

Vom Spieler zum digitalen Schauspieler

Drei Porträtfotos reichen aus. Wenige Minuten später erscheint der Avatar auf dem Bildschirm, das digitale Abbild eines normalen Menschen. Aus dem Forschungsprojekt Gamecast-TV an der Hochschule Mittweida ist jetzt ein Studiengang geworden.

VON KATRIN REIMANN

MITTWEIDA – „Medieninformatik und Interaktives Entertainment“ heißt der neue Bachelor-Studiengang, den junge Leute ab Herbst an der Hochschule Mittweida belegen können. Das interdisziplinäre Angebot vereint die bislang separaten Studienfächer Informatik sowie Medienmanagement und -technik. Ziel: Technisch versierte Spezialisten, die fit sind für die neuen Medien wie soziale Netzwerke, Internetportale, Videospiele und Animationsfilme.

„Das Berufsbild in den Medien hat sich doch sehr verändert. Die Alleskönner am Markt sind nicht mehr gefragt. Die Unternehmen suchen Leute für ganz spezielle Aufgaben“, erklärt Medienprofessor Robert Wierzbicki. „Das Internet fordert jetzt von den Studenten ein viel höheres Maß an technischen Kenntnissen, die in diesem Studiengang vermittelt werden“, ergänzt Thomas Schmieder, Initiator und Leiter des Gamecast-Projektes.

Seit 2007 tüfteln Studenten der Hochschule Mittweida innerhalb dieses Projektes an technischen Lösungen, um neue Medienformate zu kreieren. „Wir wollen Games, also Computerspiele und Fernsehen ver-



Thomas Schmieder, Felix Otto, Tina Straßburger und Prof. Wilfried Schubert (v. l.) zeichnen an der Hochschule Mittweida für Gamecast-TV, verantwortlich, hier mit einem Avatar auf der Leinwand.

FOTO: FALK BERNHARDT

knüpfen. Letztlich können die Spieler dann zum digitalen Schauspieler werden und die TV-Handlung der Spiele aktiv mitgestalten. So entsteht aus einem Spiel eine Fernsehserie“, erklärt Projektleiterin Tina Straßburger. Um diese Revolution nach vorn zu treiben, sind die Medienleute auf die technische Unterstützung der Informatiker angewiesen.

Aus Projekt wird Studiengang

„Schnell haben wir gemerkt, dass sich durch die Zusammenarbeit der kreativen Köpfe aus dem Medienbe-

reich und der technisch versierten Informatiker viele Vorteile ergeben“, verdeutlicht Straßburger. Die Idee, aus dem Forschungsprojekt einen Studiengang zu machen, war geboren. „Jetzt müssen wir feststellen, dass alles eine eigene Dynamik entwickelt hat und wir dringend Leute für die vielen Aufgaben suchen“, wirbt Informatikprofessor Wilfried Schubert für Interessenten.

Zu bieten hat der Studiendekan in seinem neuen Studiengang Einiges: Das Studium ist in Anlehnung an das Mittweidaer Modell sehr praktisch angelegt. Mehrsemestrige

Gruppenaufgaben sollen die praktischen Fähigkeiten und die Arbeit im Team fördern. Neu ist in diesem Zusammenhang der interdisziplinäre Ansatz. Zudem erhält die Forschung einen enormen Stellenwert.

„In Deutschland ist diese Entwicklung so einmalig“, sagt Robert Wierzbicki. Zudem sei man die erste staatliche Studieneinrichtung, die solch einen Studiengang im Bereich Medien/Informatik/Entertainment anbietet und folglich auch die erste, an der das Fach gebührenfrei belegt werden kann. Zunächst sollen 50 Studienplätze vergeben werden.

Gamecast-TV

Gamecast ist ein Animationssystem, das aus einer Videospielhandlung eine 3D-animierte TV-Serie erzeugen kann. Das entsprechende Forschungsprojekt wurde 2007 an der Hochschule Mittweida gestartet. Involviert sind etwa 60 Studenten aus verschiedenen Fachbereichen. Das Gamecast-System ermöglicht Videospielern, während sie das Spiel spielen und Einfluss auf die Handlung und den Spielverlauf nehmen, als virtueller Schauspieler eine Rolle in der Serie zu übernehmen. Eine Webcam zeichnet dazu Bewegungen des Spielers auf und überträgt mithilfe einer speziellen Software Emotionen auf die Spielfigur, den sogenannten Avatar. Um dieses digitale Abbild des Spielers zu erzeugen, bedarf es nur einiger Porträtfotos.

Mit dem Gamecast-System können auch klassische Animationsfilme und Serien durch virtuelle Dreharbeiten zu einem Bruchteil der Kosten und in kürzerer Zeit erstellt werden. Einige Erkenntnisse, die innerhalb des Projektes gewonnen werden, finden in den Biowissenschaften und dem Facility Management Anwendungen. (kat)

Die Bewerbungsphase ist gerade erst angelaufen. „Interessenten gibt es bereits“, versichert Schubert. Und wo können die Medieninformatiker nach dem Abschluss beruflich einsteigen? „Im Studium werden inhaltliche Entwicklungen und deren technische Umsetzung verknüpft. Demnach können die Absolventen entweder im kreativen Bereich als Regisseur oder Game Designer tätig werden oder aber als Programmierer und Softwareentwickler arbeiten“, nennt Wilfried Schubert Beispiele. Bis 15. Juli läuft die Bewerbungsfrist.

» www.mni.hs-mittweida.de