bachelor **vis**ualisierung

<u>und interaktion in diqitalen medien</u>

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 Schlüsselfunktion 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

arundstudium mit pflichtmodulen



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 Kunstund Designgeschichte dazu.

Grundlagen im 1. und 2. Semester:



spezialisierung praxis, projektphase und abschluss

Die fachliche Spezialisierung erfolgt durch die selbstständige Wahl von Modulen aus sechs Spezialisierungsbereichen.

Pro Semester müssen vier Module aus mindestens 2 Spezialisierungsrichtungen belegt werden, die Studierenden können so selbst entscheiden welchen Schwerpunkt sie im Visualisierungsbereich legen wollen: Klassische 3D Visualisierung, die Entwicklung interaktiver Anwendungen für Screen und XR oder Web- und App-Projekte. Die angebotenen Spezialisierungsmodule werden der schnellen Entwicklung in diesen Bereichen laufend angepasst und aktualisiert.

Beispiele sind Motion Graphics, Compositing, Virtuelle Charaktere, Interactive 3D oder Web Development.

Durch drei während des gesamten Studiums zu belegenden Wahlmodulen 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:

4	visualisierung	cgi	3d interactive	game
3	visualisierung	cgi	3d interactive	game
4	web/mobile	xr	projekt- management	wahlplicht- modul
3	web/mobile	xr	wahlplicht- modul	wahlplicht- modul

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. Semster 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:

7	projekt visualisierung und interaktion 2	bachelorarbeit mit kolloquium		
6	projekt visualisierung und interaktion 1	projekt - management review	sprache	recht/ wirtschaft

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

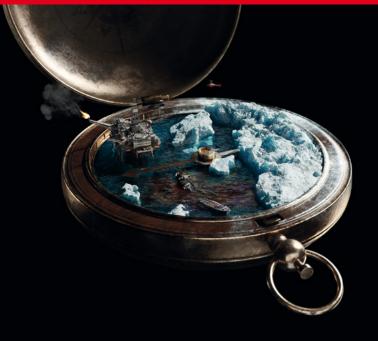
http://www.hs-ansbach.de/studium.html



Wissen vermitteln



visualisierung



visualisierung • manuel peter

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



cgi



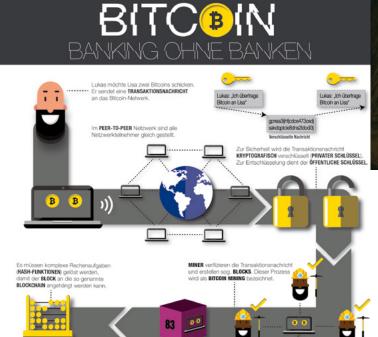
musikvideo • nils nolte

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

visualisierung • christopher maier

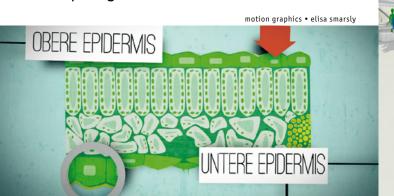


interactive design



infografik • lukas scherer

- infografiken
- motiongraphics
- echtzeit 3d
- scripting



game



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



web/mobile



infoanimation • tanja mages

- web development
- mobile apps
- ui/ux

non player ki • eric bode



www.retti-palais.de

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

nodeMarker=new Array();

activeNodeMarker=new Array();

xr

this.player=player; this.player.skinObj=this; his.divSkin-player.divSkin; r basePath=""; auto detect base path var scripts = document.getElementsByTagName('script');
for(var i=0;i<scripts.length;i++) {
 var src=scripts[i].src;
 if (src.indexOf('skin.js')>=0) {
 var p=src.lastIndexOf('/');
} if (p>=0) { basePath=src.substr(0,p+1); s.elementMouseDown=new Array(); s.elementMouseOver=new Array(); cssPrefix=''; domTransition='transition'; r domTransform='transform'; r prefixes='Webkit,Moz,O,ms,Ms'.split(','); ir(i=0;i<prefixes.length;i++) {
 if (typeof document.body.style[prefixes[i] + 'Transform'] !== 'undefined') {
 cssPrefix='-' + prefixes[i].toLowerCase() + '-';</pre> domTransition=prefixes[i] + 'Transition';
domTransform=prefixes[i] + 'Transform'; this.player.setMargins(0,0,0,0);