

SPRUNGBRETT

Das **job** *4u* -Magazin für Deine Karriere



ERSTER JOB

PRAKTIKUM

PRAXISSEMESTER

ABSCHLUSSARBEIT

05.11.08

bremen *4u*

Editorial

Angesichts grundlegender Strukturveränderungen unserer Gesellschaft muss über die Zukunft der Bildung tiefer und auch zugespitzter diskutiert werden – bis hin zur Frage, ob das vorhandene “System-Set” von Schule, Bildung und Ausbildung den Herausforderungen im Zeitalter des lebenslangen Lernens überhaupt noch entspricht. Denn die bremsenden Unternehmen brauchen qualifizierte Mitarbeiter sowie Aus- und Weiterbildungssysteme, die im globalen Wettbewerbsvergleich überlegen sind. Deshalb engagiert sich die Handelskammer Bremen im Bildungsbereich.

Wir sichern die Qualität des dualen Ausbildungssystems, indem wir die bundeseinheitlichen Prüfungen qualitativ hochwertig vor Ort umsetzen. Wir sorgen mit unseren rund 2 700 ehrenamtlich tätigen Prüfungsausschussmitgliedern aus 39 000 Mitgliedsunternehmen dafür, dass wir unseren hoheitlichen Prüfungsauftrag optimal erfüllen. Und: Wir helfen, den Fachkräftenachwuchs zu sichern, indem wir Ausbildungsbetriebe konsequent beraten und betreuen sowie vielfältige Fort- und Weiterbildungsprüfungen bieten.

Ausbildung als gesamtgesellschaftliche Aufgabe bedeutet Zukunft für junge Menschen und damit Zukunft für unseren Wirtschaftsstandort. Deshalb sieht die Wirtschaft die Ausbildung vor allem als Chance – für Unternehmen, Jugendliche und den Standort.

Klar ist: Die Jugendlichen selbst müssen sich für eine Ausbildung entscheiden. Interessant sind bei der Ausbildungswahl neu geschaffene Berufsbilder, aber es gibt auch viele andere Berufe mit Zukunft. Für alle gilt, erfolgreich können nur diejenigen sein, die sich weiter qualifizieren und neuen Tätigkeitsfeldern offen gegenüberstehen.

Karlheinz Heidemeyer, Geschäftsführer der Handelskammer Bremen



Sounddesign für Hollywood



Prof. Dr. Jörn Loviscach, Sebastian Heise und Michael Hlatky (v.l.n.r.) in Stanford (USA) ...

STUDENT MICHAEL HLATKY UND TEAM STELLEN NEUE SOFTWARE VOR

» Michael Hlatky studiert seit einem Jahr im Fach “Digitale Medien”. Und schon jetzt jettet der 26-Jährige um die Welt, um ein Studienprojekt vorzustellen. In Schweden, Großbritannien und den USA war er schon. IT-Giganten wie “Google” und “NVIDIA” haben sich die Sound-Software der Bremer Master-Studenten angeschaut. Bevor die Tour in München und Boston weitergeht, hat SPRUNGBRETT-Autorin Alena Mumme mit Michael über seine bisherigen Erfahrungen, den Studienalltag und Karrierepläne gesprochen.

Du warst gerade in Schweden. Warum?

Wir haben an einer Konferenz der Hochschule für Technik Luleå teilgenommen, die heißt “Audio Mostly”. Da treffen sich 60 völlig abgedrehte Leute und unterhalten sich darüber, was man denn so mit Sound und Computerspielen usw. in den nächsten Jahrzehnten alles machen soll.

Und was hat Dich dahin verschlagen?

Zwei Mitstudenten von mir, David und Christian, haben ein “Audio-only-Game” programmiert. Das ist eine ganz witzige Applikation, die später einmal auf einem Handy laufen soll und mit der man dann Wartezeiten zum Beispiel an einem Bahnhof totschlagen kann. Und wir haben dann auf der Konferenz den Prototypen dieses Spiels vorgestellt.

Lohnt es sich denn, Projekte im Ausland vorzustellen?

Das ist für uns als Studenten natürlich sehr interessant und sehr hilfreich für unser späteres Leben – sich international einen Namen zu machen und auf diesen Konferenzen präsent zu sein, weil da eben auch sämtliche zukünftige Arbeitgeber sind.

Im Moment studierst Du ja noch “Digitale Medien”. Was ist das Besondere daran?

Der Studiengang ist einer der wenigen in Deutschland, bei dem man keine Deutschkenntnisse vorweisen muss, dadurch werden natürlich viele Studenten aus dem Ausland angezogen. Wir sind daher eine relativ internationale Gruppe. Das macht das Ganze sehr spannend – so ein internationales Team hat gleich mal ganz andere Reibungspunkte. Und es ist ja nicht nur international, sondern auch sehr interdisziplinär. Wir haben in unserem Projektteam Leute, die aus ganz verschiedenen Richtungen kommen. Ich selber bin Toningenieur, habe mal Medientechnik, Medieninformatik studiert. Andere sind zum Beispiel studierte Musiker oder Sounddesigner.

Bei so vielen verschiedenen Studenten muss es ja jede Menge Angebote geben. Wie läuft das denn genau an der Hochschule?

Jede der vier Bremer Hochschulen bietet für den Studiengang ein Projekt an. Es sind immer ein, zwei Professoren, die dieses Projekt begleiten, die Studenten arbeiten aber relativ eigenständig. Man

muss sich da mit Sachen wie Teambildung und Teamleitung auseinandersetzen, mit denen man im späteren Leben dann auch wirklich zu tun hat.

Und wie sieht es mit praktischer Erfahrung während des Studiums aus?

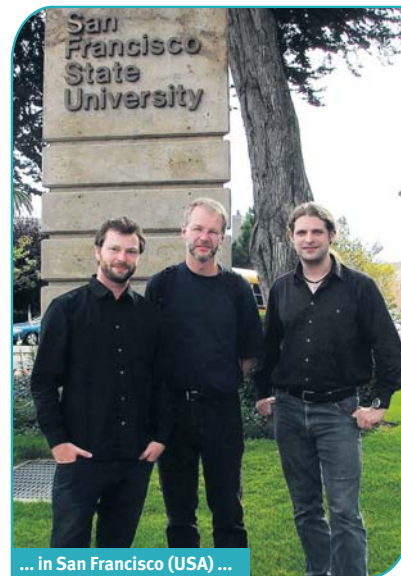
Wir haben ein Jahr, in dem wir uns eigentlich komplett auf das Projekt konzentrieren, so wie man auch in einer Firma arbeitet, wenn es zum Beispiel darum geht, ein Produkt zu entwickeln. Diese Forschung kannte ich bis jetzt

noch nicht: Wie bekomme

ich eine Idee, wie bringe ich diese Idee zu einem vorzeigbaren Prototypen, wie mache ich sie bekannt, wie mache ich sie publik und wie verkaufe ich sie vielleicht sogar? Wir wollen zum Schluss etwas Vorzeigbares haben. Wenn uns später im Bewerbungsgespräch der Human-Ressources-Chef fragt “Was haben Sie denn gemacht in Ihrem Studium?”, dann möchte ich den Computer aufklappen und sagen: “Gucken Sie mal – das hab ich gemacht.”

Woran arbeiten Du und Deine Kommilitonen denn momentan?

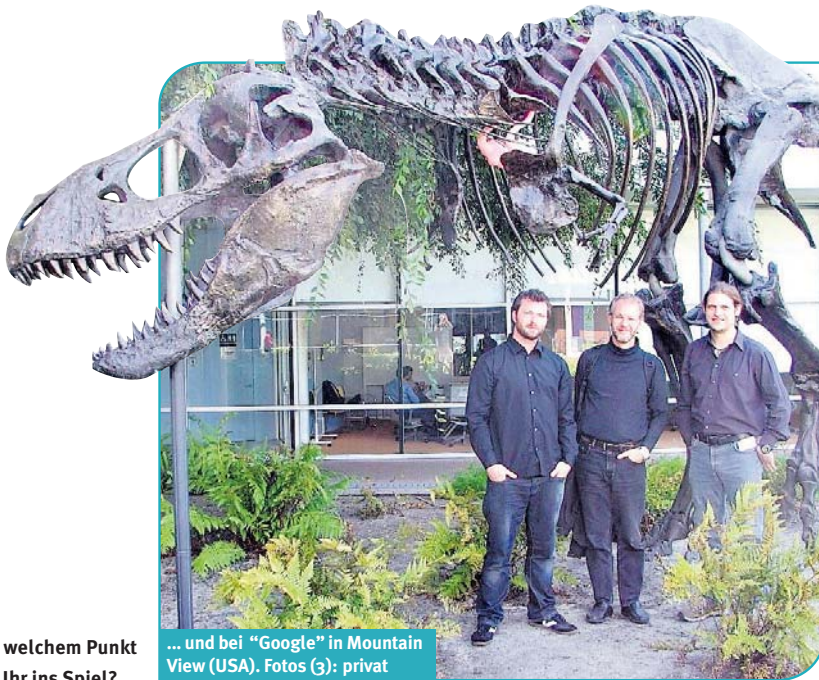
Wir haben uns zusammengesetzt und überlegt, wir wollen mit Sounddesignern zusammenarbeiten, die für Spiele und für Filme arbeiten – Stichwort “Sounddesign für Hollywood”. Es gibt in diesem Bereich relativ wenig Software, die wirklich auf diese Leute zugeschnitten ist, mit der man zum Beispiel für ein Spiel einen Soundtrack machen kann.



... in San Francisco (USA) ...

“Das ist für Studenten interessant – auf Konferenzen präsent zu sein, weil da sämtliche zukünftige Arbeitgeber sind.”

“Wie bekomme ich eine Idee, wie bringe ich diese zu einem vorzeigbaren Prototypen, wie mache ich sie bekannt?”



... und bei "Google" in Mountain View (USA). Fotos (3): privat

Und an welchem Punkt kommt Ihr ins Spiel?

Ein großes Problem von diesen Leuten ist: Sie haben eine riesige Datenbank von Audiodateien – wie suchen sie überhaupt in diesen Datenbanken? Die verbringen fast 50 Prozent ihres Tages damit, sich Sachen anzuhören. Wir haben dann mit den Leuten geredet, was denn ihre Probleme sind im Alltag – wo bleiben sie hängen, wo kommen sie nicht weiter? Dann haben wir uns die Problemstellung angeguckt und überlegt: Gibt es da eine klügere Lösung?

Was ist denn bei Euren Überlegungen herausgekommen?

Wir haben ein Programm, "SoundTorch", entwickelt, mit dem man die Geräusche in einer Datenbank schneller durchsuchen kann. Das größte Problem ist ja, dass sich die Leute immer eine Datei nach der anderen anhören. Warum können die sich nicht mehrere Sachen auf einmal anhören? Wir nutzen da eine simple psycho-akustische Fähigkeit des Menschen – den Cocktailparty-Effekt. Man steht auf einer Party, um einen herum 20 Gespräche – man kann aber immer dem einen Gespräch folgen, dem man folgen will. Alles andere blendet ein bisschen aus. Wir können die Suche dadurch verschnellern, dass wir den Nutzer mehrere Sachen gleichzeitig hören lassen und sie um ihn herum verteilen.

Auf einer Cocktailparty kann man die Geräuschquellen aber überblicken. Wie löst Ihr das auf dem Computer?

Dafür werden die Geräusche auf dem Bildschirm mit Icons symbolisiert. Mit einem Surround-Sound-System kann man dann genau hören, ob das gesuchte Geräusch zum Beispiel links von einem ist und es so viel schneller finden. Die Leute, denen wir die Idee präsentiert haben, die standen alle kopfschüttelnd davor und meinten: Wieso sind wir nicht selbst drauf gekommen? Wenn man da als Student so ein Feedback bekommt, ist das natürlich genial.

Helfen solche Rückmeldungen auf Eure Ideen auch bei der Karriereplanung?

Das ist gerade auch sehr stark in der Diskussion, wie man aus der sehr erfolgreichen Forschung heraus, die wir da betreiben, ein Start-up gründet und das irgendwie zu Geld macht. Für mich ist das natürlich der Traum, nach diesem Studium direkt in die Selbstständigkeit überzugehen.

Und zum Schluss noch ein paar Tipps für Leute, die in ihrer Ausbildung Erfolg haben wollen ...

Arbeiten, arbeiten, arbeiten – von nichts kommt nichts. Auf den Hintern hocken, lernen in den frühen Semestern. Und eigene Ideen verwirklichen.

Von Alena Mumme

LINKS:

<http://h3e.eu>
Online-Video zur Software "SoundTorch"

www.hs-bremen.de/internet/de/studium/stg/dmm
Master-Studiengang Digitale Medien

www.audiomostly.com
Konferenz "Audio Mostly"

www.aes.org
Audio Engineering Society



Jeden
FREITAG
19 Uhr

IMPRESSUM

Herausgeber
bremen4u GmbH
Am Speicher XI, Nr. 11
28217 Bremen
Tel. 0421 / 949 99-0
E-Mail: sprungbrett@bremen4u.de
Web: www.bremen4u.de

Redaktion
Carina Reichert

Redaktionelle Mitarbeit
Achim Eidenberg
Alena Mumme

ViSdP
Berthold Brunsen (bremen4u)

Layout & Satz
Eileen Seemann

Bilder
Aboutpixel, contacts Werbeagentur GmbH, Kirstin Reil, openPR, Photocase, privat

Anzeigenpreisliste:
Nr. 1, gültig ab 10/2008

Verantwortlich für Anzeigen:
Vincent Koss (MVB Medien Vermarktung Bremen GmbH)

Anzeigenannahme:
Tel. 0421 / 36 36 42 10
Tel. 0421 / 36 36 43 10

Druck:
Bremer Tageszeitungen AG

Nachdruck ist nur mit schriftlicher Genehmigung von bremen4u und mit Quellenangabe gestattet.