

## WARUM HIER STUDIEREN?

- » Innovativ und praxisorientiert
- » Beste Karrierechancen
- » Nähe zu den Professoren
- » Kleine Lerngruppen
- » Bestens vernetzt in der Wirtschaft
- » In der Metropolregion Hamburg
- » Duales Studium möglich
- » Eigene Stipendienprogramme
- » Auslandssemester möglich
- » Start zum Sommer und Winter

Die Fachhochschule Wedel ist einmalig in Deutschland: Sie ist eine der ältesten Hochschulen in privater Trägerschaft und blickt als inhabergeführtes Familienunternehmen auf eine mehr als 70-jährige Tradition zurück.

Dabei setzt die Hochschule auf eine exzellente Vernetzung. Wir arbeiten erfolgreich mit Spitzenunternehmen aller Branchen zusammen und kooperieren mit zahlreichen Partnerhochschulen im Ausland. So haben unsere Studierenden beste Karriereperspektiven.

## KONTAKT

### Studierendensekretariat

- ☎ 04103 - 80 48 - 0
- ✉ sekretariat@fh-wedel.de

### Studiengangsleitung

- Prof. Dr. Christian-Arved Bohn
- ☎ 04103 - 80 48 - 40
- ✉ christian-arved.bohn@fh-wedel.de



**fhwedel**   
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Fachhochschule Wedel  
Feldstraße 143 | 22880 Wedel

[www.fh-wedel.de](http://www.fh-wedel.de)

Stand: August 2024



Studieren an der FH Wedel

**Computer Games  
Technology**

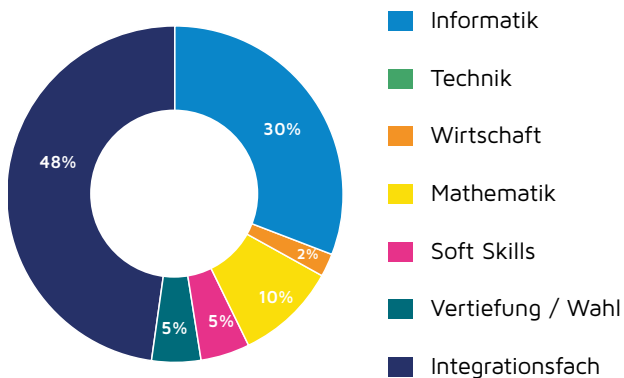
Bachelor of Science (B.Sc.)

## PROFIL DES STUDIENGANGS

### Eckdaten

Abschluss:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Regelstudienzeit:	7 Semester
Studienplätze:	50 jährlich
Zulassung:	zulassungsfrei (ggf. mit Auswahlverfahren)
Studienformen:	Vollzeit, Teilzeit, dual
Unterrichtssprache:	Deutsch
Studiengangprofil:	anwendungsorientiert
Bewerbungsfrist:	31. August (WiSe) 28. Februar (SoSe)
Studienbeginn:	1. Oktober (WiSe) 1. April (SoSe)
Auslandssemester:	freiwillig
Studiengebühren:	300 EUR*/Monat in Vollzeit

### Fachanteile



\*Änderungen vorbehalten



## STUDIENINHALTE

Studierende lernen im Studiengang Computer Games Technology die Techniken kennen, die hinter Computerspielen stecken. Es geht dabei um Grafik, um virtuelle Realitäten und darum, 3D-Umgebungen zu kreieren. Außerdem entwickeln Sie neue Algorithmen, die das Virtuelle noch intensiver erlebbar machen, oder programmieren Software für neue Virtual-Reality-Techniken und aktuelle Devices. Auf dem Stundenplan stehen daher Fächer wie Visual Effects und Shader-Programmierung, Interaktive Geometrische Modellierung, Gamedesign oder Game Engines.

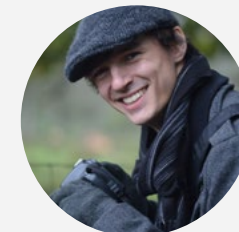
Studierende entwickeln physikalische Simulationen der Realität – sie sorgen beispielsweise dafür, dass Personen, Objekte und Landschaften naturgetreu animiert werden. Studienschwerpunkte liegen in den Bereichen Computergrafik, Mensch-Maschinen-Interaktion und Künstliche Intelligenz. Als Basis dafür ist Grundlagenwissen in Informatik, Technischer Informatik und Mathematik unabdingbar.

## INFRASTRUKTUR

Den Studierenden steht an der Hochschule eine zeitgemäße Infrastruktur zur Verfügung. Die Arbeitsplätze sind mit aktuellster Hard- und Software ausgestattet. Im Medienlabor sind Video- und Audiostudios mit Lichttechnik, Kameras, Greenbox und Mischpulten ausgestattet. Im Games Lab stehen Gamer-PCs mit neuester Grafik-Hardware und Game-Interfaces zur Verfügung. Im Virtual Reality Labor befindet sich die CAVE - ein begehbare Kubus, dessen Wände mit Projektionsystemen angestrahlt werden. Indem der Benutzer eine spezielle Brille trägt, ist er vollständig in eine virtuelle Szene eingebettet. Hier können Studierende beispielsweise virtuell Kartfahren.

## BERUFSAUSSICHTEN

Die Einsatzbereiche unserer Absolventen sind vielfältig: sie arbeiten beispielsweise bei Computergrafik-, Visualisierungs- und IT-Unternehmen, aber auch in der Werbe- und Film-Branche, der Autoindustrie oder in der Architektur. Sie entwickeln komplexe Spielwelten, leiten Projektteams oder setzen ihre allgemeinen Informatikkenntnisse in der IT-Branche um.



„Obwohl ich vorher absolut keine Erfahrung mit der Informatik hatte und das Studium sicherlich nicht eines der Leichtereren ist, bin ich letztendlich ordentlich und erfolgreich durchgekommen.“

Fynn-Fritjof Kraft hat Computer Games Technology an der FH Wedel studiert.