

## 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](mailto:andre.hinkenjann@h-brs.de)
- Prof. Dr. Ernst Kruijff  
[ernst.kruijff@h-brs.de](mailto:ernst.kruijff@h-brs.de)
- [ivc@h-brs.de](mailto:ivc@h-brs.de)



### Weitere Informationen

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

