



Hochschule Düsseldorf  
University of Applied Sciences



International Office



Erasmus+

## Erfahrungsbericht zum Erasmus+ Studienaufenthalt

Name

Vorname

Fachbereich Medien

Studiengang Medieninformatik

Partneruniversität Rotterdam University of Applied Sciences

Land Niederlande

Studienjahr Auslandsaufenthalt  WiSe 2025/ 2026  SoSe 2026

Einverständniserklärung:  ja  nein

Ich bin damit einverstanden, dass mein Erfahrungsbericht **anonymisiert** auf den Internetseiten des International Office der HSD veröffentlicht bzw. an interessierte Studierende weitergegeben wird.

**Sie können dem Bericht gern Bilder hinzufügen.**

### **Vorbereitung (Planung & Organisation bzw. Bewerbung & Ankunft an der Partnerhochschule) (max. 3000 Zeichen)**

Die Bewerbung um einen Platz im Minor Game Design and Development an der Rotterdam University of applied Sciences beinhaltete ein Anschreiben, in dem ich auf einer Seite ausführte, weshalb ich mich spezifisch für diese Hochschule und für dieses Studienprogramm interessiere. Alle Teilnehmenden des ERASMUS+ Programms müssen des Weiteren einen OLS-Sprachtest absolvieren, in dem das Sprachniveau des Studierenden für die Sprache getestet wird, in der das Programm im Ausland stattfindet; in meinem Fall habe ich einen ca. 15-minütigen Test auf Englisch durchgeführt, dessen Ergebnis ich an die Hochschule senden musste.

2 Monate vor Beginn des Auslandsaufenthaltes wurden die Bewerbungen um ein Zimmer in einem der Studentenwohnheime freigeschaltet. Das Prozedere verläuft wie das Erwerben eines Konzerttickets: Man meldet sich mit möglichst vielen Endgeräten an, wählt ein Zimmer aus, und hofft, dass man die erste Person ist, die sich um jenes bewirbt. Ich hatte großes Glück und habe ein Zimmer durch die Firma SSH bekommen, die eng mit der Hochschule zusammenarbeitet, was die weitere Planung des externen Semesters erheblich erleichterte, obwohl ich die gesamte Miete für die 5 Monate des Aufenthalts noch vor meiner Ankunft zahlen musste. Es gab diverse WhatsApp-Gruppen, durch die ich mitbekommen habe, dass viele Studierende auch Wochen und Monate nach Beginn des Auslandsaufenthalts noch immer keine Bleibe hatten und in Hostels wohnten.

Die Ankunft im Studierendenwohnheim verlief reibungslos: Im Gemeinschaftsraum im obersten Geschoss des Gebäudes konnte ich mich ausweisen und habe den Schlüssel erhalten. Da es die Woche vor Semesterstart war, entschied ich mich, mir die Hochschule persönlich anzusehen und herauszufinden, wo ich am ersten Tag anwesend sein muss, da ich zuvor keine Informationen erhalten hatte. Es stellte sich heraus, dass ich noch nicht im Programm eingeschrieben war und keine E-Mails des Leiters des Programms erhielt, da mein Learning Agreement noch nicht

unterschrieben und versendet war, was den Einstieg erschwerte, da ich kein Mitglied der vorzeitig erstellten Gruppen war.

Da ich die einzige HSD-Studentin war, die dieses Wintersemester in Rotterdam verbrachte, habe ich den Umzug und den Einstieg an der neuen Hochschule sowie in der neuen Stadt alleine gemacht, was aber durch die diversen Angebote (Info-Veranstaltungen für internationals und Austauschstudierende, Stadttouren, Ausflüge...) der RUAS gut machbar war.

### **Unterkunft (max. 3000 Zeichen)**

Das SSH-Gebäude in der Robert Baeldestraat liegt zentral zwischen den zwei Campus-Standorten der RUAS, weshalb es sich gut für Studierende jedes Fachbereichs eignet. Mein „Arbeitsplatz“ war nur 10 Minuten mit dem Fahrrad entfernt.

Die Unterkunft beinhaltet 2 Schlafzimmer sowie einen gemeinsamen Flur: An einem Ende war die Toilette, am anderen die Dusche und das Waschbecken, dazwischen eine Küchenzeile. Das Zimmer war geräumig, ca. 12m<sup>2</sup>. Darin ein Bett, Schreibtisch und Stuhl, Sessel, Regal, und ein Kleiderschrank, sowie einige Lampen. Im Erdgeschoss sind alle Fenster mit Milchglasfolien versehen, was die Privatsphäre der Bewohner:innen schützt, aber auch das Hinausblicken verhindert. Das Zimmer war absolut befriedigend für einen Semesteraufenthalt.

Die Küchenzeile beinhaltet ein Spülbecken und einen Gasherd. In den Schränken befanden sich bei meiner Ankunft ein Wasserkocher und ein Abfalleimer. Daran, dass das Waschbecken im Verhältnis zur Toilette am anderen Ende der Unterkunft war, konnte ich mich nicht gewöhnen. Im Dachgeschoss des Wohnheims gibt es einen Gemeinschaftsraum, in dem sich Anwohner oft versammelt haben und Dinge unternahmen: Trinkspiele, Kulturabende, in denen Jede:r traditionelles Essen aus ihrer Heimat anbot, gemeinsames Frühstück u.v.m.

Im Hinterhof des Gebäudes gab es auch Fahrradstellplätze, die durch das abgesperrte Tor gut vor Diebstahl geschützt waren.

Die Lage ist sehr vorteilhaft: Lidl, Aldi, Hema sowie Albert Heijn sind fußläufig innerhalb von fünf Minuten erreichbar. Auch eine U- und eine Straßenbahn sind binnen Minuten zugänglich.

Ich bin oft mit dem Fahrrad in den naheliegenden Wald, Kralingse Bos, gefahren, der sich gut zum birdwatching eignet und perfekt mit Radwegen angebunden ist.

Insgesamt war die Nachbarschaft meistens ruhig, jedoch kam es vor allem im Dezember vermehrt zu Lärm durch Feuerwerke, auch spät in der Nacht.

### **Studium an der Partnerhochschule (max. 3500 Zeichen)**

Im Rahmen des Programms Minor Game Design and Development werden für die ersten sechs Wochen Fünfer-Teams gebildet, in denen ein 2D-Videospiel für Smartphones entwickelt wird. Für die folgenden dreieinhalb Monate werden größere, vollwertige Game Studios gebildet, in denen ein 3D Videospiel entwickelt wird, das auf der Plattform Steam veröffentlicht werden muss. Die Gruppen haben im zweiten Teil eine feste Struktur. Es gibt sogenannte Departments: technical, art, design, sowie eine:n Producer an der Spitze. Die Studios sind auf 18 Personen ausgelegt, wobei diese „Regel“ nicht erzwungen wird und eher als Richtlinie dient.

Am ersten Tag gab es eine Einführungsveranstaltung und unmittelbar danach wurden alle Mitglieder (ca. 75) in kleinere Gruppen aufgeteilt, um Aufgaben zu bearbeiten, was hauptsächlich als Kennenlernspiel fungierte. Nach einigen Einführungsvorlesungen für das Minor Programm an sich, Unity, und in die Spielentwicklung, mussten die Gruppen für den ersten Teil, also der Entwicklung eines 2D-Spiels für mobile Endgeräte, erstellt werden. Mein Team hat sich durch den Discord-Kanal des Minors zusammengefunden und bestand aus zwei Künstlern, einem Designer, und zwei Entwickler:innen. Bei der Entwicklung wurde uns viel Freiheit gewährt. Das Einzige, was vorgegeben war, war die 2-Dimensionalität, und dass das Spiel am Ende auf Smartphones spielbar sein muss. Ein Coach bzw. Dozent wurde uns auch zugeteilt.

Das Lernprinzip war *learning by doing*; Vorlesungen gab es für Entwickler im ersten Teil des Minors wenige, und im Zweiten keine, also habe ich mir den Umgang mit Unity und das Programmieren in C# selbstständig angeeignet.

Die Arbeitszeiten waren den einzelnen Gruppen überlassen. Jeden Donnerstag hatten wir ein längeres Meeting mit unserem Coach, in dem wir uns gegenseitig hinsichtlich unserer jeweiligen Professionalität bewerteten, um Konflikte zu vermeiden und gegebenenfalls zu schlichten, was sehr effektiv war.

Nach Abgabe des 2D Spiels wurden die Gruppen „aufgelöst“, wobei sich einige bereits vor dem Ende in die größeren Gruppen zusammengeschlossen hatten, und nicht mehr viele übrig waren, um die restlichen Teams zu bilden. Auch hier haben sich die Dozenten weitestgehend rausgehalten und die Bildung der neuen Game Studios den Studierenden überlassen, was ich mir anders erhofft hätte, jedoch die nötige Unabhängigkeit auf dem realen Arbeitsmarkt reflektierte.

Ich wurde Lead Developer bzw. Technical Director meines Studios, welches zu Beginn aus insgesamt 12 Personen bestand, darunter fünf Entwickler:innen, vier Künstler:innen, 2 Designer:innen und eine Produzentin. Meine Verantwortung bestand unter anderem darin, die Qualität der Codebase aufrechtzuerhalten, Aufgaben zu erstellen, zu verteilen, und den jeweiligen Aufwand einzuschätzen, potenzielle Features mit der Lead Designerin abzusprechen und anzunehmen oder abzulehnen, den Prozess sowie die Arbeitszeiten der Entwickler:innen zu dokumentieren etc.

Jeden Montag hatten die vier Leads, also Lead Developer, Lead Artist, Lead Designer, und die Produzentin ein Meeting mit einigen der Dozent:innen, inkl. dem Coach des Studios, in dem der aktuelle Fortschritt sowie eventuelle Probleme besprochen wurden. In erster Linie übte das Druck aus, von Woche zu Woche neue Ergebnisse präsentieren zu können, aber auch für zwischenmenschliche Angelegenheiten waren diese Meetings sehr hilfreich, für mich v.A. weil es meine erste Erfahrung in einer „Führungsposition“ war, und ich mit dem Management des Departments überfordert war.

Das Minor Programm hat im Wintersemester das ganze 1. Obergeschoss des Gebäudes für sich, wodurch jedes Spieleentwicklungsstudio einen eigenen Raum bekommt. Montag, Dienstag, und Donnerstag waren jeden Tag Coaches im Flur vor Ort und sind immer auf Fragen und Probleme eingegangen. Am Ende des Minors wird immer ein Launch Event veranstaltet, um die erfolgreiche Veröffentlichung der Videospiele zu feiern. Dabei hat jedes Studio die Gelegenheit, ihr Spiel vorzustellen. Die Präsentationen werden von dem Fachbereich live auf der Plattform Twitch gestreamt.

### **Alltag und Freizeit (max. 2500 Zeichen)**

Mein Alltag bestand zum größten Teil aus dem Arbeiten, da ich jede Woche zwischen 40 und bis zu 70 Stunden beschäftigt war, wobei ich gerne den längeren Weg von und zur Hochschule nahm, der direkt entlang des Flusses verläuft und sehr schöne Ausblicke bietet. Alle meine Ziele innerhalb Rotterdams erreichte ich mit dem Fahrrad, welches ich relativ schnell in der Stadt erwerben konnte. In der Nähe habe ich am öftesten Supermärkte und den Kralingse Bos Wald besucht. Auch das Kino Pathé am Hauptbahnhof habe ich besucht, sowie das Maritiem Museum, welches nur Meter vom Campus entfernt ist, und die Erasmusbrücke.

Rotterdam ist sehr gut angebunden, wodurch ich mir auch andere sehenswürdige Orte an Wochenenden ansehen konnte, darunter Amsterdam, Utrecht, Breda, Tilburg, Den Haag, Delft, u.v.m.

In Breda findet jährlich im Dezember die Dutch Games Week statt, die ich im Rahmen des Minors besucht habe, da es Pflicht ist, ein Event der Spieleindustrie zu besuchen. Auch unabhängig vom Programm ist es eine Veranstaltung, die einen Besuch wert ist, da man sich dort sehr gut mit anderen Spieleentwickler:innen vernetzen kann und hoch interessante Talks von Expert:innen in der Industrie gehalten werden. Diesmal waren Sprecher:innen von Blender, Ubisoft, und von diversen unabhängigen Studios dabei und haben Einblicke in ihre Arbeit gewährt, sowie Workshops angeboten und Portfolioreviews durchgeführt.

Rotterdam veranstaltet im September ein Pride Festival, welches ich im September besuchte. Dort wurden Reden gehalten und Shows von Künstler:innen präsentiert. Dienstags und Samstags gibt es bei Blaak, eine Station von der Hochschule entfernt, einen großen Markt, bei dem lokale Geschäfte Waren verkaufen können. Von Lebensmitteln, über selbstgehäkelte Plüschtiere, bis hin zu vintage Möbeln ist hier alles dabei.

**Fazit/ Kritik (beste und schlechteste Erfahrung) (max. 2000 Zeichen)**

Das Auslandssemester hat mir neue Einblicke in die Videospieleindustrie verschafft, die ich sehr schätze. Coaches auf seiner Seite zu haben, die Experten in ihrem Feld sind und langjährige Erfahrung in der Spieleentwicklung haben war viel Wert und ausschlaggebend für den Erfolg des Minors. In solch kurzer Zeit zwei vollwertige Videospiele zu entwickeln und zu veröffentlichen bringt viele Herausforderungen mit sich, die ich nun zu bewältigen weiß und mit Sicherheit in meiner Karriere nochmal vorkommen werden.

Auch die Zusammenarbeit in einem großen Team von 12 Personen war mir neu. Es hat viel Spaß gemacht, mit so vielen kompetenten Kolleg:innen zu kooperieren und einen Einblick in andere Bereiche, die ich normalerweise nicht miterlebe, zu gewinnen. Ich habe nicht nur in meinem Bereich des Programmierens dazugelernt, sondern durch die Zusammenarbeit viel über künstlerische Prozesse und über die Software Blender gelernt, sowie über Aufgaben- und Rollenverteilung in großen Teams.

Ich hätte mir mehr Vorlesungen gewünscht, da das Einarbeiten in Unity, welches ich zuvor noch nie benutzt hatte, in Kombination mit der für mich neuen Programmiersprache C# und dem parallelen Management eines Entwickler:innenteams für mich sehr mühsam war.

Gegen Ende des Minors sind zwei von sechs Coaches ausgefallen, worauf die Hochschule nicht vorbereitet war. In solchen Fällen halte ich es für wichtig, für temporären Ersatz zu sorgen, da es dringende Probleme im Studio gab, auf die sich aufgrund von Zeitproblemen niemand einlassen konnte und innerhalb des Teams unmöglich lösbar waren.

Trotz Allem kann ich das Auslandssemester an der Rotterdam University of applied Sciences nur empfehlen. Ich hoffe für die nächsten Teilnehmer:innen des Minors, dass die Hochschule sich auf Ausnahmestände, wie der Entfall der Coaches, besser vorbereitet, und Abhilfe leistet, damit auch in der schwer arbeitsreichen Zeit der Benotung Anliegen der Studierenden nicht untergehen.