



Gamesforschung am Institut für Visual Computing der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg



Die interdisziplinäre Forschung im Bereich der Games Technology treibt die Entwicklung innovativer Spieltechnologien voran, die weit über die Game-Industrie hinaus Anwendung finden.

An der H-BRS liegt der Fokus nicht nur auf künstlerisch-gestalterischen Aspekten und Spielen als Unterhaltungsmedium. Sie werden auch als "Serious Games" für ernsthafte Anwendungen eingesetzt, wie beispielsweise in der Aus- und Weiterbildung, Firmenschulungen, der Medizin oder in Museen. Da die Entwickler:innen digitaler Spiele in der Regel mit sehr engen Produktionsplänen arbeiten, haben sie wenig oder gar keine Zeit, mit unerprobten Technologien zu experimentieren. Aktuelle Forschungsergebnisse helfen, diese Lücke zu schließen.

Forschungsschwerpunkte

- Visual Computing
- Computer Generated Imagery
- Künstliche Intelligenz (KI)
- Machine Learning
- User Experience (UX)
- Immersive Medien



Ausstattung

- Leistungsstarke Rechner mit aktueller Hardware
- Software und Tools auf Branchenstandard
- 3D-Modellierungsrechner mit großem Grafiktablet
- Audiobooth mit Mikrofon, Mischpult, Keyboard und Soundpad
- Neuste VR und AR Hardware
- Playstation 5, XBOX Series X und Nintendo Switch
- Arcade Automaten mit selbst entwickelten Games

Ausgewählte Forschungsprojekte

- GTN – Games Technology Network (2021-2024)
<https://www.h-brs.de/de/GTN>
- Multisensorische, immersive Systeme in der Traumatherapie (2017-2023)
<https://www.h-brs.de/de/multisensorische-immersive-systeme-der-traumatherapie>

Kontakt

- Prof. Dr. André Hinkenjann
andre.hinkenjann@h-brs.de
- Prof. Dr. Ernst Kruijff
ernst.kruijff@h-brs.de
- ivc@h-brs.de



Weitere Informationen

- <https://www.h-brs.de/de/ivc>
- <https://www.h-brs.de/de/games>

