

# Augmented and Virtual Reality Design

Hochschule Darmstadt (University of Applied Sciences)  
Bachelor of Arts



## Inhalt

Ob Games oder Medizin, Schule, Industrie oder Wissenschaft: Virtual Reality und Erweiterte Realitäten insgesamt stehen vor dem Durchbruch in fast jeden Lebensbereich. Somit werden sie bald zum Alltag gehören wie heute das Smartphone. Im internationalen Bachelor-Studiengang Augmented and Virtual Reality Design gestalten Studierende diese Zukunft mit. Sie konzipieren, entwerfen und entwickeln neue Welten und Anwendungen und tragen zu einer komplett neuen Mediensprache bei. Sie beherrschen die technologischen Aspekte der Virtual-, Augmented- oder Mixed-Reality ebenso wie die gestalterische und konzeptionelle Produktion von Inhalten und entwickeln darüber hinaus ein Verständnis für die ethischen und gesellschaftlichen Dimensionen des neuen Mediums. Vertiefende Informationen zum Studiengang finden Sie auf der [Webseite des Studiengangs Augmented and Virtual Reality Design \(Englisch\)](#).

Semester	7 Semester
Studienort	Dieburg
Studienbeginn	Wintersemester
Unterrichtssprache	EN
Zulassung	Eignungsprüfung

**h\_da**  
hochschule  
darmstadt

Hochschule Darmstadt

Max-Planck-Str. 2  
64807 Dieburg

### Kontakt

Fachbereichssekretariat  
Petra Impekoven-Poley  
+49.6151.533-69446  
petrina.impekoven@h-da.de

[Zur Website >](#)

[Zentrale Studienberatung >](#)

## Perspektive

Die Perspektiven sind vielfältig und aussichtsreich, da immer mehr Branchen mit Erweiterten Realitäten arbeiten, darunter Medien und Entertainment, aber auch Industrie und Wissenschaft. Typische Berufe und Arbeitsbereiche sind:

- Software-Entwurf und Implementierung von Anwendungen im Bereich der Erweiterten Realität
- Konzeption und Entwicklung von Technologien und Anwendungen im Bereich XR
- Interaktions- und Experience-Design, sowie 3D-Worldbuilding & XR-Storytelling
- Vermarktung von entsprechenden Medienprodukten

Aufbauend auf den Bachelor-Abschluss sind folgende Master-Studiengänge möglich:

[International Media Cultural Work - Master of Arts](#)  
[Expanded Media - Master of Arts / Schwerpunkt Expanded Realities](#)  
[Animation and Game Direction - Master of Arts](#)

## Aufbau

In den beiden ersten Semestern werden die wesentlichen technischen-gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen vermittelt. Ab dem dritten Semester nehmen die sogenannten Werkstätten einen zentralen Raum ein. Hier arbeiten die Studierenden in Teams an zunehmend komplexen Praxis-Projekten mit High Tech-Ausstattung wie später im Berufsalltag. Die Praxisphase im fünften Semester verbringen die Studierenden im Unternehmen, auf eine weitere

Werkstatt folgen ein Forschungsprojekt und die Bachelorarbeit im siebten Semester. Eine detaillierte Darstellung der Studieninhalte finden Sie im [Modulhandbuch](#).

## Zugang

Voraussetzung für den Bachelor-Studiengang Augmented and Virtual Reality Design ist eine Fachhochschulreife. Außerdem sollten die Bewerberinnen und Bewerber gute [Englischkenntnisse](#) mitbringen, die Unterrichtssprache ist Englisch. Das Auswahlverfahren besteht aus einer zweistufigen künstlerisch-gestalterische Eignungsprüfung, in deren Rahmen zunächst ein digitales Portfolio bestehend aus drei Arbeitsproben einzureichen ist. Bei Erfolg schließen sich Aufgaben und ein Interview an.

Als Zulassungsvoraussetzung gelten unter anderem diese Abschlüsse:

- allgemeine Hochschulreife
- in Hessen gültige fachgebundene Hochschulreife
- in Hessen gültige Fachhochschulreife

Eine detaillierte Darstellung der Zulassungsvoraussetzungen finden Sie in den [Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung \(BBPO\)](#) sowie in der [Eignungsprüfungssatzung](#).

Gestaltung, Design

Medien