



PRESSEMITTEILUNG 05.12.2018

Erweiterte Realitäten: Neuer Studiengang „Expanded Realities“ an der h_da – Bewerbungsphase läuft

Darmstadt/Dieburg - Virtual Reality und erweiterten Realitäten insgesamt wird das Potenzial zugesprochen, die Gesellschaft so tiefgreifend zu verändern, wie in den 90er-Jahren das Internet. Ab dem Sommersemester 2019 werden an der Hochschule Darmstadt (h_da) im internationalen Bachelor-Studiengang „Expanded Realities“ die Profis der Zukunft in diesem Bereich ausgebildet. Es ist einer der bundesweit ersten Studiengänge für Erweiterte Realitäten und der erste dieser Art in Hessen. Die Bewerbungsphase läuft noch bis zum 15. Januar 2019.

Branchen wie Games und Entertainment, aber auch Medizin und Schule, Industrie und Wissenschaft werden künftig verstärkt mit Techniken der Erweiterten Realitäten arbeiten. „Wir rechnen damit, dass auch das tägliche Leben in vielen Bereichen von den neuen Möglichkeiten dieser Technologie durchdrungen wird. Somit werden Erweiterte Realitäten bald zum Alltag gehören wie heute das Smartphone, da befinden wir uns in einem fundamentalen Umbruch“, sagt Studiengangsleiter Prof. Dr. Frank Gabler.

An der h_da stehen neben Virtual Reality auch Augmented- und Mixed-Reality (AR/MR) als Ausprägungen der Erweiterten Realitäten im Fokus der Lehr- und Forschungstätigkeiten. Virtual Reality lässt Menschen komplett in eine eigene, am Computer erschaffene Realität eintauchen. In dieser Parallelwelt lässt sich wie in der Wirklichkeit mit der Umwelt interagieren. Potenziale gibt es nicht nur im Bereich der Unterhaltung und Games, sondern auch in wissenschaftlichen Feldern wie der Medizin, zum Beispiel zur Behandlung von Phobien.

Wie auch für Virtual Reality wird in der Mixed Reality aktuell noch eine Brille benötigt. Bei Mixed Reality vermischen sich reale und virtuelle Welt. Augmented Reality erweitert die Realität hingegen durch Einblendung virtueller Objekte. Etwa in der Logistik wird dies bereits praktiziert, wenn auf der AR/MR-Brille oder auf dem Smartphone angezeigt wird, in welchem Lager-Regal sich ein Produkt befindet. Auch das Smartphone-Spiel „Pokemon Go“ ist ein Beispiel für Augmented Reality.

Im Studiengang „Expanded Realities“ lernen die Studierenden einerseits, die technologischen Aspekte der Virtual-, Augmented- und Mixed-Reality zu beherrschen. Sie konzipieren, gestalten und produzieren neue Welten und Anwendungen aber auch inhaltlich. „Die Erweiterten Realitäten stellen vollkommen neue Anforderungen an mediales und transmediales Erzählen, unsere Studierenden werden also mit dazu beitragen, eine komplett neue Mediensprache und den hierfür nötigen Content zu entwickeln“, erläutert Prof. Tilman Kohlhase. „Wir sensibilisieren sie aber auch für die ethischen und gesellschaftlichen Dimensionen des neuen Mediums.“

Frank Gabler ergänzt: „Wer dieses Medium mitgestalten will, muss die systematische Arbeitsweise eines Wissenschaftlers mit der künstlerischen Kompetenz eines Interaktions- und Game-Designers verbinden. Und das in einem Umfeld, in dem es bisher nur



die technische Kompetenz von Spezialistinnen und Spezialisten erlaubt, Innovationen von internationaler Relevanz zu entwickeln.“

Prof. Wilhelm Weber, Dekan am Fachbereich Media, betont die bundesweite Besonderheit der Expanded Realities-Ausbildung am Mediacampus der Hochschule Darmstadt in Dieburg: „Die h_da ist traditionell design- und technikorientiert. Wir haben durch unsere Geschichte einen anderen Ansatz als die klassischen Kunst- oder Filmhochschulen, der nun richtig zum Tragen kommt. Unser Ziel ist, uns weniger an Bestehendem zu orientieren, sondern vielmehr über unausgeschöpfte Potentiale nachzudenken, ohne Berührungsgängste mit technischen Disziplinen. Unsere Studierenden haben Zugang zu über 30 Laboren, vom Motion Capture-Lab über Game-Labs bis hin zu professionellen Sound- und Film-Studios. Der Mediacampus bietet ideale Voraussetzungen auch für interdisziplinäres Arbeiten.“

Der Verlauf des siebensemestrigen, englischsprachigen Bachelor-Studiengangs ist sehr praxisnah gestaltet. In den ersten Semestern des Studiums werden die wesentlichen technologischen, gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen vermittelt. In den weiteren Semestern arbeiten die Studierenden in meist internationalen und interdisziplinären Teams an zunehmend komplexen Praxis-Projekten, mit zeitgemäßen Methoden und moderner Ausstattung - wie später im Beruf.

Der Studiengang bereitet Absolventinnen und Absolventen auf eine abwechslungsreiche, zukunftsorientierte Tätigkeit vor, mit Einsatzmöglichkeiten in Unterhaltungsindustrie, Museen, Medizin, Architektur oder produzierender Industrie. Gute Chancen sehen die Studiengangsmacher auch für Absolventinnen und Absolventen, die branchenübergreifende Anwendungen entwerfen wollen, etwa virtuelle Arbeitsräume für Bildung und Training. Künftige Arbeitsfelder reichen unter anderem von Regie und Produktion, Konzeption und Entwicklung von Technologien und Anwendungen im Bereich Erweiterte Realitäten über spezialisierte Aufgaben wie das Interaktions- und Experience-Design sowie 3D-Worldbuilding und ER-Storytelling bis hin zur Vermarktung von entsprechenden Medienprodukten.

Für das kommende Sommersemester 2019 endet die Bewerbungsfrist für Studieninteressierte am 15. Januar 2019. Der Studiengang nimmt danach regelmäßig zum Wintersemester neue Studierende auf.

Detaillierte Informationen zum Studiengang Expanded Realities finden sich unter: <https://er.mediacampus.h-da.de/>

Informationen zur Bewerbung und zu den speziellen Zulassungsvoraussetzungen (unter anderem Englischkenntnisse und das Bestehen einer Eignungsprüfung) sind zu finden unter: <https://h-da.de/bewerben>



h_da

HOCHSCHULE DARMSTADT
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

HOCHSCHULKOMMUNIKATION

Simon Colin
Pressesprecher

Tel +49.6151.16-38036
Fax +49.6151.16-38900
simon.colin@h-da.de www.h-da.de

Fachlicher Ansprechpartner für die Medien
Hochschule Darmstadt
Fachbereich Media
Studiengangleitung Expanded Realities

Prof. Dr. Frank Gabler

Tel.: 06151-16-39468

Mail: frank.gabler@h-da.de

...