



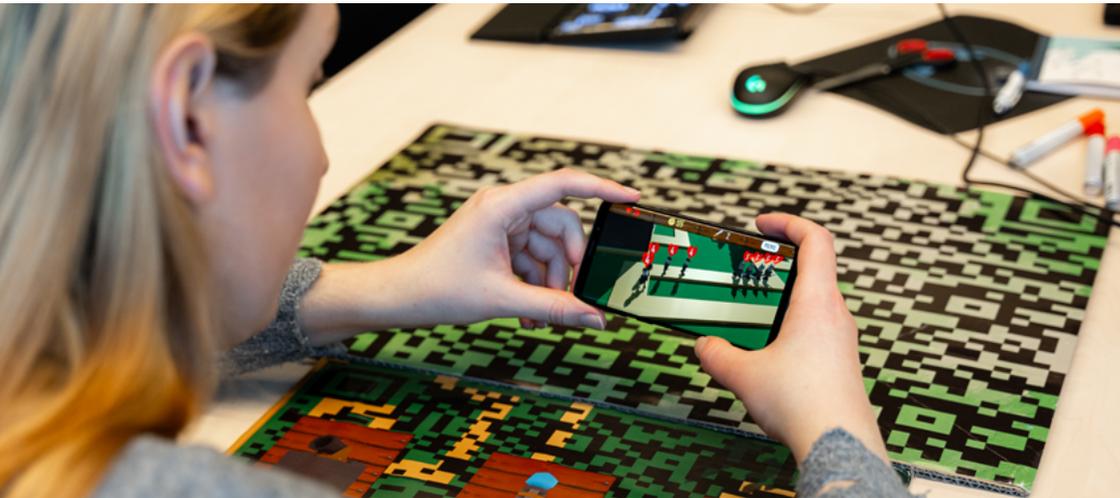
*»Bei uns schaust du hinter die
Kulissen der Gaming-Industrie
und über die klassischen
Anwendungsbereiche hinaus.«*

Prof. Dr.-Ing. Michael Teistler

**Neu ab Winter-
semester 2025/26**

Darum geht's

Längst nicht mehr nur etwas für Gamer: Die Gaming-Branche ist der am stärksten wachsende und innovativste Teil der Unterhaltungsindustrie weltweit und hat damit längst andere Bereiche wie etwa Film oder Musik überflügelt. In diesem Studiengang lernst du sowohl die Informatik- als auch die Design-Grundlagen, um selbst interaktive Medien, Virtual Reality-Apps und Spiele zu entwickeln.



Deine Job-Perspektiven

Du willst weiter studieren? Wenn du deine Programmier-Kenntnisse vertiefen willst, ist bestimmt unser Master in **Angewandter Informatik** etwas für dich! Wenn es dich eher in die gestalterische Richtung zieht, dann schau dir doch mal unseren **Master in Design, Film & Marketing** an.

Du willst direkt in den Beruf? IT-Fachkräfte haben grundsätzlich hervorragende Berufsaussichten. Mit deinem Abschluss in Interactive Media & Games kannst du überall arbeiten, wo Informatik-Kenntnisse nötig sind – insbesondere aber in der Medienproduktion und Medienprogrammierung und ganz speziell natürlich in der Games-Branche. In folgenden Jobs kannst du später z.B. arbeiten:

Game Designer*in, Level Designer*in, Programmierer*in, User Experience (UX) Engineer, Software Engineer, Mediengestalter*in.

5 Gründe fürs Studium

- ⊕ wir sind die erste staatliche Hochschule in Schleswig-Holstein (und Norddeutschland) mit einem Bachelor in Spieleprogrammierung
- ⊕ du magst sowohl Informatik als auch Design? Hier kriegst du beides!
- ⊕ wir haben eine umfangreiche Ausstattung speziell für interaktive Medien und Games
- ⊕ du lernst in einer familiären Atmosphäre von engagierten Dozierenden
- ⊕ die Gaming-Industrie wächst und bietet spannende Karrieremöglichkeiten

Das bringst du mit

- ✓ du hast Lust, an der Schnittstelle zwischen Informatik und Design tätig zu sein
- ✓ du interessierst dich für neue Technologien aus der Gaming- und Medienbranche
- ✓ du hast vielleicht schon erste Vorkenntnisse in Informatik und/oder Mediendesign
- ✓ du hast keine Angst vor Mathe
- ✓ du hast Lust auf einen Job in einer dynamischen Branche

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester
Grundlagen Gestaltung 4 SWS (5 CPs)	Digitale Bildbearbeitung 4 SWS (5 CPs)	Character and Asset Design 1 4 SWS (5 CPs)	Character and Asset Design 2 4 SWS (5 CPs)	Projekt 5 SWS (10 CPs)	Projekt 5 SWS (15 CPs)	Berufs-Praktikum (18 CPs)
Interface- und Interaktionsdesign 4 SWS (5 CPs)	Usability Testing & Engineering 4 SWS (5 CPs)	Algorithmen und Datenstrukturen 4 SWS (5 CPs)	Konzeption digitaler Medien 4 SWS (5 CPs)			
Game Design 4 SWS (5 CPs)	Wahlpflichtfach 4 SWS (5 CPs)	Grundlagen Software Engineering 4 SWS (5 CPs)	Frontend Design 4 SWS (5 CPs)			
Mathematik für Informatiker 4 SWS (5 CPs)	3D-Computergrafik 4 SWS (5 CPs)	Spiele-Programmierung 4 SWS (5 CPs)	Virtuelle und erweiterte Realität 4 SWS (5 CPs)	Sound Design 4 SWS (5 CPs)	Wahlpflichtfach 4 SWS (5 CPs)	Bachelor-Thesis (12 CPs)
Programmieren 1 4 SWS (5 CPs)	Programmieren 2 4 SWS (5 CPs)	Einführung in die Künstliche Intelligenz 4 SWS (5 CPs)	Wahlpflichtfach 4 SWS (5 CPs)	Visual Computing 4 SWS (5 CPs)	Wahlpflichtfach 4 SWS (5 CPs)	
Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 1 2 SWS (5 CPs)	Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 2 2 SWS (5 CPs)	Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 3 2 SWS (5 CPs)	Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 4 2 SWS (5 CPs)	Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 5 2 SWS (5 CPs)	Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 6 2 SWS (5 CPs)	

SWS: Semesterwochenstunden/
CPs: Credit points

Kurzinfos

Zulassung Allg. Hochschulreife (Abitur), Fachhochschulreife
oder eine als gleichwertig anerkannte Ausbildung

Dauer 7 Semester

Beginn Wintersemester

Abschluss Bachelor of Science (B.Sc.)

*»Vereinbare deinen individuellen Beratungs-
termin. Wir freuen uns auf dich.«*

Michaela Arnold, Studienberaterin

Bewirb dich!

Kontakt

Zentrale Studienberatung
Hauptgebäude, Raum 15a/15b
Kanzleistraße 91–93, 24943 Flensburg
Marc Laatzke: T +49 461/805 –1747
Michaela Arnold: T +49 461/805 –1215
studienberatung@hs-flensburg.de
www.hs-flensburg.de

Offene Sprechstunde

Mo. 9–12 Uhr, 13:30–15:30 Uhr
Mi. + Do. 9–12 Uhr