

FOKUS

Im Mittelpunkt der Veranstaltungsreihe stehen aktuelle Fragen der modernen Produktion, Integration, Distribution und Archivierung von Mediencontent. In diesem Jahr fokussiert das Programm auf die Produktionsbedingungen und Abläufe für 3D-Anwendungen.

In den letzten Jahren haben sich die Produktionsbedingungen für Medienanwendungen deutlich verändert. Während in den neunziger Jahren zuerst die Printindustrie mit digitalen Workflows revolutionäre Produktivitätsgewinne erzielte, hat die Welle der Automatisierung von Abläufen und Produktionsschritten in diesem Jahrzehnt auch das Fernsehen und die multimediale Welt revolutioniert. Rich Internet Technologien, Content Management Systeme und Web Services haben für enorme Produktivitätsschübe bei den Internet-Anwendungen gesorgt. Wir erleben eine neue Welle der Multimedialität in den Kommunikations- und E-Commerce-Systemen.

Aktuell werden die 3D-Technologien immer häufiger in dynamisch generierten Informationssystemen für Web-Anwendungen oder Mobile Applikationen sichtbar. Der Trend zu flexiblen Echtzeit-3D-Anwendungen setzt sich aber auch in vielen produktiven Anwendungsbereichen in einer neuen Qualität durch.

Wir wollen in diesem Jahr vor Allem den Fragen nachgehen, wie sich die neuen 3D-Technologien in bestehende Medienproduktionsszenarien integrieren lassen, wie die großen Herausforderungen auf dem Weg von statischen zu dynamischen Echtzeit 3D-Anwendungen im Web zu meistern sind und welche Optimierungspotenziale noch in den Prozessabläufen stecken.

Die Veranstaltungsreihe zur Medienproduktion richtet sich an Medienproduzenten und Medienanbieter, Technologieentwickler und Gestalter, aber auch an Wissenschaftler und Studierende der medienorientierten Fachrichtungen an Hochschulen.

VERANSTALTER

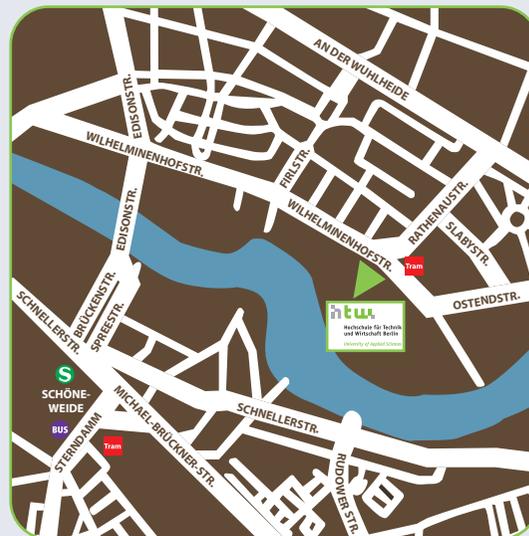
Die Konferenz wird von der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin und der Technischen Universität Berlin in Zusammenarbeit mit der Technologiestiftung Berlin ausgerichtet.

WEITERE INFORMATIONEN

<http://www.medienproduktion.org>

MEDIENPRODUKTION BERLIN-BRANDENBURG 2010

- **WISSENSCHAFTLICHE LEITUNG**
Michael A. Herzog [HTW Berlin/TU Berlin]
Thomas Bremer [HTW Berlin]
- **ORGANISATION**
Kerstin Remes [HTW Berlin] (Leitung)
Steffi Schneemilch [HTW Berlin/Gameslab]
Michael Stamm [TSB]
Stephan Worch [ZAB]
Carl-Philipp Wackernagel [eCOMM Berlin]
Matthias Gehrman [eCOMM Brandenburg]
- **KONTAKT UND ANMELDUNG**
Web: <http://www.medienproduktion.org>
E-Mail: inka@htw-berlin.de
Tel: 030 5019 2484
Fax: 030 5019 2494
- **TAGUNGSORT**
Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin
Campus Wilhelminenhof, Gebäude G
Wilhelminenhofstr. 75A
12459 Berlin-Oberschöneeweide



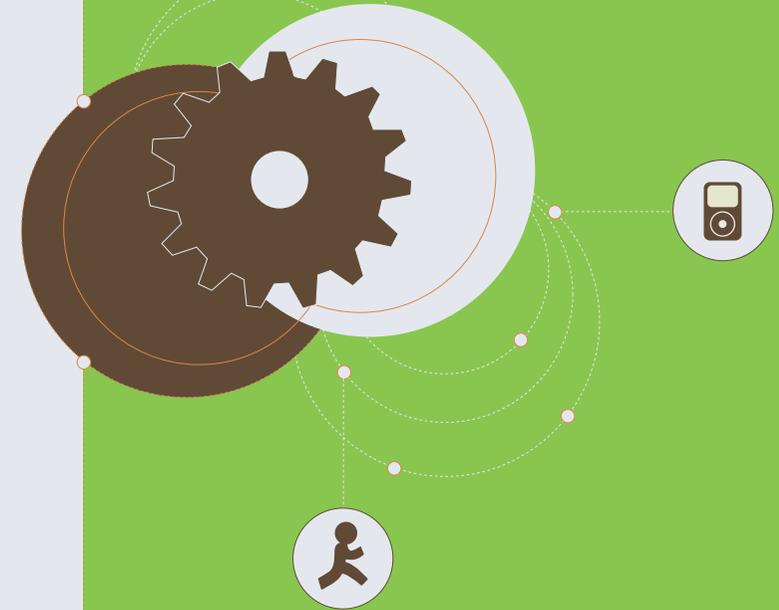
- **TRAM**
Linien 27, 63 und 67
Haltestelle Rathenaustraße/HTW



MEDIENPRODUKTION BERLIN-BRANDENBURG 2010

Mit 3D-Anwendungen ins Web

26. MÄRZ 2010



HÖRSAAL 1

[10.00] **ERÖFFNUNG**
Michael Heine [Präsident der HTW Berlin]
Michael A. Herzog [HTW Berlin]
Thomas Bremer [HTW Berlin]

3D UND GESCHÄFTSMODELLE

Moderation: Carsten Busch [HTW Berlin]

[10.30] **HISTORIE UND SPEKTRUM VON 3D-ANWENDUNGEN**
Jochen Koubek [Universität Bayreuth]

[11.10] **KAFFEPAUSE**

[11.30] **MÄRKTE UND CHANCEN VON 3D-TECHNOLOGIEN UND ANWENDUNGEN**
Sven Schreiber [Schreiber & friends]

[11.30] **DIGITALER VERTRIEB VON 3D-CONTENT**
Renate Grof [gamesload/T-Com]

[12.30] **MITTAGSPAUSE**

HÖRSAAL 1

3D WORKFLOW UND WERKZEUGE

Moderation: Michael A. Herzog [HTW Berlin]

[14.00] **ARTIST3D: EINFACHE ERSTELLUNG VON 3D-MODELLEN FÜR DAS WEB**
Thomas Jung [HTW Berlin]

[14.30] **3D LIFE - DIE ERSCHAFFUNG DER DIGITALEN REALITÄT**
Olaf Skrzypczyk [exozet]

[15.00] **WIE SPEZIALISIERT MÜSSEN 3D-WORKFLOWS ORGANISIERT WERDEN? KOMPLEXE SYSTEME ERFORDERN INDIVIDUELLE ANTWORTEN.**
Dagmar Bornemann [db&w Stuttgart]

[15.30] **KAFFEPAUSE**

GEOINFORMATION

Moderation: Stefan Kim [FH Brandenburg]

[16.00] **VIRTUELLE 3D-STÄDTE ALS MULTIFUNKTIONALE BENUTZUNGSSCHNITTSTELLEN DER ZUKUNFT**
Jürgen Döllner [Hasso Plattner Institut Potsdam]

[16.30] **AUGMENTED REALITY: DIE BRÜCKE ZWISCHEN REALITÄT UND VIRTUALITÄT**
Nicola Radacher [wikitude Salzburg]

HÖRSAAL 2

3D TECHNOLOGIEN

Moderation: Thomas Bremer [HTW Berlin]

[14.00] **3D VOM KINO ZUM WOHNZIMMER**
Ralf Tanger [Heinrich Hertz Institut]

[14.30] **SPIELEENTWICKLUNG IN FLASH UND UNITY**
Oliver Heins [BigPoint GmbH Hamburg]

[15.00] **SIMULIERTE REALITÄT STATT SECOND LIFE. SERVER BASED RENDERING FÜR WEBANWENDUNGEN**
Kristian Sons [DFKI, Universität des Saarlandes]

[15.30] **KAFFEPAUSE**

ANWENDUNGEN SOCIAL WEB UND ONLINE-WELTEN

Moderation: Lars Wieneke [HTW Berlin]

[16.00] **INTERAKTIVER MEDIENKONSUM IN 3D-WEBUMGEBUNGEN**
Nicolas J. Harazim
[sMeet Communications GmbH Berlin]

[16.30] **SPIEGELWELTEN – REALE MENSCHEN UND REALE STÄDTE IN 3D**
Mirko Caspar [Metaversum Berlin]

RAUM 007

[17.00] **KAFFEPAUSE UND AUSSTELLUNG**

HÖRSAAL 1

[17.15] **NEG WEB-AWARD PREISVERLEIHUNG**
Ingrid Walther [Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Frauen],
Frank Lochter [Ministerium für Wirtschaft und Europaangelegenheiten Brandenburg]

[18.00] **ABENDEMPFANG**

FREITAG,
26. März 2010

PROGRAMM

