

Über den Studiengang

Studienziel

Computervisualistik ist ein interdisziplinärer Studiengang, der weltweit erstmalig 1996 in Magdeburg eingeführt wurde. Er beschäftigt sich damit, wie man mit Hilfe des Computers Bilder erstellen und analysieren kann. Der Studiengang Computervisualistik richtet sich insbesondere an Studenten mit breit angelegten, interdisziplinären Interessen: Studierende erlangen spezielle Kenntnisse im Bereich der bildbezogenen Teilgebiete der Informatik wie Computergrafik, Visualisierung, Virtuelle Realität, Bildverarbeitung oder Algorithmische Geometrie und erwerben Grundkenntnisse in geisteswissenschaftlichen Fächern, die für die Entwicklung von Computersystemen wesentlich sind, z. B. der Wahrnehmungspsychologie oder Medienbildung. Sie werden befähigt, Kenntnisse der Informatik einzusetzen, um in Anwendungsfächern wie der Medizin oder Konstruktion und Design Lösungen zu erarbeiten.

Vertiefungsrichtungen

Anwendungsfächer:

- Bildinformationstechnik
- Konstruktion und Design
- Medizintechnik
- Biologie
- Computerspiele

Spätere Berufsfelder

Computervisualisten arbeiten vor allem im Bereich Medien und Unterhaltung (z.B. Game Development, CAD), in der Fahrzeugindustrie (z.B. Simulation, Virtual Reality), in der Medizintechnik, in der Bildinformationstechnologie, im Bereich Usability/User Experience sowie der Forschung und Entwicklung (bspw. in Zusammenarbeit mit Biologen, Neurowissenschaftlern, Medizinern und Ingenieuren). Außerdem arbeitet ein erheblicher Teil der Absolventen in der universitären und außeruniversitären Forschung.

Notwendige Kenntnisse / Erfahrungen / Interessen

Wichtige Voraussetzungen für ein Studium der Computervisualistik sind solide Kenntnisse in der Mathematik. Es sollte das Bewusstsein und Interesse vorhanden sein, den Entwicklungen der Informatik im Berufsleben zu folgen und sich lebenslang weiter zu qualifizieren. Interesse an Bildern ist außerdem von Vorteil.

Weitere Informationen

Dieser Studiengang gliedert sich in Pflicht- und Wahlpflichtmodule. Der Pflichtbereich umfasst Kernfächer der Computervisualistik wie Computergrafik und Bildverarbeitung sowie einige Kernfächer der Informatik und einführende Vorlesungen in die Mathematik. Die Wahlpflichtmodule ermöglichen eine Vertiefung z.B. in die computergestützte Visualisierung, die geometrische Modellierung und die erweiterte Realität. Ab dem dritten Semester wird ein Anwendungsfach, gewählt. Dieser Bachelorstudiengang kann mit dem dazugehörigen internationalen Masterstudiengang Visual Computing fortgesetzt werden.

Hier geht es zu weiteren [Studiendokumenten](#).

Revision #1

Created 2026-10-01 07:07:12 UTC by Fakultät für Informatik

Updated 2026-10-01 07:07:12 UTC by Fakultät für Informatik