



GAME ENGINEERING UND VISUAL COMPUTING

MASTER OF SCIENCE



SCHÖN HIER

KEMPTEN Hauptstadt des Allgäus,
Römerstadt, historisch, heiter, bunt,
kultureller Mittelpunkt, lebenswert
#seitenweiseanders

FÜR SPORTIES Allgäuer Alpen,
Mountainbiking, Touren, Ski und
Boarden, Klettern, Wassersport...

NATUR PUR Chill' an Berg und See

DAHEIM Hier gibt es bezahlbare
Wohnungen, WGs und Wohnheime
für Studierende



HIER IST MEHR KOMPETENZ FÜR DICH DURCH DRIN VERNETZTE VIELFALT

- + Moderne Infrastruktur und Ausstattung
in Hörsälen, Laboren und Bibliothek
- + Campus der kurzen Wege
- + Innovative Lehrmethoden und praxis-
orientierte Projekte
- + Kleine Gruppen für eine persönliche
Betreuung und Beratung

- + Auf Wunsch noch mehr Praxis:
Studium mit vertiefter Praxis
- + Starkes Unternehmensnetzwerk:
lokal, regional und darüber hinaus
- + International:
über 100 Partnerhochschulen weltweit,
interkultureller Austausch durch
"Incomings", eigenes Sprachenzentrum
- + Verknüpfung von Lehre und Forschung
- + Familienfreundlich



FRAG RUHIG

STUDIENBERATUNG
08 31 25 23 - 308
studienberatung@hs-kempten.de

FACHSTUDIENBERATUNG
Prof. Dr. Bernd Dreier
bernd.dreier@hs-kempten.de

#HSKEMPTEN

Hochschule für angewandte
Wissenschaften Kempten
Bahnhofstraße 61
87435 Kempten, Allgäu

BEWIRB DICH

WANN Wintersemester: April – 15.07.,
Sommersemester: 15.11. – 15.01.

START Winter- und Sommersemester

VORAUSSETZUNGEN

Abgeschlossenes Studium Informatik –
Game Engineering, Gesamturteil mind. „gut“
oder gleichwertiger Diplom- bzw. Bachelor-
studiengang
+ Weitere individuelle Voraussetzungen

VORAUSSETZUNGEN + BEWERBUNG

HS-KEMPTEN.DE/BEWERBUNG



AUF EINEN BLICK

REGELSTUDIENZEIT 3 Semester

STUDIENBEGINN Sommer- und Wintersemester

STUDIENTYP Vollzeit, Teilzeit, Studium mit vertiefter Praxis

ECTS-PUNKTE 90

FAKULTÄT Informatik

SPRACHE Deutsch

AKKREDITIERUNG ASIIN

TEILNEHMERZAHL unbegrenzt

FÜR DICH, WENN

- du dich für Games, Computergrafik, Virtual und Augmented Reality oder Simulation und Visualisierung begeisterst
- du digitale Welten zum Leben erwecken willst
- du forschungsnahe Verfahren und Algorithmen der Bereiche Game Engineering, Virtual, Augmented und Mixed Reality oder Simulation verstehen und umsetzen möchtest

PRAXIS

Projektarbeit, die Praxis mit einem wissenschaftlich-theoretischen Teil verbindet:

Gezielte Förderung deiner Analysekompetenz forschungsnaher Themen inklusive Adaption und Weiterentwicklung.



DAS LERNST DU

- Zusammenspiel von Game Engineering und Visual Computing
- Zielführende Anwendung in vielfältigen Projekten
- Simulation und Visualisierung

3. SEMESTER	Masterarbeit																													
2. SEMESTER	Computer Vision	Advanced Game Engineering	Augmented Reality	Wahlpflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlpflichtmodul																								
1. SEMESTER	Algorithmen für Real Time Rendering	Simulation und Datenvisualisierung	Wahlpflichtmodul	Wissenschaftliche Ausarbeitung zu Projekt	Projekt																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	ECTS Punkte																													

TOLLE AUSSICHTEN

BERUF

• Informatiker*in mit besonders attraktiven Gehaltsaussichten

BRANCHEN

Gamesbranche | Automobilbranche | Maschinenbau | Medizin | Baubranche

+ MÖGLICHKEITEN ZUR PROMOTION

"Die Studieninhalte [...] bringen für jeden etwas, das ihn interessiert. Die [...] Professoren sind motiviert [...] Übungen sind sehr praktisch gestaltet, versuchen das Thema Gaming aufzugreifen und bringen Studenten wirklich weiter."

Amira | Masterabsolventin

MEHR ZUM STUDIENGANG

HS-KEMPTEN.DE/MG

