bachelor **vis**ualisierung

und interaktion in digitalen medien

visualisierung grundlagen spezialisierung praxis

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





Voraussetzung für das Studium ist Begeisterung für Gestaltung und ein ausgeprägtes Interesse an 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, Interfacedesign, 3D und Animation sowie 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:



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 und Games 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, UI/UX Design, Interactive 3D, XR Design 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
	web/mobile	xr	projekt-	wahlplicht-
4	web/ mobile	Ai .	management	modul
3	web/mobile	xr	wahlplicht- modul	wahlplicht- modul

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:

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 auch 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

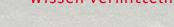
Telefon: +49(0)981 4877 - 574 studienberatung@hs-ansbach.de Beratungszeiten: siehe Homepage

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 https://www.hs-ansbach.de/vis







visualisierung

motion graphics • hanna lauritsch, jana kunz

- infografik
- motion design
- produktvisualisierung
- media space

3d produktvisualisierung • manuel küfeldt



cgi



testimony of life - compositing • jonathan hentschel, mira ketelsen, paul knicker, katharina sysk

- characterdesign und -animation
- motioncapture
- motiontracking
- compositing

beto - characteranimation • jannik augsburger, bobby budäus, mira ketelsen, paul knicker





realtime rendering

interactive design

- interactive illustration
- comic und sequential storytelling
- digital und concept drawing

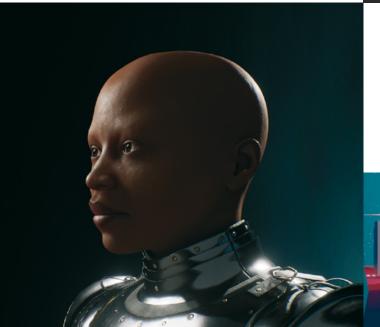


game

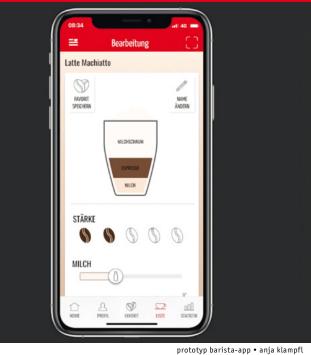


- game development
- 2D und 3D content creation
- world building

gameart • max pichler



web/mobile



xr



virtual reality • kai dörner, jonas plößner, lukas milkovits

- virtual reality
- augmented reality
- xr development
- content production



- mobile apps
- ui/ux
- interfacedesign



