

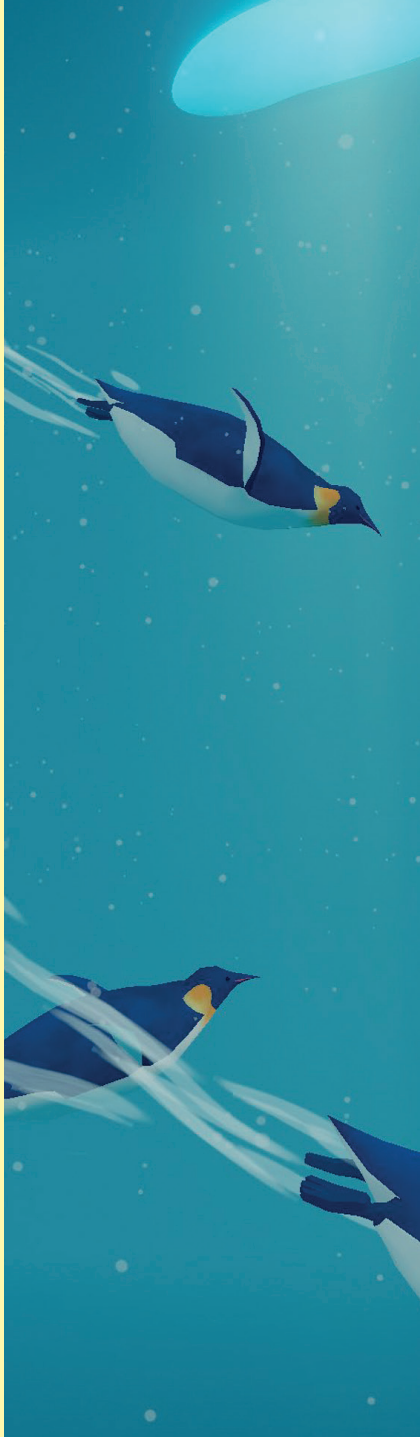
MULTIMEDIA|VR-DESIGN

Bachelorstudiengang
Studieninformation



MULTIMEDIA | VR DESIGN

Bachelor's degree course
student's information



de Voraussetzungen

→ Allgemeine Hochschulreife. Im Falle einer bei der Aufnahmeprüfung festgestellten überragenden künstlerischen und gestalterischen Befähigung, kann auf den Nachweis der Allgemeinen Hochschulreife verzichtet werden.

→ Bestandene Aufnahmeprüfung

→ Für internationale Bewerber*innen: Nachweis von Deutschkenntnissen (DSH-2 oder TestDaF-Niveau 4). Für internationale Bewerber*innen, deren Hochschulzugangsberechtigung im Ausland erworben wurde, gilt außerdem die Vorlage einer Vorprüfungsdokumentation durch uni-assist e.V.

→ Zweimonatiges Vorpraktikum in einer Medienagentur oder im Designbüro bzw. entsprechende Abteilung eines Unternehmens. Auch eine abgeschlossene Berufsausbildung im Print- oder Medienbereich kann anerkannt werden.

→ Erfahrungen mit Layout-, Bildbearbeitung oder Programmierung sind bei der Bewerbung von Vorteil, jedoch keine Voraussetzung. Kenntnisse in der Anwendung von Gestaltungssoftware (2D, 3D) sind erwünscht, jedoch keine Voraussetzung.

en Prerequisites

→ General matriculation standard. Potential students whose admission test results show outstanding art and design aptitude must not possess the general matriculation standard.

→ Successful admission test

→ For international applicants: Proof of proficiency in German (DSH-2 or TestDaF 4). International applicants who earned their university entrance qualification outside Germany must submit preliminary review documentation from uni-assist e.V.

→ A two-month pre-internship in a media or design agency, or the relevant department of a company. Completed vocational training in the print or media sector may also be recognised.

→ Experience with layout and image processing, or programming is an advantage but not a prerequisite. Familiarity with the use of design software (2-D, 3-D) is preferred but not a prerequisite.

de Professor*innen en Professors

Bernd Hanisch

Professor für Produkt- und VR-Design
Professor of product and VR-Design

Jonas Hansen

Professor für Design und Medientechnologie
Professor of design and media technology

Anette Scholz

Professorin für Design digitaler Produkte
Professor for the design of digital products

N.N.

Professor*in für Motiondesign und Animation
Professor for motion design and animation

de Mitarbeiter*innen en Employees

Gerhard Funk

Digitale Anwendungen 3D
Digital applications 3D

Tristan Schulze

Multimediale Anwendungen
Multimedia applications

Oliver von Zweydorff

Digitale Anwendungen 2D
Digital applications 2D

de Multimedia|VR-Design an der BURG

Der Studiengang Multimedia|VR-Design setzt sich künstlerisch und gestalterisch mit der technologischen Entwicklung und ihren Auswirkungen auf Mensch, Gesellschaft und Kultur auseinander. Schöpferisches Denken und Gestalten, zielgerichtetes Konzipieren und ein kreativer Umgang mit Technologie sind zentrale Bestandteile des Studiums.

Die umfangreich ausgestatteten Fachwerkstätten, darunter eine Elektronik-Werkstatt, Computerpools, Projekt- und Seminarräume sowie Audio-, Video-, AR- und VR-Technik als auch zahlreiche Programme ermöglichen ein optimales Studium. Kooperationen mit Partner*innen aus Kultur, Wirtschaft und Forschung garantieren den aktuellen Bezug zu kulturellen, gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen.

Der 8-semesterige Studiengang beginnt jeweils zum Wintersemester. Die Aufnahmeprüfung findet jährlich im März statt. An der BURG wird zudem das weiterführende Masterstudium **Multimedia Design** angeboten.

→ www.burg-halle.de/mmvr-design

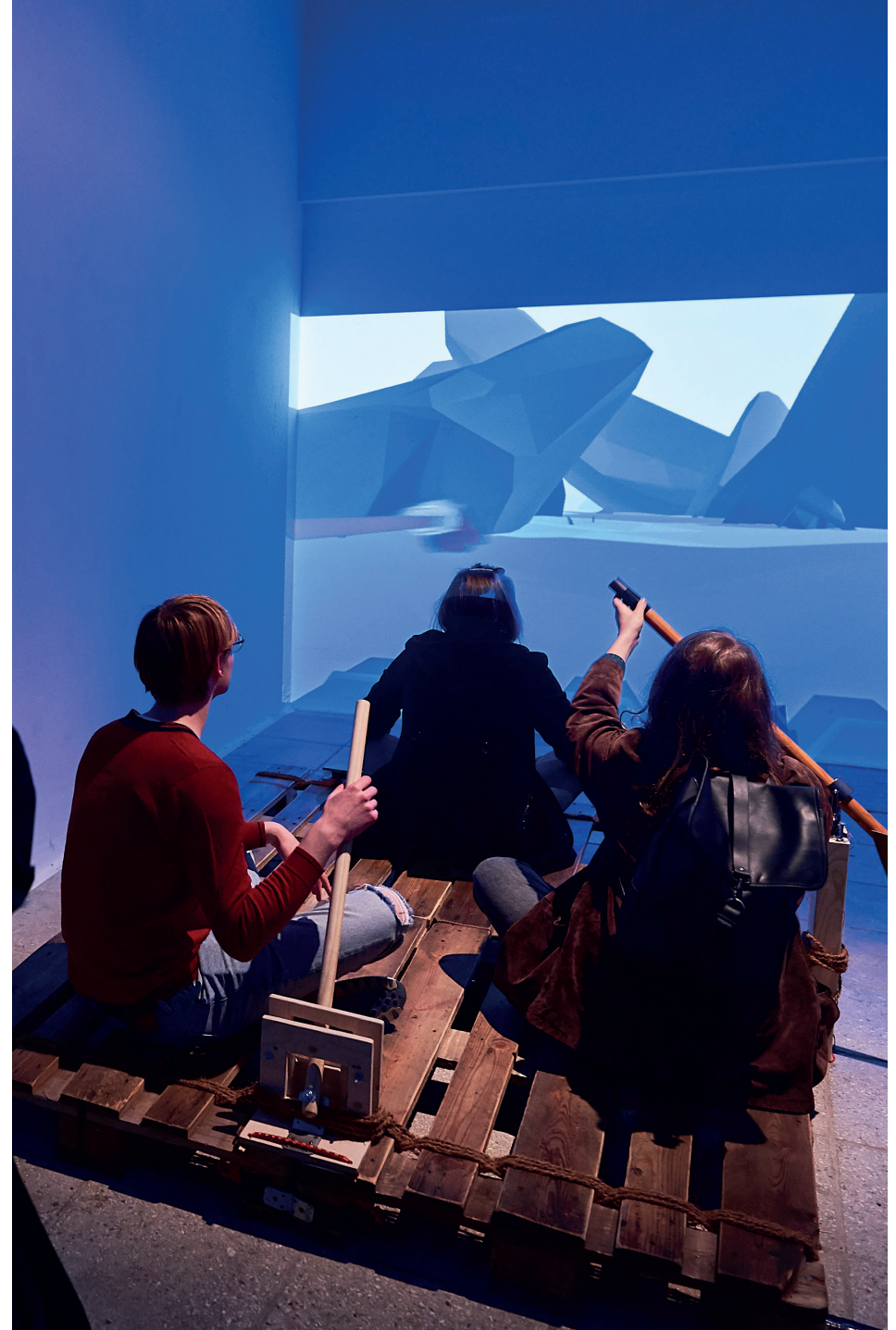
en **Multimedia|VR Design at BURG**

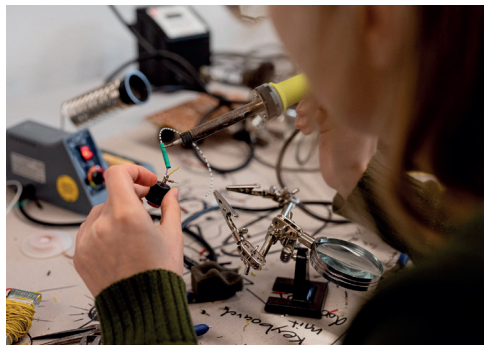
Students in the Multimedia|VR Design course examine technology trends and their impact on humans, society, and culture from the artistic and design-orientated viewpoints. Creative thinking and designing, targeted concept development, and dealing with technology creatively are the course's main focus.

The extensively equipped technical facilities include workshops for electronics, computer pools, project and seminar rooms, audio, video, AR and VR technology, and numerous applications, enabling an optimal course. Collaboration with partners from the cultural, economic, and research spheres guarantees an up-to-date reference to cultural, societal, and technological developments.

The course is 8 semesters long and begins in the winter semester. The admission test is held in March every year. BURG also offers **Multimedia Design** as a master's course.

→ www.burg-halle.de/mmvr-design





de **Multimedia|VR-Design – Symbiose aus Design und Technologie**

Ein Smartphone, das die Glocken eines Turmes steuert, ein Computerspiel, das die Naturgesetze auf den Kopf stellt oder ein Fernrohr, das Wände durchsichtig macht – im Studiengang Multimedia|VR-Design an der BURG lernen Studierende, ihre Ideen über das Konzept und Design hin zu komplexen digitalen Prototypen und Anwendungen zu entwickeln.

Das Experimentieren mit Technologien und die Entwicklung von kreativen, hochwertig gestalteten und zielgerichteten Lösungen stehen im Zentrum des Studiums. Der Einsatz von Medien und Technik ist geprägt von einer inhaltlichen und gestalterischen Auseinandersetzung. Das Studium fördert den Diskurs darüber, wie die Digitalisierung auf Mensch, Gesellschaft und Kultur Einfluss nimmt und befähigt die Studierenden, die Zukunft verantwortungsbewusst mitzugestalten.

Die Lehrinhalte unterliegen der permanenten Anpassung in Hinblick auf aktuelle und zukünftige Entwicklungen. Das Studium wird durch Lehrende und Studierende, durch Gastreferent*innen und durch Kooperationen kontinuierlich profiliert.



en Multimedia|VR Design — Design and technology in symbiosis

A smartphone that controls the bells in a tower, a computer game that turns the laws of nature upside down, or a telescope that can see through walls—in the Multimedia|VR Design course at BURG, students learn how to take their ideas from concepts and designs and develop them into complex digital prototypes and applications.

Experimentation with technologies and the development of creative, high-value designed and targeted solutions are the course's focus. Student use of media and technology is characterised by their engagement in terms of content and design. The course encourages a discourse about how digitalisation has an impact on humans, society, and culture, qualifying students to assume responsibility as they co-design the future.

The course content is permanently adapted in line with current and future developments. Teachers and students, guest speakers and collaborations continuously re-shape the course.



Marvin Podsendek & Raphael Polte, WürfelWald/DiceWood, Ausstellung/Exhibition „Spektakeldigital“, 2015



Tim Rumpf & Marian Schilasky, The Touch, interaktive Installation/ interactive installation, 2018



Jessica Kautz, Warum wir träumen?/Why we dream?, 2D-Animation, 2019



Victor-Alexander Mahn & Sophie Parschat, BUNT/VR, VR Anwendung Experiment in der Ausstellung Gustav Klimt Kunstmuseum Moritzburg, 2018/
VR application at the exhibition Gustav Klimt, Art Museum Moritzburg, 2018



Aaron Cyrill Taubner, Sternenfinder/star finder, interaktive Installation/
interactive installation, 2020



Hannes Stolle, Aquamarine (VR-Anwendung), 2019/VR application, 2019



Stefan Poßner, First World, 3D-Animation/3D animation, 2017



Alexander Kraft, FARBRAUSCH – K (interaktive Installation), 2018. Exponat in der Ausstellung Gustav Klimt, Kunstmuseum Moritzburg 2018/ Exhibit at the exhibition Gustav Klimt, Art Museum Moritzburg

de Studienstruktur

Regelstudienzeit: 8 Semester

Eine Besonderheit an der **BURG** ist das fundierte, interdisziplinäre Grundlagenstudium. In zwei Semestern werden Studierende aller Designstudiengänge gemeinsam in gestalterischen und künstlerischen Grundlagen ausgebildet. Diese umfassen Module, die nach Dimensionen gruppiert sind: 2D (Zeichnen/Farbe/Schrift und Typografie/Fotografie); 3D (Dreidimensionales Gestalten/Material, Form, Objekt); 4D (Prozess, Strategie, Interaktion/Licht und Raum). Das Angebot wird fachspezifisch erweitert: So wird im Multimedia |VR-Design unter anderem in die Grundlagen des Interface Designs, Computergrafik 3D und der Animation eingeführt.

Ab dem zweiten Studienjahr rückt der gewählte Studiengang in den Mittelpunkt, ergänzt durch Angebote der gestalterischen und künstlerischen Grundlagen und der Designwissenschaften. Die Studienbereiche umfassen multimediale Inszenierungen und Installationen, digitale Produkte und Services, interaktive multimediale Anwendungen, Motiondesign, Computeranimation, Game- und Characterdesign, Visualisierung und Simulation, generative Gestaltung, Datenvisualisierung sowie Virtual und Augmented Reality. Das Studium ist durch interdisziplinäre, teamorientierte Bearbeitung von Projekten in kleinen Gruppen geprägt. Zudem werden vertiefte Kenntnisse in der Kunst-, Design- und Architekturgeschichte, in der Psychologie der Gestaltung und Designtheorie sowie in Philosophie und Ästhetik vermittelt.

Im letzten Semester wird die Bachelorarbeit erstellt, die aus einem praktischen Projekt, einer ausführlichen Dokumentation desselben und einer Präsentation besteht.

en Course structure

Standard period of study: 8 semesters

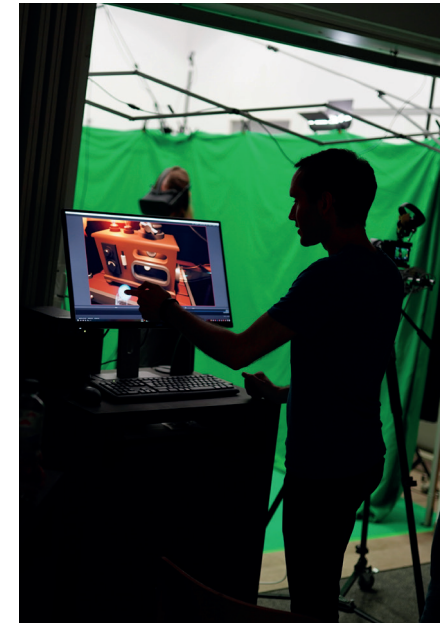
One of **BURG's** special features is the well-founded, interdisciplinary foundation programme. In two semesters, the students of all design courses join together to learn the basics of art and design. The programme contains modules grouped by dimension: 2-D (Drawing/Colour theory/Type and typography/Photography); 3-D (Three-dimensional design/Material, form, object); 4-D (Process, strategy, interaction/Light and space). The programme is enhanced according to the subject: the basics of interface design, web design, animation, etc. are introduced in Multimedia|VR Design.

The focus is on the selected course in the second year, supplemented by classes in the design and art foundation programme and design studies. The course's focal areas encompass multimedia staging and installations, digital products and services, interactive multimedia applications, motion design, computer animation, game and character design, visualisation and simulation, generative design, data visualisation, and virtual and augmented reality. It features interdisciplinary, team-orientated project work in small groups. In addition, in-depth knowledge of the history of art, design, and architecture, the psychology of design and design theory, and philosophy and aesthetics is also transferred to students.

In the final semester, students create a bachelor's thesis consisting of a practical part, detailed documentation, and a presentation.



Matthias Junghänel, Achtsamkeitstraining in VR/VR Mindfulness Training, 2020



Alexander Dalbert, Live Filmen in VR-Szenarien, Mixed Reality-Anwendung/
Live filming in VR scenarios, Mixed Reality application, 2018



Violeta Garkova & Rike Braitmayer, Die falschen Helden, 2016

de Die Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle – visionäres Denken und Gestalten seit 1915

Mit 20 Studiengängen in Kunst und Design zählt die BURG zu den größten Kunsthochschulen Deutschlands. Sie bietet für über 1.000 Studierende Bachelor-, Master-, Diplom- und Staatsexamensabschlüsse (Lehramt) an. Im Fachbereich Kunst besteht die Möglichkeit, ein Meisterschülerstudium zu absolvieren. Eine Promotion ist in beiden Fachbereichen möglich. Die Kunsthochschule kooperiert weltweit mit zahlreichen Partnerhochschulen.

de Ausstattung und Einrichtungen

Neben den Ateliers und den Werkstätten (z. B. Holz-, Metall- oder Fotowerkstatt, eine Gießerei, Druckerei, Rapid Prototyping und Textile Werkstätten) verfügt die BURG u. a. über ein Medienzentrum, eine Bibliothek samt Materialsammlung sowie über eine eigene Kindertagesstätte. Die überregional wirkende Burg Galerie im Volkspark zeigt Ausstellungen mit Arbeiten von Studierenden und Lehrenden. Am Campus Design gibt es mit dem Designhaus Halle zudem ein Zentrum für die Existenzgründung nach dem Studium.



Saskia von Reppert, HautReaktion/
SkinReaction, Installation, 2020

en Burg Giebichenstein University of Art and Design Halle – Visionary ideas and design since 1915

With 20 courses in art and design, BURG is one of the largest universities of art in Germany. The university of art and design offers bachelor's, master's, "Diplom", and teaching degrees to more than 1,000 students. Students in the Art Faculty also have the opportunity to complete a master scholar course. And in both faculties, it is possible to earn a doctorate. BURG collaborates with numerous partner universities around the world.

en Equipment and facilities

Alongside the studios and workshops (e.g. woodworking, metal and photography workshop, a foundry, workshops for printing and rapid prototyping, and a textile studio), BURG has a media centre, a library including a material collection, and its own day care centre. Burg Gallery in the Volkspark has a national audience and hosts exhibitions with works by students and teachers. Designhaus Halle, a centre for start-ups after graduation, is located on the Design Campus.



de Angebote für Studieninteressierte

Eine individuelle Mappenberatung für ein Studium im Multimedia|VR-Design kann ganzjährig über hanisch@burg-halle.de vereinbart werden.

Beim jährlich im Januar stattfindenden **Studieninformationstag** können Studieninteressierte einen Blick hinter die Kulissen der Studiengänge werfen und die Werkstätten kennenlernen. Lehrende beraten zu einem Studium an der **BURG**, ebenso werden Mappenberatungen angeboten.

Zur **Jahresausstellung** im Juli präsentieren Studierende aus allen Studiengängen aktuelle Arbeiten. Ateliers und Werkstätten sind geöffnet und an den Informationsständen werden Fragen rund um das Studium beantwortet.

Die **Aufnahmeprüfung** findet im März eines jeden Jahres statt. Anmeldungen sind online ab Dezember des Vorjahres möglich.

en Programmes for potential students

Prospective students of Multimedia|VR Design can make an appointment for individual counselling at any time by contacting: mmvr-design@burg-halle.de.

At the **Student Information Day** held every January, prospective students gain insight behind the scenes and tour the workshops. Teachers provide advice on studying at **BURG** and answer questions about application portfolios.

At the **Annual Exhibition** in July, students from all courses present their current work. Studios and workshops are open to the public and information booths are set up to provide answers to questions around the course.

The **Admission Test** is held every March. It is possible to register online from December of the prior year.

Weitere Informationen

Studieninformationszentrum
Dezernat für Studentische und
Akademische Angelegenheiten
Neuwerk 7
06108 Halle (Saale), Deutschland
T +49 (0)345 7751 532
F +49 (0)345 7751 517
studinfo@burg-halle.de

Further information

Student information centre
Department of student and
academic matters
Neuwerk 7
06108 Halle (Saale), Germany
T +49 (0)345 7751 532
F +49 (0)345 7751 517
studinfo@burg-halle.de

Stand/Version: Oktober 2022
Änderungen vorbehalten/subject
to change without notice.

Fotos/Photos:

Alexander Dalbert → S./p. 3, 6,
13 oben rechts/top right,
13 unten/bottom
Iona Dutz → S./p. 4,
8 unten/bottom, 13 oben links/
top left, 14, 15
Bernd Hanisch → S./p. 10 unten/
bottom
Matthias Ritzmann
→ S./p. 7 oben/top
Tim Rumpf und Marian Schilasky
→ S./p. 7, unten/bottom

Gestaltung/Design: Vreni Knödler



Bachelor-Studiengang Multimedia|VR-Design
Campus Design, Medienzentrum
Multimedia|VR Design
Design Campus, Media Centre
T +49 (0)345 7751 900
www.burg-halle.de/mmvr-design

B

U

R

Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle
University of Art and Design
Neuwerk 7
06108 Halle (Saale), Germany
T +49 (0)345 7751-50
Instagram: [burg_halle](https://www.instagram.com/burg_halle)
burg-halle.de

G