

Pressemitteilung

Hochschule Bonn-Rhein-Sieg

Daniela Greulich

17.02.2022

<http://idw-online.de/de/news788618>

Forschungsprojekte, Studium und Lehre
Informationstechnik, Medien- und Kommunikationswissenschaften
überregional



Hochschule Bonn-Rhein-Sieg eröffnet Studio für Computerspiele

Computerspiele werden von immer mehr Menschen genutzt, die Branche hat ein enormes Wachstumspotenzial. Die Technologie hinter den Spielen ist anspruchsvoll und entwickelt sich beständig weiter. Studierende lernen an der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg (H-BRS) die Grundlagen. Für die Verwirklichung von Spieleideen hat der Fachbereich Informatik ein Studio mit modernster Technik eingerichtet – die begehrtesten aktuellen Spiele zum Testen inbegriffen.

Playstation 5, Xbox und Nintendo Switch: Die beliebten Spielekonsolen stehen auf dem Stundenplan der Informatik-Studierenden der H-BRS. Die Beschäftigung damit soll auch Spaß machen, geht aber weit darüber hinaus: Die Studierenden analysieren die Machart aktueller Spiele und verschaffen sich ein Bild der technischen Möglichkeiten. Die Konsolen gehören zur Ausstattung des „Game Studio“, das die Hochschule am Fachbereich Informatik neu eingerichtet und jetzt offiziell seiner Bestimmung übergeben hat. Das Studio ermöglicht es den Studierenden des Fachbereichs Informatik, eigene Spiele mit den neuesten Werkzeugen zu entwickeln, mit eigenem Sound zu untermalen und zu testen.

„Die hochmoderne Hardware - von den neuesten Konsolen und Grafikrechnern bis hin zu VR-Headsets - bietet den Studierenden eine hervorragende Gelegenheit, neuartige Spiele zu entwerfen, zu entwickeln und auszuprobieren sowie innovative Spieltechnologien zu erproben“, sagt Professor Ernst Kruijff vom Fachbereich Informatik. „Ich bin mir sicher, dass die kreative Atmosphäre in Verbindung mit der exzellenten Ausstattung viele spannende Ideen für den Spielmarkt hervorbringen wird.“

Spezialisierung auf Visual Computing im Bachelor-Studiengang

Videospiele und Spieleentwicklung sind Teil der Forschungsstrategie der H-BRS. Mit dem Institut für Visual Computing (IVC) deckt die Hochschule ein breites Anwendungsspektrum ab. Dort arbeiten etwa 60 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler mit einem forschungsorientierten Ansatz an interaktiven Umgebungen, Computer Vision und Visualisierung.

Informatik-Studierende, die sich die Grundlagen der Spieleentwicklung aneignen wollen, können sich bereits im Bachelor-Studiengang auf Visual Computing spezialisieren. Im Modul Game Development entwickeln sie erste Spiele. Darauf baut der Master-Studiengang Visual Computing & Games Technology auf, der weitergehendes Wissen und praktische Fähigkeiten für Computerspiele vermittelt, die beispielsweise für die Erstellung von neuen Renderingverfahren und innovativen User Interfaces notwendig sind. Daneben werden auch Themen wie Virtual- oder Augmented Reality, User Experience, Computer Vision und wissenschaftliche Visualisierung behandelt. Am Semesterende stellen die Studierenden beim „Open Games Day“ die von ihnen entwickelten Spiele vor. Die besten Ideen präsentiert die Hochschule auf ihrem Messestand auf der „gamescom“. Die nächste Ausgabe der Leitmesse für Spieleentwicklung ist für August 2022 geplant.

Die Bedeutung, die die Hochschule Bonn-Rhein-Sieg der Spieletechnologie beimisst, zeigt sich auch an der unlängst erfolgten Gründung des Games Technology Network (GTN), das vom Land NRW für zwei Jahre finanziell gefördert wird. Mit diesem Netzwerk will die H-BRS, im Verbund mit drei weiteren forschungsstarken nordrhein-westfälischen Hochschulen, die Wettbewerbsfähigkeit des Games-Standortes NRW nachhaltig steigern. Das Ziel des neuen Verbunds ist der Aufbau eines Forschungs- und Innovationszentrums für Spiele und Spieletechnologie.

Das neue Game Studio stellt zusammen mit dem Institut für Visual Computing einen wichtigen Knotenpunkt bei der Vernetzung von Forschungseinrichtungen mit Industrieunternehmen dar, um die Spieletechnologie zu fördern und den Standort NRW weiterzuentwickeln.

wissenschaftliche Ansprechpartner:

Prof. Dr. André Hinkenjann
Hochschule Bonn-Rhein-Sieg
Institut für Visual Computing (IVC)
E-Mail: andre.hinkenjann@h-brs.de
Tel.: +49 2241 865 229

Prof. Dr. Ernst Kruijff
Hochschule Bonn-Rhein-Sieg
Institut für Visual Computing (IVC)
E-Mail: ernst.kruijff@h-brs.de
Tel.: +49 2241 865 9616



Studierende im neuen Game Studio der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg.
Kira Wazinski
H-BRS



Videospiele werden an der H-BRS analysiert und getestet.
Kira Wazinski
H-BRS