

Ausbildungsziele und Ausbildungsinhalte des praktischen Studiensemesters im Studiengang „Virtuelle Welten & Game Technologies“ (ViW)

Das praktische Studiensemester ist ein zentraler Bestandteil des praxisorientierten Bildungskonzepts des Studienganges ViW. Es darf erst im zweiten Studienabschnitt angetreten werden, nach bestandem ersten Studienabschnitt. Als Zeitraum wird das 4. oder 5. Semester empfohlen. Ansonsten gelten die Regelungen aus §4 des Allgemeinen Teils der Studien- und Prüfungsordnung.

Aufgrund der thematischen Breite des Studiengangs sind die Studierenden recht frei in der Wahl ihres Praktikumsunternehmens. Es muss sich nicht zwingend um ein Unternehmen der Games- oder der Medienbranche handeln. Akzeptabel sind auch Praktika in anderen Unternehmen, in Fachverbänden, in Forschungseinrichtungen oder Ähnlichen, sofern die dortigen Aufgaben und Tätigkeiten einen klaren Bezug zum Studium aufweisen. Diese Tätigkeiten können beispielsweise umfassen:

- Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality, Spatial Computing
- Game Design, Game Development, Game Producing, Game Publishing, Gamification
- Game Testing bzw. Game QA (Quality Assurance)
- 3D-Modellierung, 3D-Animation, Computergrafik
- Mediengestaltung, Concept Art, Grafikdesign
- Softwareentwicklung, Programmierung
- Interaktive Medieninstallationen oder Medienkunst auf Basis von Computergrafik
- Interaktive virtuelle Welten oder Unterhaltungsmedien
- Wissenschaftliche Tätigkeiten wie z.B. Studien rund um XR, virtuelle Welten oder Games
- Event- und Veranstaltungsmanagement rund um XR, virtuelle Welten oder Games
- Mitarbeit in Institutionen, Verbänden, Museen o.Ä. mit Bezug zu XR, virt. Welten oder Games
- Mitarbeit in Forschungsinstitutionen z.B. im Themengebiet Mensch-Maschine-Interaktion

Die Beschaffung eines Platzes für das Praktikum obliegt den Studierenden. Das Praktikum darf in Deutschland oder im Ausland absolviert werden. Es sollte in der Regel am Stück absolviert werden; eine Stückelung ist vom Praktikantenamt zu genehmigen. Die Mindestdauer ist im Besonderen Teil der Studiengangs-StuPO und in §4 des Allgemeinen Teils geregelt. Da es sich um ein Pflichtpraktikum handelt, ist das anbietende Unternehmen nicht verpflichtet, aber angehalten, eine angemessene Vergütung zu zahlen.

AUSBILDUNGSZEIT:

Mindestens 95 Arbeitstage (ohne Wochenenden, Feiertage, Fehlzeiten, Urlaub).

VORAUSSETZUNG:

Abgeschlossener erster Studienabschnitt.

ANERKENNUNG:

Voraussetzung für die Anerkennung des praktischen Studiensemesters sind die Abgabe des Praxisberichts und des vom Betrieb unterschriebenen Praktikantenzuzeugnisses auf den Moodle-Praktikumskurs des jeweiligen Semesters.

ANSPRECHPARTNER:

Sekretariat: Sabine Prehn , Tel.:0781 205-228 E-Mail: sabine.prehn@hs-offenburg.de

Leiter des Praktikantenamts der Fakultät Medien:

Prof. Dr. Frank Habann, Tel.: 0781 205-4786, E-Mail: frank.habann@hs-Offenburg.de