

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.

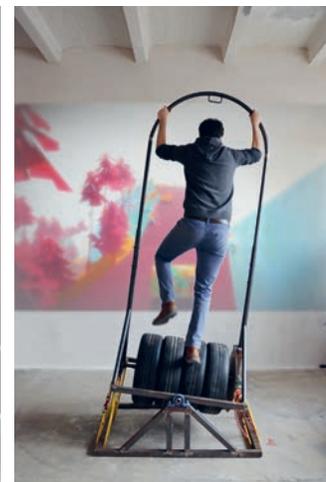
Der Studiengang befasst sich mit:

- › 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/multimediamiavr-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.





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.



Iterazer, 2014
Felix Herbst
Tablet-Anwendung

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 (ca. 8-12 Studierende) 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 DES STUDIUMS

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	2. SEMESTER Sommer
Grundlagen 1	Grundlagen 2
Lineare Animation 2D	3D-Modellierung & Visualisierung
Webseite	Präsentation & Präsentieren

Gestalterische und Künstlerliche
Grundlagen
Basismodule

Kunst-, Design- und Architektur-
geschichte
Basismodul

Psychologie der Gestaltung
Basismodul

2. STUDIENJAHR

3. SEMESTER Winter	4. SEMESTER Sommer
Grundlagen 3	Grundlagen 4
Motiondesign	Interaktive VR-Szenarien

Grundkenntnisse digitaler Anwendung I&II
Einführung in die Programmierung, Computeranimation,
Multimediale Präsentation und Virtual Reality

Medieninformatik Designinformatik

Multimedia|VR-
Konzeption 1 Wahlpflichtfächer
Multimedia|VR-Konzeption 2, Medien- und Kommunikationswissenschaften, Tutorentätigkeit, Exkursion, Wettbewerbssteilnahme,
Referat, Fachkommunikation Englisch

Gestalterische und Künstlerliche
Grundlagen
Aufbaumodule

Designtheorie Designtheorie
Basismodul Basismodul

Philosophie Philosophie
Basismodul Basismodul

Wahlmodule Wahlmodule Wahlmodule Wahlmodule Wahlmodule
Aufbaumodule, Vertiefungsmodul und Extramodule in den Fächern Kunst-, Design- und Architekturgeschichte, Psychologie der Gestaltung und Designtheorie

Präsentations-
methoden

Wahlmöglichkeit Wahlmöglichkeit

AG X, Vertragsrecht, Urheberrecht und Medienrecht, Designmanagement und Marketing, Existenzführung und Betriebsführung

3. STUDIENJAHR

5. SEMESTER Winter	6. SEMESTER Sommer
Komplexes Gestalten 1	Komplexes Gestalten 2
Bearbeitung eines fachspezifischen Projektes	Bearbeitung eines fachspezifischen Projektes
Wahl aus Angeboten des Studiengangs	Wahl aus Angeboten des Studiengangs

Fachkenntnisse digitaler Anwendung
Wahlpflichtfächer zur Vertiefung in Multimediale Präsentation, Medientechnik, 3D-Modellierung
und Visualisierung, Computeranimation, Computergrafik, Virtual Reality und
Vertiefungsprojekte im Selbststudium

Multimedia|VR
Vortragsreihe Multimedia|VR
Vortragsreihe
Gastreferenten aus Praxis, Kultur und Forschung

Wahlpflichtfächer Wahlpflichtfächer Wahlpflichtfächer

Ästhetik Ästhetik
Basismodul Basismodul

Wahlmodule Wahlmodule Wahlmodule Wahlmodule

Projektplanung,
Kalkulation
digitaler Produkte

Wahlmöglichkeit Wahlmöglichkeit

4. STUDIENJAHR

7. SEMESTER Winter	8. SEMESTER Sommer
Komplexes Gestalten 3	Komplexes Gestalten 4
Bearbeitung eines fachspezifischen Projektes	Bachelor Projekt
Wahl aus Angeboten des Studiengangs oder eigenes Projekt	Bachelor Abschlussarbeit

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

Multimedia|VR
Vortragsreihe

Wahlpflichtfächer

Entwerferische und
bezugswissenschaftliche
Kompetenz

Gestalterische Künstlerische
Kompetenz

Wissenschaftliche
Kompetenz

Interdisziplinäre,
gesellschafts- und
marktbezogene Kompetenz

Wahlmöglichkeit

ERSTES STUDIENJAHR

Schatzkiste, 2010
Robert Frentzel
3D-Stillleben

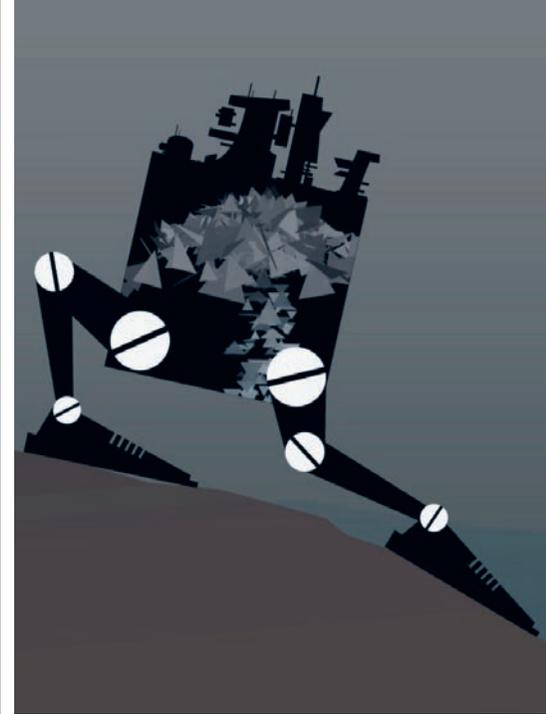




Vorsprung, 2012
Marcel Wiessler
2D-Animation



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



Vorsprung, 2012
Matthias Nikutta
2D-Animation

Beispielprojekt Grundlagen 1 – Lineare 2D-Animation

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, Storyboard, 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

Beispielprojekt Grundlagen 2 – 3D-Modellierung & Visualisierung

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





Construction, 2014
Marie Ronniger und Sophie Parschat
Musikvideo

Grundlagen 3 – Motiondesign

Ein Semester, ein animierter Kurzfilm. Im dritten Semester bearbeiten die Studierenden ihr erstes Projekt das über ein ganzes Semester läuft. 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 (Animation und Audio). Der Fokus liegt dabei auf einer guten Geschichte/schlüssige Inhalte, der dramaturgischen Ausgestaltung eines längeren Films (2-3 Minuten), einer spannender Bildgestaltung und ein perfektes Timing.



links
Kaffeemühle, 2011
Nadine Walter
Interaktive 3D-Visualisierung

rechts
Nietzsches Schreibkugel, 2010
Felix Herbst
Interaktive 3D-Visualisierung

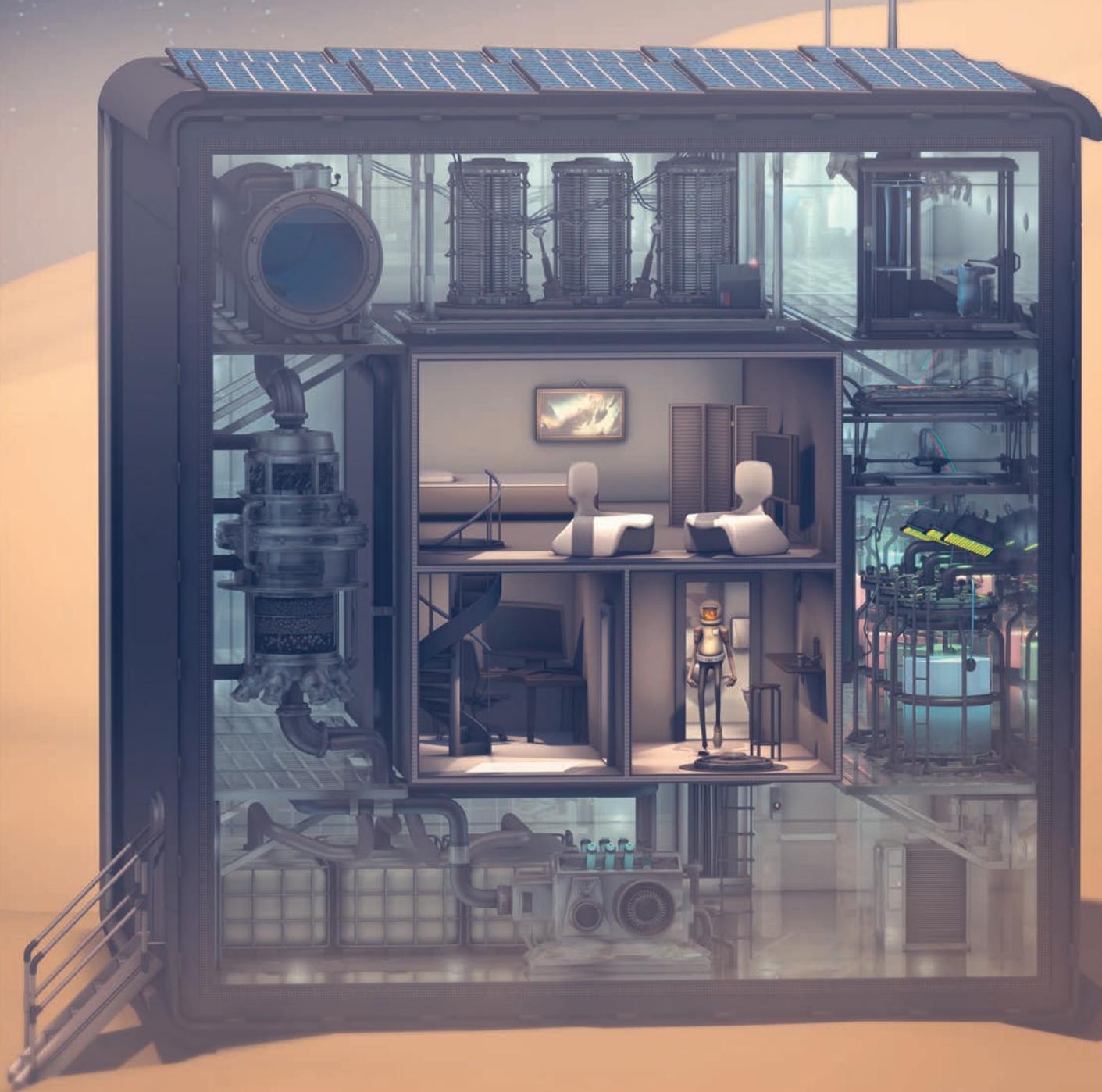


Grundlagen 4 – Interaktive VR-Szenarien

Ein Objekt und seine Funktionen im virtuellen Raum interaktiv erfahrbar machen. Im vierten Semester haben die Studierenden die Aufgabe, die Gestalt und die Funktionen eines selbst gewählten physischen Objektes über einen interaktiven 3D-Prototypen erfahrbar zu machen. Im Verlauf des Projektes durchlaufen sie folgende Phasen der Bearbeitung: Recherche, Analyse des Gegenstandes und seiner Funktionen, erste Ideen 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.

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.

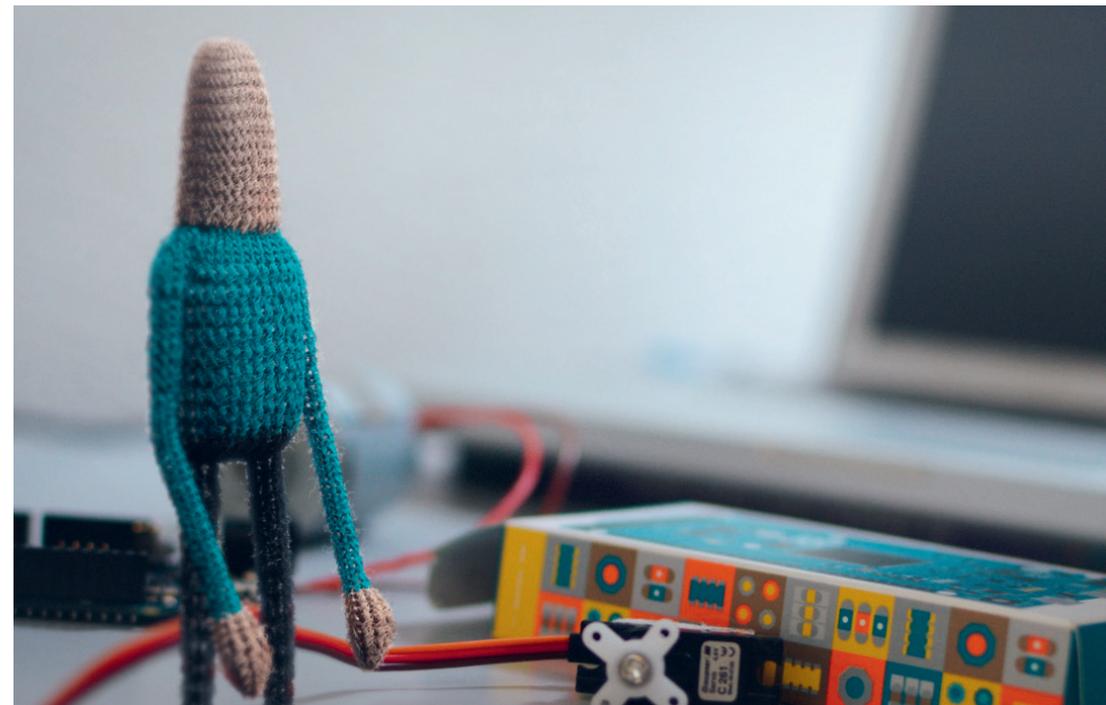
Auf den Folgeseiten werden Ergebnisse aus dem Fach „Komplexes Gestalten 1-3“ beispielhaft vorgestellt.



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

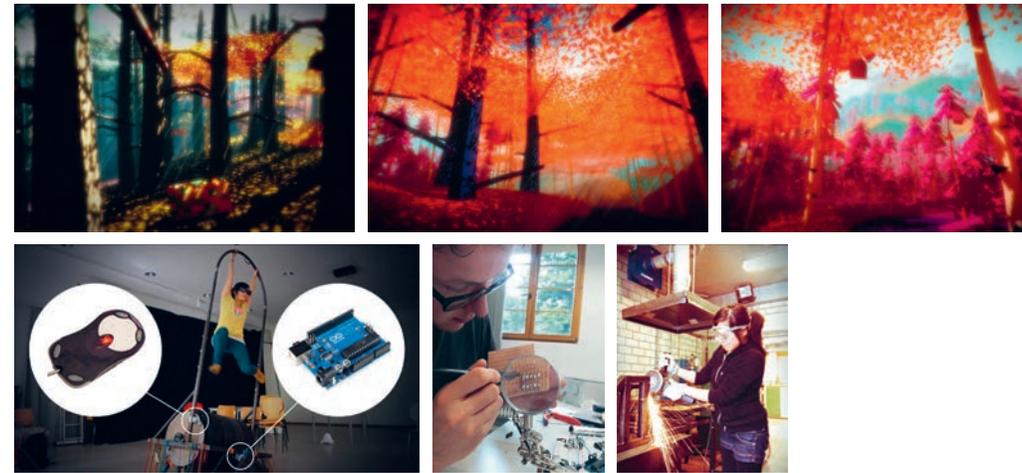
Charakter Design, 3D-Animation, Motiondesign

„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.





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 besticht 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





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

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



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

Interaktive VR-Anwendung

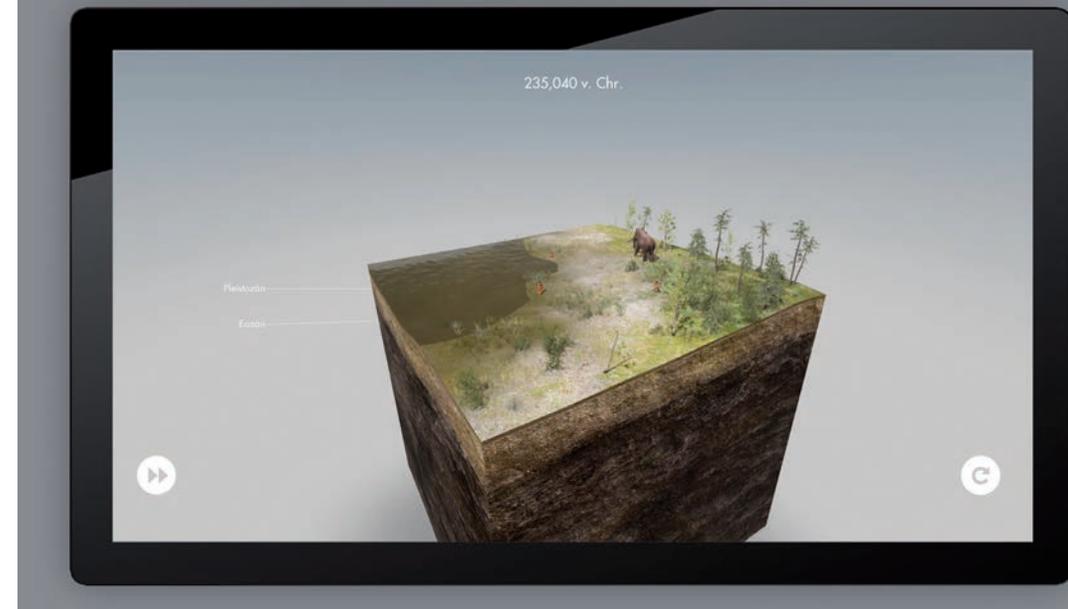
„Swing“ erfüllt den Menschheitstraum vom Fliegen bis in die Weiten des Weltalls. Diese spielerische, intuitive, interaktive Anwendung wird mit Bewegungstracking gesteuert, dabei fungiert eine Schaukel als zentrales Eingabeinstrument. Ausgestattet mit einer VR-Brille beginnt er oder sie die Reise in einer monochromen, cartoonhaft gestalteten, virtuellen, dreidimensionalen Welt. Mit jedem Schwung steigt man in dieser Welt – begleitet von Vögeln, Drachen und Ballons – immer 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.

Auszeichnungen / Ausstellungen / Festivals
Giebichenstein Designpreis - Nominierung, 2015
FILE Anima+Games RIO 2015, Rio de Janeiro, Brasilien, 2015
Push. Conference, München, 2015
Spacelab Leipzig, 2015
Clujotronic - Festival for Electronic Arts, Cluj-Napoca, Rumänien, 2015
FILE - Electronic Language International Festival, Sao Paulo, Brasilien, 2015

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.



Digitales Produkt

„Nikki“ 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 „Nikki“ 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. Während man den Knopf auf der Oberseite des Kästchens gedrückt hält kann man einen Text einsprechen. Nach Beendigung wird der eingesprochene Text ausgedruckt.

Hinter dem so schlichten und einfachen Apparat verbirgt sich ein komplexes digitales Produkt und die äußerliche Ruhe während des kurzen Moments zwischen dem Einsprechen des Textes und dem Ausdruck täuscht: im Verborgenen wird das Tondokument aufgezeichnet, an einen Internetdienst übermittelt, in ein Textdokument transformiert, wieder an den Apparat übermittelt und schließlich ausgedruckt.

Nikki, 2014
Franz Rosenberger
Spracheingabetagebuch



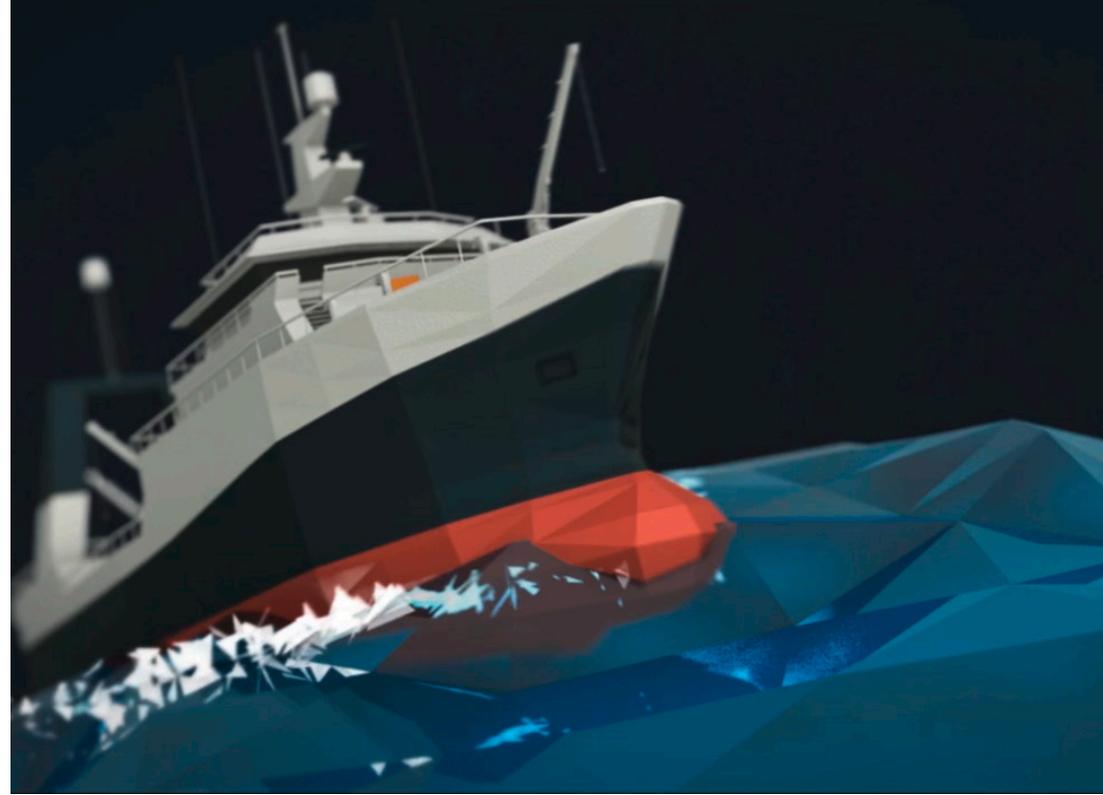
Überfischung der Meere, 2011
Uli Streckenbach
3D Kurzfilm

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, 2016





Experimentelle Interaktions- und Visualisierungsstudie

„Metaworlds“ ist eine Aufforderung zur Interaktion und Auseinandersetzung mit virtuellen Welten und zugleich aber auch eine Einladung zum Verweilen, Zuschauen und Entspannen. Die detailreichen in Echtzeit generierten 3D-Szenarien ziehen als erstes die Aufmerksamkeit auf sich.

Ursprünglich sind die „Metaworlds“ aber 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“. Die einfache Handhabung von „Sphero“ ermöglicht eine sehr intuitive Interaktion und fördert dadurch die „Immersion“ bei dem Wahrnehmen der virtuellen Bilder als Teil der realen Welt.



Durch die visuelle Vielfalt und Wandlungsfähigkeit der sich dynamisch verändernden Objekte ist das Projekt auch ein Prototyp, aus dem sich verschiedene Anwendungsszenarien ableiten lassen, wie beispielsweise Installationen im künstlerischen Kontext oder die Visualisierung von Daten.

Auszeichnungen

Campus Wettbewerb - 1. Preis, 2015

Page 04/2015 - Sonderartikel

Deutscher Multimedia Presi - 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

Abbildung folgende Seite:

OffEarth, 2015

Sebastian Werner

Interaktives Plakat



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. Werbeagentur)
- › 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/>

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



MMVAIR



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

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

www.burg-halle.de

Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle
University of Art and Design