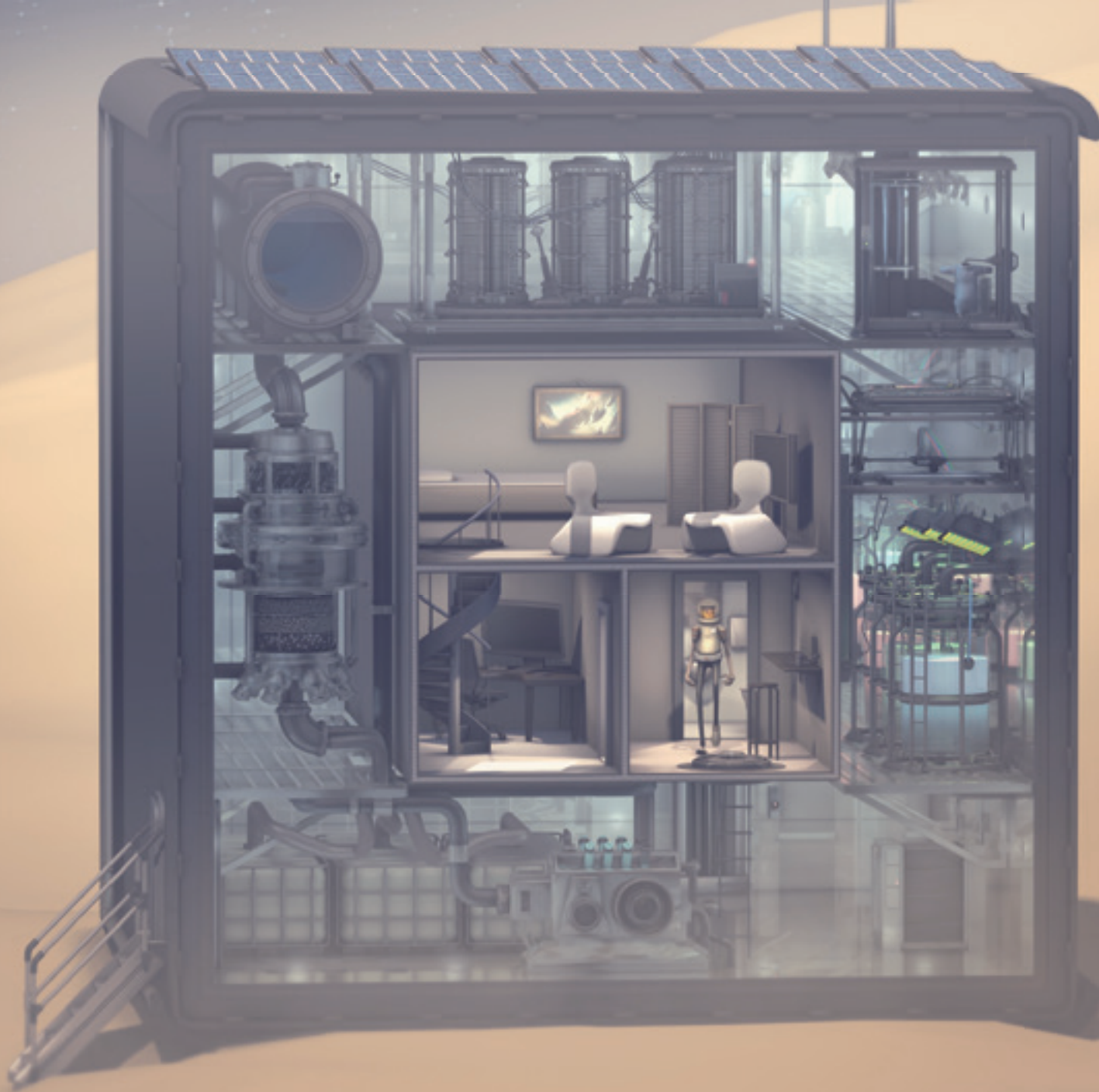
Grundlagen 4 – Interaktive VR-Szenarien

In zwei Kompaktwochen erarbeiten die Studierenden produkttypische Designstudien und Prototypen interaktiver 3D-Präsentationen.

Ebenso wichtig wie das Endergebnis ist, während des Semesters alle Phasen der Projektentwicklung durchlaufen – von der ersten Idee, über Konzeption und Zieldefinition, Screendesignvarianten, interaktiven Skizzen, 3D-Modellierung und -Visualisierung, Computeranimation und VR-Prototyp bis hin zur Präsentation des Ergebnisses. Die nötigen Programmkenntnisse werden kursbegleitend vermittelt.

DRITTES UND VIERTES STUDIENJAHR

Sebastian Werner
Animiertes Plakat
Autarkic, 2014



Komplexes Gestalten

Ab dem dritten Studienjahr liegt der Semesterschwerpunkt im Bearbeiten einer **komplexen Aufgabe**. In diesem fachspezifischen Projekt werden Themen gestellt, wie zum Beispiel „Visualisierung von Beziehungen“, „Quantify Yourself“ und „Hybrid Games“. Die Art und Weise der Umsetzung ist dem Thema entsprechend zu wählen. 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. Während der wöchentlichen Konsultationen präsentieren und diskutieren die Studierenden die jeweiligen Bearbeitungsstände in der Gruppe.

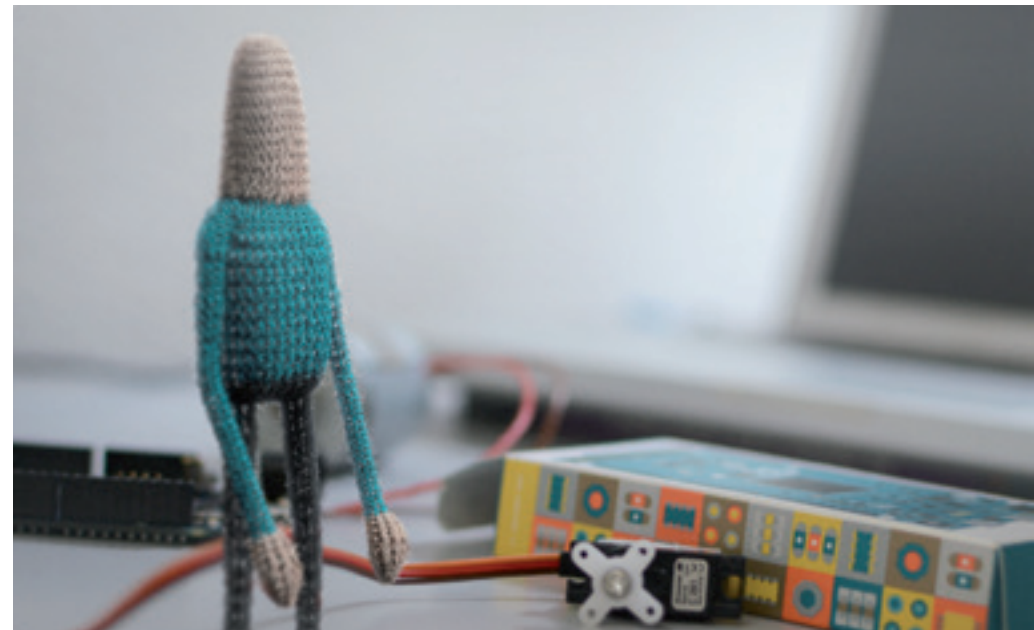
Auf den Folgeseiten sind Ergebnisse aus dem Modul „Komplexes Gestalten“ beispielhaft vorgestellt.

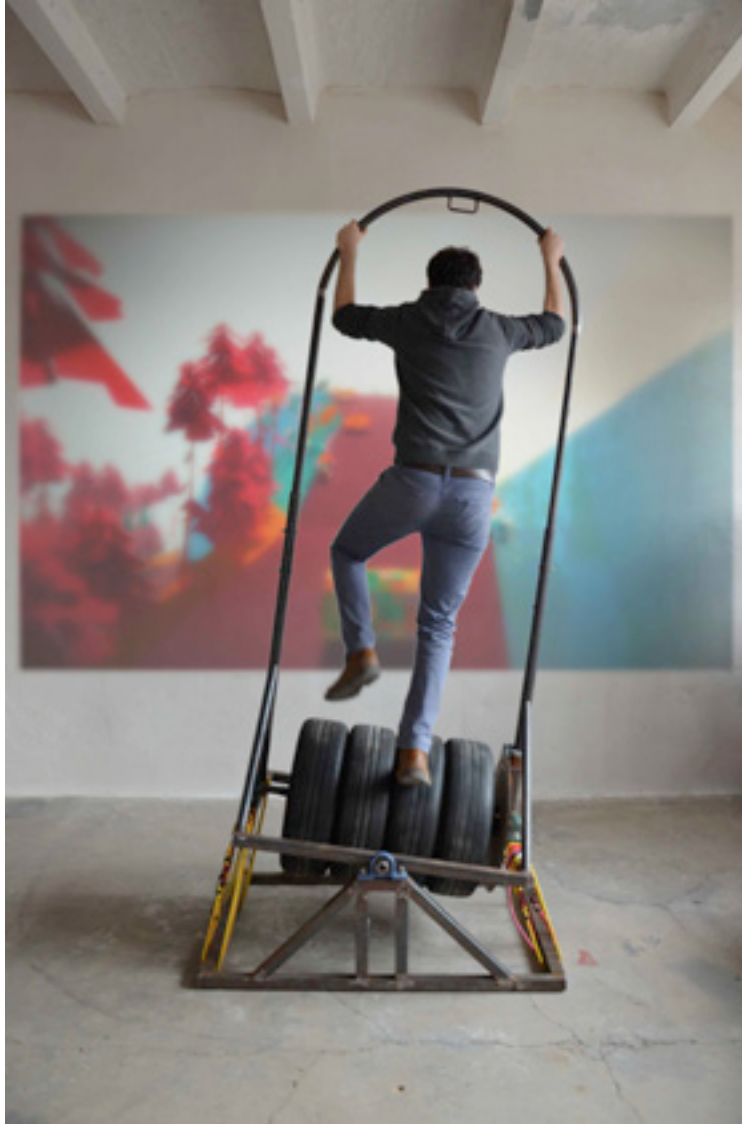


Sebastian Werner, Matthias Nikutta
Trailer Design
MM|VR Ident, 2014

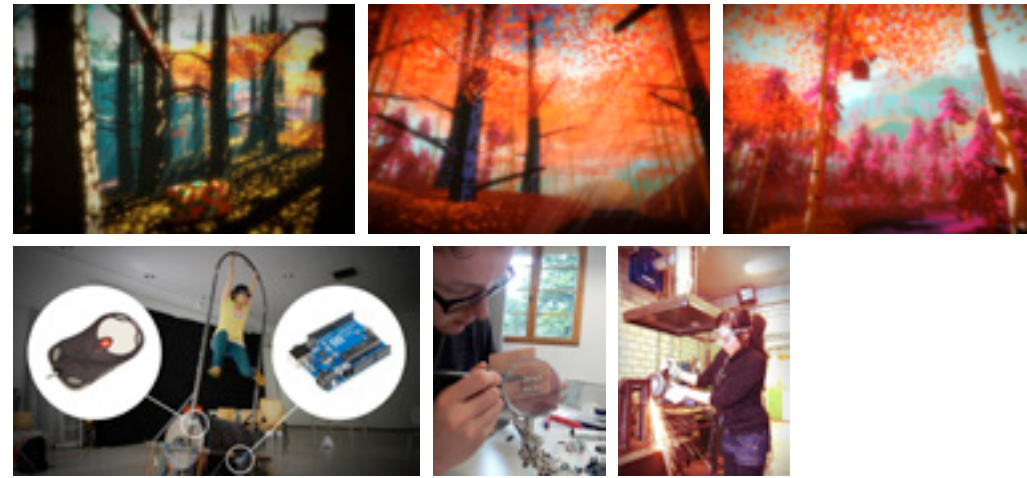
Charakter Design und 3D-Animation

Im Rahmen des Semesterprojekts wurde eine Ident-Kampagne mit mehreren kurzen Animationsfilmen für den Studiengang MM|VR-Design entworfen und umgesetzt. 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 Abbinder 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.





Thi Binh Minh Nguyen, Robert Frentzel
Spiel mit kinetischem Interface
The Gaudy Woods, 2008



Gamedesign

„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. Dabei taucht der Spieler ein in Stimmungen und Eindrücke, wie sie im Wald erlebbar sind. Gleichwohl wurde die Natur nicht nachgeahmt, sondern diente als Inspirationsquelle für die Entwicklung einer eigenständigen Ästhetik.

Link: <https://gaudywoods.allyou.net/616623/home>



Bjork - Hyperballad

Xenia Sichwardt
Farbvisualisierung von Musikvideos
Querblick, 2010



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 Bewegungsbildern 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 zur automatisierte Verarbeitung der Filmdateien ermöglicht es, die einzigartige Farbstimmung der Bewegungsbilder auf einen Blick zu erfassen. Die so entstehende, eigenständige Bildästhetik gibt auch Einblicke in Schnittfolgen und Kamerabewegungen.

Um weiter ins Detail zu gehen, wurden die Ergebnisse der ersten Analyse in den dreidimensionalen Raum gebracht. Die Anzahl der unterschiedlichen Farben des Films bestimmt die Tiefe und Form. Zusätzlich können die vorkommenden Farben nach Sättigung oder Helligkeit sortiert werden.



Querschnitt im dreidimensionalen Raum

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



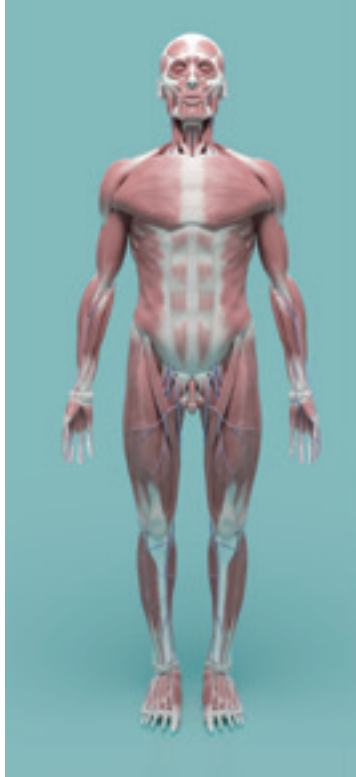


Abbildung vorherige Seite:
Sebastian Werner
Character Design und 3D-Modellierung
DjinnChair Astronaut, 2015

Simon Kirsch, Alexander Börner
Installation mit Bewegungstracking
AnatomieSpiegel, 2014

Interaktive Installation

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



Interaktive VR-Installation

„Swing“ erfüllt den Menschheitstraum vom Fliegen bis in die Weiten des Weltalls. Es ist ein interaktives VR-Szenario mit VR-Brille und Bewegungstracking, wobei die Schaukel als zentrales Eingabeinstrument funktioniert.

Die Reise beginnt in einer monochromen, virtuellen, dreidimensionalen Welt. Mit jedem Schwung entfliegt man dieser Welt – begleitet von Vögeln, Drachen und Ballons – weiter nach oben. Hoch in den Wolken sieht man die Erde entschwinden und schaukelt schließlich mitten im Weltall – ein atemraubendes, poetisches und hoch immersives Erlebnis. Beim Auspendeln der Schaukelbewegung schwebt man langsam zurück zur Erde in eine nun farbenfrohe Welt.

Christin Marczinik,
Thi Binh Minh Nguyen
Interaktives VR-Szenario
Swing, 2015

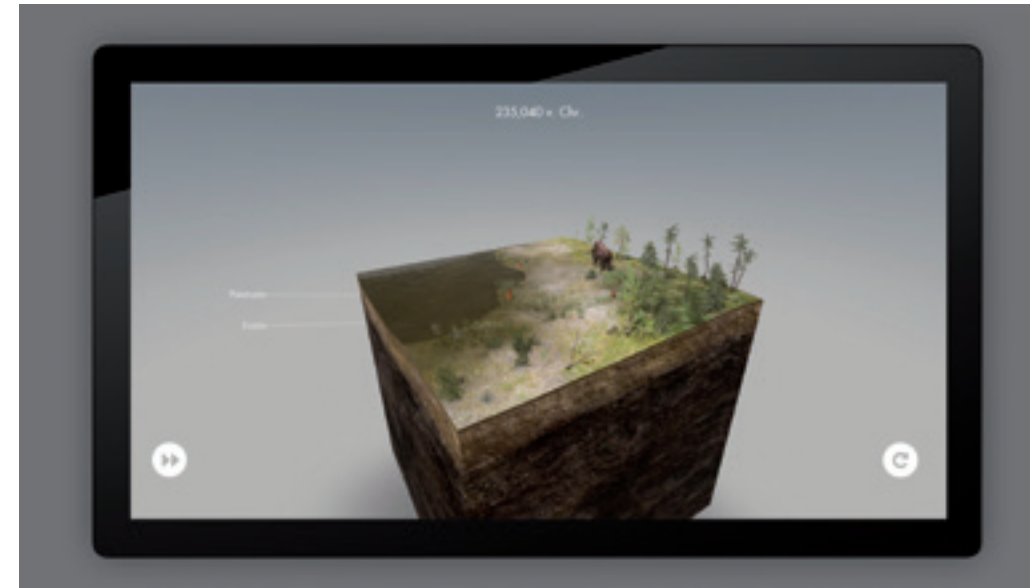
Simon Kirsch
Robert Frentzel
Patrick Dahms
Interaktives Diorama
PaleoCube, 2015

Interaktive Visualisierung

PaleoCube ist ein interaktives, virtuelles Diorama, das die Flora und Fauna des Geiseltals zu verschiedenen Zeitpunkten der Erdgeschichte veranschaulicht.

Vom eozänen Sumpfgebiet bis zum heutigen renaturierten Baggersee zeigt die Anwendung wichtige Lebewesen, Pflanzen und Geländebeschaffenheiten. Kompakt verpackt sind diese Informationen auf einem repräsentativen Ausschnitt des Geiseltals in Form eines Würfels.

In der Touchscreen-Anwendung können Nutzer den Würfel drehen, ihn näher heranholen, sich auf einzelne Lebewesen fokussieren oder in der Zeit vorspulen. Sei es die Verdichtung der Kohleschicht im Laufe der Jahrtausende, ein Altelefant in Bewegung oder die Umwälzung der gewaltigen Erdmasse durch einen industriellen Kohlebagger. Das macht Zusammenhänge bewusst und ermöglicht einen schnellen Überblick über die lange und spannende Geschichte des Geiseltals.



Digitales Produkt

„Diary“ nimmt eine Gegenposition zu den aktuellen Trends wie Life-Logging, Quantified Self und Wearable Computing ein. Deren Sinn ist es, zunehmend alle Aspekte unseres privaten und sozialen Lebens zu erfassen, zu digitalisieren und zu archivieren: Unsere Biografien schreiben sich von selbst.

Demgegenüber stellt die Arbeit Achtsamkeit und Erinnerungsvermögen des Menschen in den Mittelpunkt. Dazu bietet ein Apparat dem Benutzer ein Ritual an, das ihn bei regelmäßiger Anwendung aufmerksamer durch den Tag gehen lässt.

Angelehnt an die japanische Gedichtform des Haiku fordert die kleine Box von ihrem Benutzer die Formulierung einer kompakten Essenz des Tages. Um einen Text einzusprechen muss er einen Knopf auf der Oberseite des Kästchens drücken. Solange der Knopf gedrückt bleibt, hört das Diary zu. Ein leuchtender Ring am Knopf signalisiert die aktive Aufnahme. Nach Beendigung wächst der Text auf einem Papierband aus dem Kästchen heraus.

Franz Rosenberger
Spracheingabetagebuch
Diary, 2014

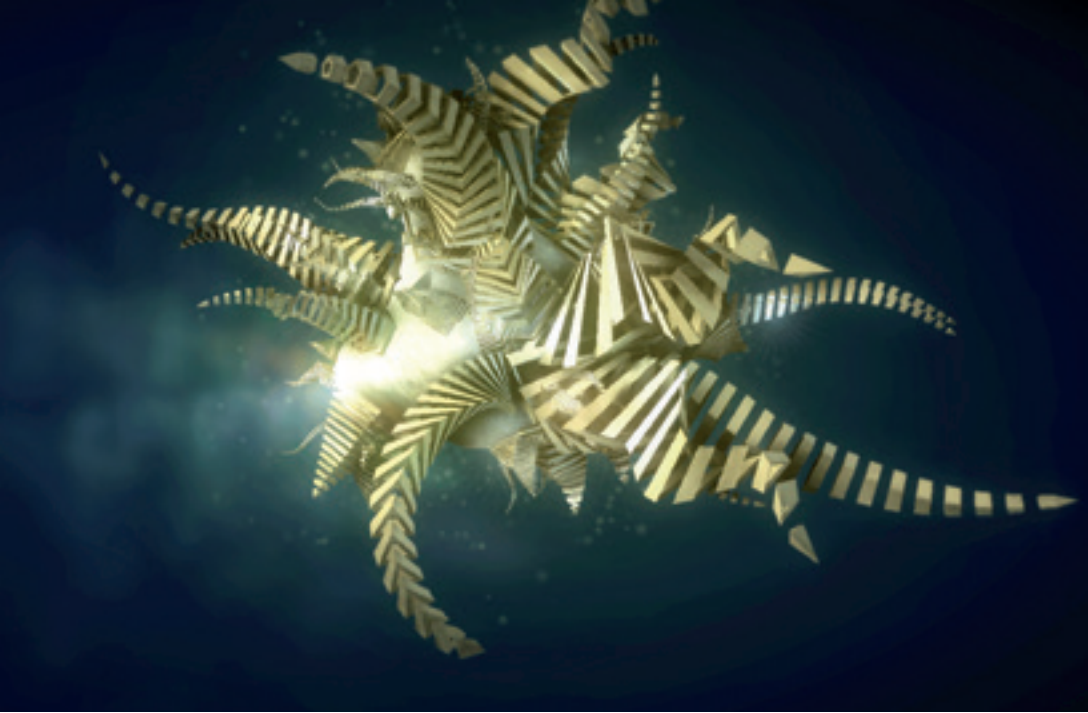


3D-Animation

Wie es um die Meeresbewohner steht und was getan wird, damit diese auf unseren Tellern landen, zeigt der Film „Die Überfischung der Meere“. 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 aufs Wesentliche, weshalb alle Darstellungen aus relativ einfachen Polygonmodellen bestehen.



Uli Streckenbach
3D Kurzfilm
Überfischung der Meere, 2011



Interaktionsstudie

„Metaworlds“ kann eine Aufforderung zur Interaktion und Auseinandersetzung mit virtuellen Welten sein – oder einfach eine Einladung zum Verweilen, Zuschauen und Entspannen. Durch die hohe optische Vielfalt und Wandlungsfähigkeit der dargestellten Welten ist das Projekt auch ein Prototyp, aus dem sich verschiedene Szenarien ableiten lassen, wie beispielweise Installationen im künstlerischen Aktionsraum, oder auch Datenvisualisierungen.

Die detailreichen und vielfältigen 3D-Echtzeitvisualisierungen ziehen als erstes die Aufmerksamkeit auf sich. Ursprünglich sind die „Metaworlds“ aber Interaktionsstudien mit unterschiedlichen Eingabegeräten. Mit sensorgesteuerten Controllern oder Gestenerkennung wurden unterschiedliche Nutzungssituationen erforscht und mehrfach variiert.

Die Ergebnisse, ebenso wie das Zusammenspiel von Formgebung, Atmosphäre und Klang der Welten, führten zum Endprodukt: die Steuerung der „Metaworlds“ durch die Kugel „Sphero“. Sie ermöglicht eine intuitive Interaktion und trägt zur gewünschten „Immersion“ bei, dem Wahrnehmen der virtuellen Bilder als reale Welt.



Paul Kirsten, Christian Freitag
Interaktionsexperiment
Metaworld, 2013

Abbildung folgende Seite:
Sebastian Werner
Interaktives Plakat
OffEarth, 2015





MMV AIR



Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle
Neuwerk 7
06108 Halle (Saale)
Telefon +49(0)345 7751-50

Multimedia | VR-Design
Campus Design
Neuwerk 1, Medienzentrum
06108 Halle (Saale)
Telefon + 49(0)345 7751-900
Fax +49(0)345 7751-907

www.burg-halle.de

Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle
University of Art and Design