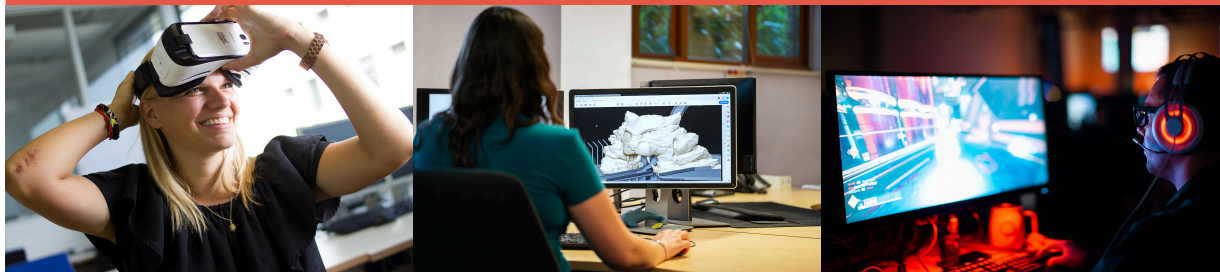


Virtuelle Welten und Game Technologies

Hochschule Offenburg
Bachelor of Science



Allgemein

Erschaffe deine eigenen Welten!

Das Konzipieren und Entwickeln virtueller Anwendungen und Designs stehen im Mittelpunkt des Studiengangs Virtuelle Welten und Game Technologies.

Videospiele werden immer mehr zum Leitmedium: Unternehmen erkennen zunehmend die Vorteile spielerischer, gamifizierter Ansätze – vom Recruiting bis zur interaktiven 3D-Unternehmenskarte. Der Studiengang vermittelt alles, was man für den Aufbau virtueller Welten braucht. Studierende lernen, wie man virtuelle Räume in 2D- und 3D-Welten erschafft oder wie Computerspiele entwickelt und gestaltet werden. Sie entwickeln Ideen für Text und Sound und setzen sie gestalterisch um.

Kurzprofil

Abschlussgrad: Bachelor of Science (B.Sc.)
Unterrichtssprache: Deutsch
Regelstudienzeit: 7 Semester (inkl. ein Praktikumssemester)
Studienbeginn: Wintersemester
Bewerbungsschluss: 15.07.
ECTS: 210 Credits
Studiengebühren: Semesterbeitrag in Höhe von 160,00 Euro
 Ggf. werden zusätzlich folgende Gebühren erhoben:

- 1.500€ Studiengebühren des Landes Baden-Württemberg für internationale Studierende
- 650€ Zweitstudiengebühren des Landes Baden-Württemberg



Kontakt

Ansprechpartner*innen

Prof. Dr.-Ing. Daniel Görlich
 Tel.: 0781 205-4621
 E-Mail: daniel.goerlich@hs-offenburg.de

Annette Stoß
 Tel.: 0781 205-4958
 E-Mail: annette.stoss@hs-offenburg.de

[Webseite >](#)

Inhalte

Studieninhalte

Der Studiengang ist praxis- und projektorientiert und gibt Studierenden zunehmend mehr Freiheitsgrade, ihre eigenen Ideen umzusetzen und ihr eigenes branchenspezifisches Portfolio zu erstellen. Inhaltlich ist er konsekutiv-modular aufgebaut:

- Methoden: Markt- & Fallstudien, Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens und Durchführung von Studien, Kreativtechniken, Design Thinking
- Text: Game Studies, Storytelling, Narrative Design, Essays, wissenschaftliches Schreiben
- Medientechnik: Audio-, Video- und Sensortechnik, Ortungssysteme
- Game Design: Prototyping, Game Balancing & Testing, Game Engines, KI in Games
- Sound und Musik: Soundeffekte, Komposition, 3D-Sound
- Konzeption motivierender Anwendungen: UX-Optimierung, Affective Design, Serious Games, Gamification
- Applied Virtual Worlds: angewandte virtuelle Welten für Industrie, Architektur, Medizin, Bildung oder Sport
- Public Virtual Worlds: öffentlich frei zugängliche virtuelle Welten, z. B. virtuelle Ausstellungen
- Interaktive Installationen, Projection Mapping, Spatial Augmented Reality, Computerkunst

Studienverlauf

Im Laufe des Studiums erwerben sie die Kompetenzen, um sich gekonnt in verschiedenen Medien zu bewegen – sei es im Web, in 2D und 3D-Welten, in Virtual, Augmented oder Mixed Reality, Computerkunst oder interaktiven Installationen.

Dabei setzen sie von Anfang an ihr Wissen in die Praxis um: In Projektarbeiten präsentieren sie ihre Ergebnisse und stellen sie auf Werkschauen vor. So bauen sie schon während ihres Studiums ein individuelles Portfolio auf, mit dem sie sich in ihren Wunschbranchen bewerben können.

Das siebensemestriges Studium verbindet vorgegebene Lehrinhalte durchgehend mit umfangreichen Projektarbeiten bei zunehmender Gestaltungsfreiheit. Im ersten Studienabschnitt gibt es ein übergreifendes Pflichtmodul zu wissenschaftlichen Methoden, das auf die Bachelorarbeit vorbereitet und die Durchführung kleinerer empirischer Studien im Vorfeld ermöglicht. Es gibt ein verpflichtendes Praktikum, das frei geplant werden kann – so ist die Kombination mit Projektarbeiten oder sogar mit der Bachelorarbeit möglich.

Perspektiven

Berufliche Perspektiven

Die beruflichen Perspektiven sind vielversprechend. Immer mehr Branchen von Wissenschaft bis Industrie oder Wirtschaft arbeiten mit erweiterten Realitäten.

- Games-Branche: Game Designer, 3D-Modeller, Game Artist, GameDeveloper, Technical Artist
- andere Medien-Branchen: 3D-Designer, Animator, digitaler Künstler, Content Designer
- Berufe in der Informatik: Anwendungsentwickler, Programmierer, VR/AR/MR/XR-Entwickler
- Nahezu alle Branchen: Programmierung, 2D/3DModellierung und CAD, Gamification

Bewerbung

Bewerbung

Zulassungsvoraussetzungen: Allgemeine oder fachgebundene Hochschulreife, Fachhochschulreife

Bewerbung: bis 15. Juli (NC plus Auswahlgespräch)

Weitere Informationen zum Bewerbungsverfahren finden Sie [hier](#) >

[Direkt zum Bewerbungsportal](#) >

Medien