



Wissen vermitteln

## visualisierung

Der Studiengang **Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien** bietet eine praxisnahe und wissenschaftliche Ausbildung im Medienbereich.

Die Entwicklungen in allen wissenschaftlichen Forschungsbereichen, in der Industrie, Wirtschaft und Gesellschaft werden immer komplexer und damit auch immer schwerer vermittelbar. Die grafische und interaktive Visualisierung bietet hier die Werkzeuge, komplexe Themen und Zusammenhänge einfach und nachvollziehbar zu vermitteln. Diese Kompetenz hat eine wichtige Schlüssel-funktion zwischen den Entwicklern und Wissenschaftlern, aber auch in der allgemeinen Wissensvermittlung.

Den Studierenden stehen hochmoderne Labore zum Lernen und für Projekte zur Verfügung. In der Fakultät Medien existiert zudem ein Gerätepool mit mobilem Equipment für externe Produktionen.

Der Studiengang ist stark projektbasiert und bietet nach einer Grundlagenvermittlung in den ersten beiden Semestern eine frühe Spezialisierungsmöglichkeit im 3. und 4. Semester.

Nach dem Praxissemester im 5. Semester besteht die Möglichkeit der Vertiefung in Projekten im 6. und 7. Semester, die Bachelorarbeit schließt dann das Studium ab.

### Das Studium im Überblick



## grundlagen

Voraussetzung für das Studium ist ein ausgeprägtes Interesse und die Beschäftigung mit den Möglichkeiten der digitalen Medien und der Computergrafik. Bereits vorhandenes Grundwissen in der Bedienung von Grafikprogrammen aus dem 2D und insbesondere dem 3D Bereich ist von Vorteil, wie auch ein eigenes Notebook welches im Studium verwendet werden kann.

Darauf aufbauend vermittelt die Grundlagenausbildung in den ersten beiden Semestern Grundkenntnisse in den für die Konzeption und Erstellung von Visualisierungsprojekten relevanten Bereichen. Neben den praktischen und umsetzungsorientierten Modulen aus Grafikdesign, 3D, Technik und Programmierung gehören aber auch theoretisch wissenschaftliche Module wie Visualisierungsmethodik, wissenschaftliches Arbeiten und Mediendidaktik sowie Kunst- und Designgeschichte dazu.

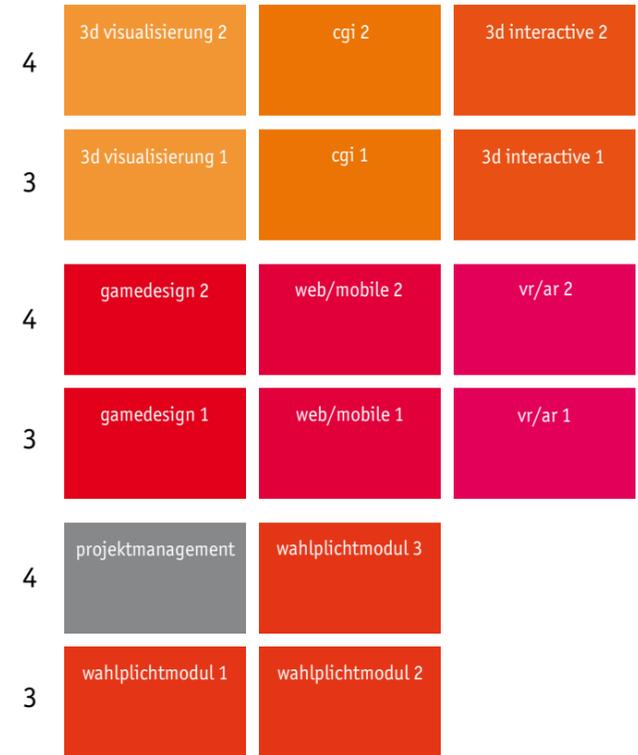
### Grundlagen im 1. und 2. Semester (geplant ab WS19/20):



## spezialisierung

Die fachliche Spezialisierung erfolgt durch die selbstständige Wahl von Modulen aus sechs Spezialisierungsbereichen. Pro Semester müssen vier Module belegt werden, die Studierenden können selbst entscheiden welchen Schwerpunkt sie im Visualisierungsbereich legen wollen: Klassische 3D Visualisierung oder eher die Entwicklung interaktiver Anwendungen. Die Inhalte werden der schnellen Entwicklung in diesen Bereichen laufend angepasst und aktualisiert. Durch drei zu belegenden Wahlmodule kann zusätzlich auf aktuelle Trends oder Angebote reagiert werden. Das Pflichtmodul Projektmanagement liefert die wichtigen Kompetenzen zur erfolgreichen Durchführung von Medienprojekten.

### Spezialisierung im 3. und 4. Semester:



## praxis, projektphase und abschluss

### Praxis im 5. Semester:



Im 5. Semester steht der Kontakt zur Praxis im Vordergrund. Dieser ist in den sich schnell weiterentwickelnden Medienberufen unverzichtbar. Die Anordnung im 5. Semester ermöglicht einerseits, basierend auf dem Erlernten aus vier Semestern, einen sinnvollen Einsatz im Praktikumsbetrieb und zusätzlich die Knüpfung von Praxiskontakten für die anschließenden Projektsemester.

Die Vermittlung geeigneter Praktikumsplätze wird durch enge Kontakte zu Firmen und durch eine Praktikumsbörse unterstützt.

### Projektphase und Abschluss:



In der Projektphase des 6. Semesters können selbstgewählte Projekte oder Projekte mit externen Partnern durchgeführt werden. Es besteht ebenso die Möglichkeit Projekte fortzuführen, die sich im Praxissemester ergeben haben. Das Projekt wird durch ein Projekt Management Review begleitet. Zusätzlich wird im 6. Semester unternehmerische und betriebliche Kompetenz durch die Module Medienrecht und Wirtschaft vermittelt. Das 6. Semester eignet sich auch als Auslandsemester.

Das Projekt im 7. Semester kann als Fortsetzung oder als eigenständiges Projekt die praktische Basis der theoretisch schriftlichen Bachelorarbeit darstellen.

## kontakt

### Hochschule Ansbach

Hochschule für angewandte Wissenschaften  
Fakultät Medien  
Residenzstraße 8  
91522 Ansbach  
www.hs-ansbach.de

### Allgemeine Studienberatung

Telefon: +49(0)981 4877 - 574  
studienberatung@hs-ansbach.de  
Beratungszeiten: siehe Homepage

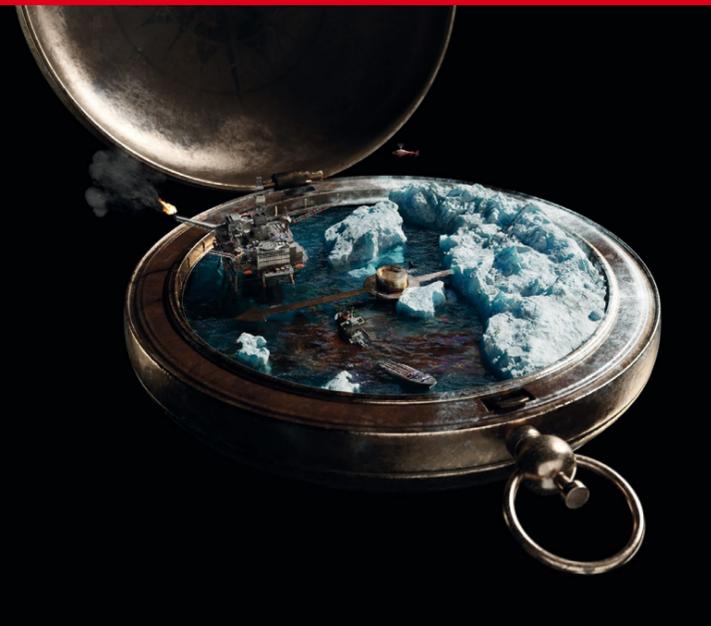
### Fachberatung: Studienprogramm und -inhalte

Prof. Christian Barta  
Telefon: +49(0)981 48 77 - 360  
christian.barta@hs-ansbach.de

### Informationen zum Studiengang und zur Bewerbung

<http://www.hs-ansbach.de/studium.html>

### 3d visualisierung



visualisierung • manuel peter

- effects
- photogrammetrie
- motion capture - characteranimation
- 3d printing



filmeffects • felix barthel

### cgi



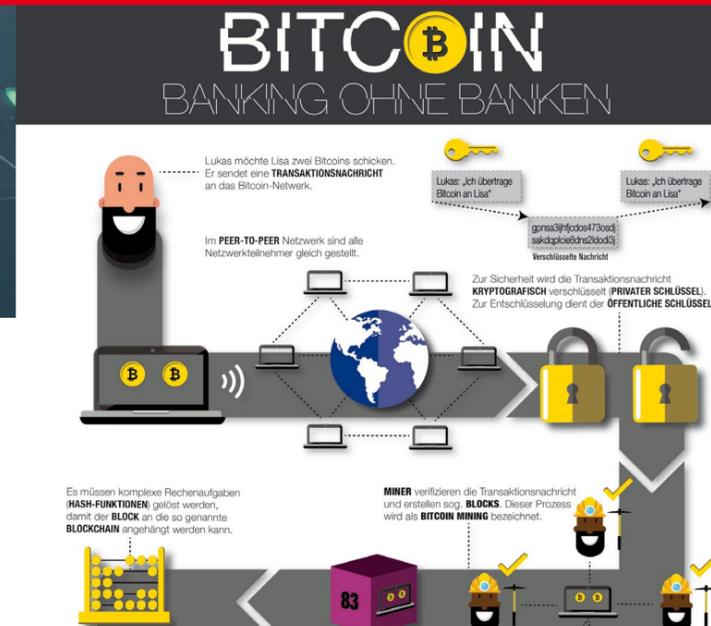
musikvideo • nils nolte

- lighting and rendering
- videomatching
- modelling und texturing
- compositing

visualisierung • christopher maier



### interactive design



- infografiken
- motiongraphics
- echtzeit 3d
- scripting

motion graphics • elisa smarsly



### game design



escape-room game • berger-hauser-kovaleva-saup

- game engines
- storytelling/serious gaming
- game design
- game development

non player ki • eric bode

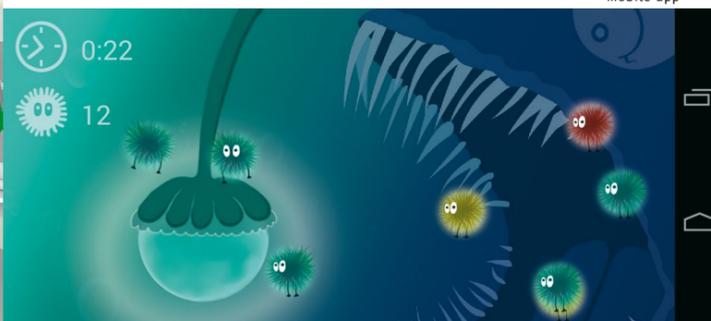


### web/mobile



- web development
- mobile apps
- cross platform
- datenvisualisierung

mobile app



### vr/ar



www.retti-palais.de

- 360° vr-produktion
- virtuelle rundgänge
- augmented reality
- ar produktion

```

9
10 var nodeMarker=new Array();
11 var activeNodeMarker=new Array();
12 this.player=player;
13 this.player.skinObj=this;
14 this.divSkin=player.divSkin;
15 var basePath="";
16 // auto detect base path
17 if (base=="?") {
18     var scripts = document.getElementsByTagName('script');
19     for(var i=0;i<scripts.length;i++) {
20         var src=scripts[i].src;
21         if (src.indexOf('skin.js')>=0) {
22             var p=src.lastIndexOf('/');
23             if (p>=0) {
24                 basePath=src.substr(0,p+1);
25             }
26         }
27     }
28 } else {
29     if (base) {
30         basePath=base;
31     }
32 this.elementMouseDown=new Array();
33 this.elementMouseOver=new Array();
34 var cssPrefix="";
35 var domTransition='transition';
36 var domTransform='transform';
37 var prefixes='Webkit,Moz,0,ms,Ms'.split(',');
38 var i;
39 for(i=0;i<prefixes.length;i++) {
40     if (typeof document.body.style[prefixes[i] + 'Transform'] !== 'undefined') {
41         cssPrefix="-" + prefixes[i].toLowerCase() + "-";
42         domTransition=prefixes[i] + 'Transition';
43         domTransform=prefixes[i] + 'Transform';
44     }
45 }
46 this.player.setMargins(0,0,0,0);
47

```