

Bewerbung für den Bachelor-Studiengang „Virtuelle Welten und Game Technologies“:



Liste der anerkannten Berufsausbildungen und besonderen Vorbildungen

Entsprechend der Satzung der Hochschule Offenburg über die Zulassung und das hochschuleigene Auswahlverfahren in den Bachelor-Studiengängen (in der jeweils gültigen Fassung) wird bei der Ermittlung des Rangplatzes von der Durchschnittsnote der Hochschulzugangsberechtigung ein Bonus von 0,2 abgezogen, sofern eine Bewerberin oder ein Bewerber

- eine abgeschlossene Berufsausbildung oder Berufserfahrung
- eine besondere Vorbildung, praktische Tätigkeit oder außerschulische Leistung und Qualifikation nachweisen kann.

Diese Vorerfahrungen müssen über die fachspezifische Eignung Auskunft geben.

A. Anerkannte Berufsausbildungen und -tätigkeiten, die über die fachspezifische Eignung in dem Studiengang „Virtuelle Welten und Game Technologies“ Auskunft geben:

- Bauzeichner/in
- Elektroniker/in (mit oder ohne Spezialisierung)
- Fachangestellte/r für Markt- und Sozialforschung
- Fachinformatiker/in
- Fachkraft für Veranstaltungstechnik
- Gestalter/in für visuelles Marketing
- Gestalter/in für immersive Medien
- Holzspielzeugmacher/in
- Informationselektroniker/in
- IT-System-Elektroniker/in
- Kaufmann/Kauffrau für audiovisuelle Medien
- Kaufmann/Kauffrau für Digitalisierungsmanagement
- Kaufmann/Kauffrau für IT-System-Management
- Kaufmann/Kauffrau für Marketingkommunikation
- Maskenbildner/in
- Mathematisch-technische/r Softwareentwickler/in
- Mechatroniker/in
- Mediengestalter/in Bild und Ton
- Mediengestalter/in Digital und Print
- Medientechnologe/Medientechnologin Druck, Druckverarbeitung oder Siebdruck
- Modist/in
- Rechtsanwalts- und Notarfachangestellte/r
- Rechtsanwaltsfachangestellte/r
- Spielzeughersteller/in
- Technische/r Modellbauer/in
- Technische/r Systemplaner/in
- Textil- und Modenäher/in
- Textil- und Modeschneider/in
- Textilgestalter/in im Handwerk
- Tiermedizinische/r Fachangestellte/r
- Tierpfleger/in
- Tischler/in
- Zweiradmechatroniker/in

B. Anerkannte besondere Vorbildungen, praktische Tätigkeiten und außerschulische Leistungen und Qualifikationen in dem Studiengang „**Virtuelle Welten und Game Technologies**“

- Jugend forscht – Fachgebiet Technik (1. - 3. Preis Bundeswettbewerb)
- Jugend forscht – Fachgebiet Mathematik/Informatik (1. - 3. Preis Bundeswettbewerb)
- Preisträger/in im Auswahlwettbewerb zur Internationalen Informatik-Olympiade
- Preisträger/in im Auswahlwettbewerb zur Internationalen Mathematik-Olympiade
- Freiwilliges Soziales Jahr im Bereich Kultur oder Schule
- Internationaler Jugendfreiwilligendienst in einem der Bereiche Kultur oder Bildungswesen
- Bundesfreiwilligendienst im Bereich „Kultur und Bildung“
- Europäischer Freiwilligendienst im Bereich Kultur