Virtuelle Produktion

Die COVID-19-Pandemie brachte besonders für die Event-, Messe- und Veranstaltungsbranche, einem der am stärksten betroffenen Sektoren, gravierende Herausforderungen mit sich. Kontaktbeschränkungen und Veranstaltungsverbote brachten erhebliche Einschränkungen für alle Eventarten in denen Menschen physisch miteinander in Kontakt traten. Doch nicht nur die Bereiche der Eventbranche, war von den Herausforderungen betroffen. Auch in anderen Bereichen, wie der Medienproduktion, in Bildungseinrichtungen sowie in Unternehmen, vor allem in den Vertriebs- und Marketingabteilungen, entstand ein dringender Bedarf an schnellen und effektiven Lösungen, um auf die rasch neuen Gegebenheiten reagieren zu können.

Es entstand der dringende Bedarf, Eventformate, aber auch komplexe und vielschichtige Unternehmenskommunikation in virtuelle oder hybride Modelle zu transformieren. Eine Lösung für die zahlreichen Anforderungen der genannten Branchen sind Prozesse, Technologien und Methoden aus dem Bereich der „Virtuellen Produktion“ (engl. Virtual Production), die bisher hauptsächlich in der Film- und Videoproduktionsindustrie verwendet wurden, um digitale und reale Umgebungen nahtlos miteinander zu verbinden. Für die erfolgreiche Umsetzung dieser neuen Veranstaltungs- und Kommunikationsformen ist jedoch spezialisiertes Wissen über die einzusetzenden Technologien sowie ein tiefes Verständnis für das Zusammenspiel zwischen Hardware und Software essenziell.

Der Hochschulzertifikatskurs „Digital Media Production Technician“ ist direkt darauf ausgerichtet, Fachkräften die erforderlichen Kenntnisse und Fähigkeiten zu vermitteln.

Das Konzept basiert im Wesentlichen auf vier Schwerpunkten: • Qualifizierung der Teilnehmenden zur Realisierung der technischen Planung und ingenieurmäßigen Umsetzung von digitalen und hybriden Events in neuester und innovativer hybrider Studiotechnik • Qualifizierung der Teilnehmenden in den Bereichen audiovisuelle Medien, Medienproduktion und Echtzeit-3D-Entwicklung • Entwicklung hybrider Nutzer-Interaktion und Nutzererfahrung für die angereicherte Virtualität, die Verschmelzung von Realität und Virtualität im Immersiven Raum • technische und inhaltliche Strategieentwicklung Ausgehend von den spezifischen Bedürfnissen der Zielgruppe wurden die vier Hauptthemen des Antrags um eine Einführung in die Grundlagen der virtuellen Produktion und der Grafikprogrammierung erweitert, um eine gemeinsame Wissensbasis für alle Teilnehmenden zu schaffen. Die Inhalte der Weiterbildung gliedern sich in fünf Kernbereiche: • Grundlagen der Virtuellen Produktion, Einführung in die Grafikprogrammierung • Augmented Reality, Mixed Reality Partikel und andere Effekte • Einführung in die Unreal Engine, 3D Umgebungen • Unreal Engine, VR, MR, AR, Szenen und Templates, Actors, Schatten, Kamera Tracking, Virtuelles Studio • Virtuelle Produktion mit Greenscreen

Eckdaten

Forschungsschwerpunkt

Digital Technologies and their Applications

Laufzeit

01.01.2022 - 31.12.2022

Fördergeber

Bayerisches Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst (StMWK)

Projektträger

Bayerisches Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst

Projektleitung

Prof. Waldemar Berg