



Herzlich Willkommen

im Studiengang Virtual Reality & Game Development

an der School of Art, Information & Media

Programm

Virtual Reality & Game Development (B.Sc.)

07.10. – 11.10.2024

	Uhrzeit	Programmpunkt	Beteiligte	Raum/Location
Freitag, 04.10.2024	Frei			
Montag, 07.10.2024	09:30 – 10:30 Uhr	Willkommen an der School of Arts, Information & Media	Mitarbeitende der AIM Fachschaft	Arc205/206 LGS6, 2.OG
	10:30 – 11:45 Uhr	Meet & Greet inkl. Gruppenfoto	Mitarbeitende der AIM	Arc205/206 LGS6, 2.OG
	11:45 – 13:00 Uhr	Rund ums Studium	Team Virtual Reality & Game Development	Arc205/206 LGS6, 2.OG
	13:00 – 14:00 Uhr	Gemeinsames Mittagessen	Team Virtual Reality & Game Development	Arc205/206 LGS6, 2.OG
	14:00 – 16:00 Uhr	Kennenlernen der Schwerpunkte	Team Virtual Reality & Game Development	Arc205/206 LGS6, 2.OG
Dienstag, 08.10.2024	10:30 – 12:45	Vorstellung der Semesterprojekte & der Spezialräume: Game/VR-Studio, Mediaproduktion-Räume	Team Virtual Reality & Game Development	Arc205/206 LGS6, 2.OG
	14:00 – 15:00 Uhr	Einführung und Informationen Prüfungsamt der School of AIM	Mai Fleischer	Arc205/206 LGS6, 2.OG
	15:15 – 16:30 Uhr	Digitale Tools & Services der School of AIM		Arc205/206 LGS6, 2.OG
Mittwoch, 09.10.2024	09.30 – 12:45 Uhr	Game Jam	Christoph Hahn	Arc205/206 LGS6, 2.OG
	14:00 – 17:15 Uhr	Game Jam	Christoph Hahn	Arc205/206 LGS6, 2.OG
Donnerstag, 10.10.2024	11:00 – 12:45 Uhr	Workshop Photoshop & Indesign	Christoph Hahn	Arc205/206 LGS6, 2.OG
	14:00 – 16:00 Uhr	WACOM-Roadshow	Team Virtual Reality & Game Development	Arc205/206 LGS6, 2.OG
Freitag, 11.10.2024	09:30 – 12:45 Uhr	Workshop: Game Design	Team Virtual Reality & Game Development	Arc205/206 LGS6, 2.OG
	09:30 – 12:45 Uhr	Workshop: Game Art	Team Virtual Reality & Game Development	Arc222 LGS6, 2. OG
	09:30 – 12:45 Uhr	Workshop: Technical Art, Game Programming, Virtual Reality	Team Virtual Reality & Game Development	T41, LGS6 Tower, 4. OG
	14:00 – 15:30 Uhr	Begrüßung durch höhere Semester Speed Dating	Team Virtual Reality & Game Development	Arc205/206 LGS6, 2.OG