

visualisierung

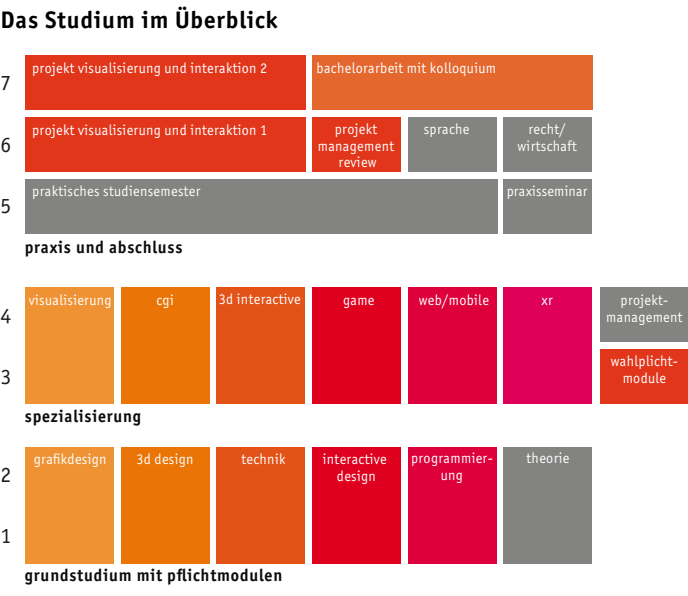
Der Studiengang **Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien** bietet eine praxisnahe und wissenschaftliche Ausbildung im Medienbereich.

Die Entwicklungen in allen wissenschaftlichen Forschungsbe-
reichen, in der Industrie, Wirtschaft und Gesellschaft werden im-
mer 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.



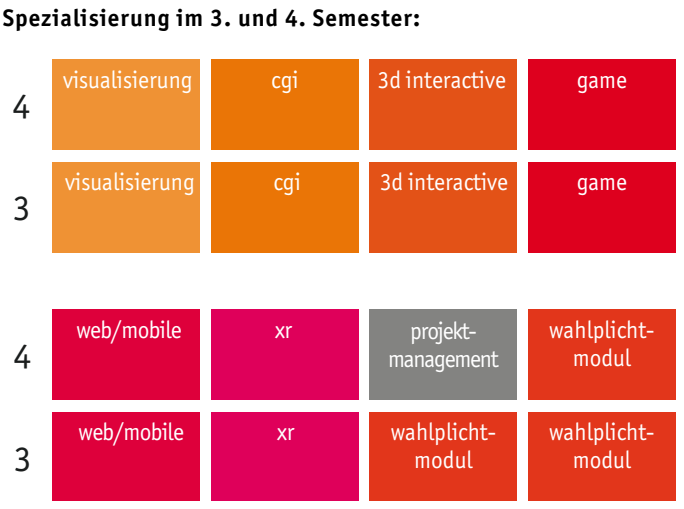
grundlagen



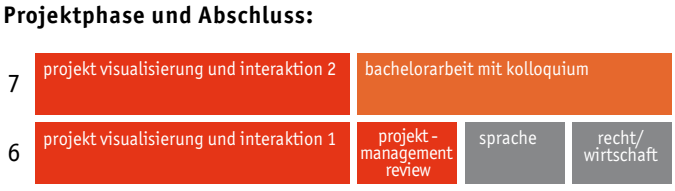
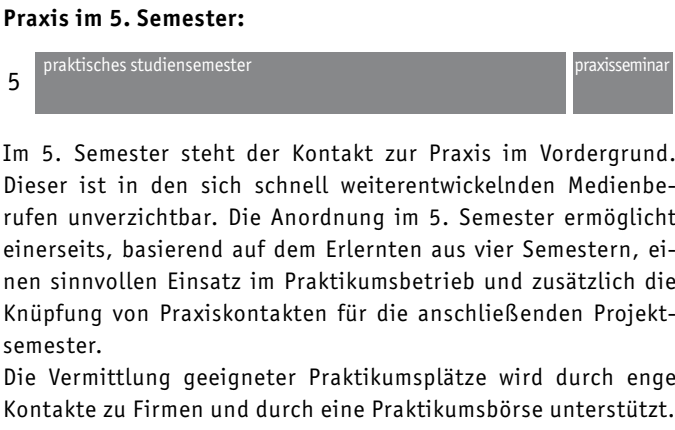
spezialisierung

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.



praxis, projektphase und abschluss



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>



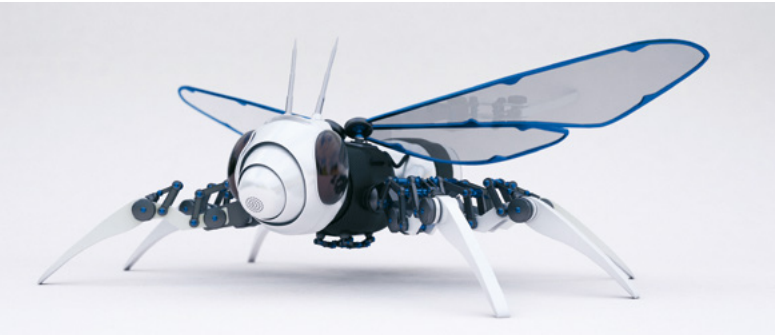
Wissen vermitteln

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



interactive design



Benjamin Rose + www.the-stamm.com

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

interactive 3d • leonie grupp, philipp kollmar



game



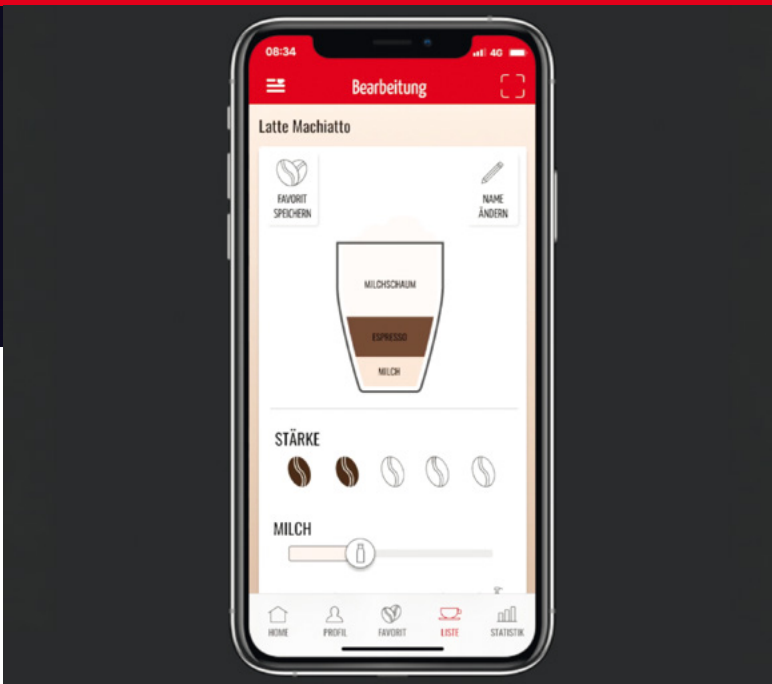
gamedesign - memory machine • <https://memorymachine.de>

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

gameart • max pichler



web/mobile



prototyp barista-app • anja klampfl

- web development
- mobile apps
- ui/ux
- interfacedesign

mobile game • melodic-games



xr



virtual reality • kai dörner, jonas plößner, lukas milkovits

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

