

Freiwilliges Bildungspraktikum / Volontariat

Unity & VR-Entwicklung

Gastorganisation

PlayVR Funpark GmbH ist ein VR-Erlebnis- und Entertainment-Center im Auhof Center ,1140 Wien. PlayVR bietet immersive VR-Simulatoren, interaktive Entertainment-Erlebnisse und familienfreundliche digitale Aktivitäten für Kinder, Familien, Jugendliche und junge Erwachsene.

Wir bieten motivierten Studierenden eine freiwillige, unentgeltliche Bildungspraktikums- bzw. Volontariatsmöglichkeit an, um praktische Einblicke in Unity, Virtual Reality, Educational Game Design, Programmierung und interaktive Medien zu gewinnen.

Überblick über das Praktikum

Im Mittelpunkt steht die betreute Entwicklung eines kleinen, kinderfreundlichen VR-Spielprototyps mit Unity.

Das Projekt dient Lern-, Orientierungs- und akademischen Entwicklungszwecken. Studierende können dabei nachvollziehen, wie eine einfache VR-Erfahrung für Kinder im Alter von ca. 4 bis 12 Jahren konzipiert, prototypisch umgesetzt, getestet und dokumentiert wird.

Der Prototyp kann spielerisch, pädagogisch oder als Kombination aus beiden Ansätzen gestaltet werden. Je nach Kenntnisstand, Studienanforderungen und Teamstruktur können auch fortgeschrittene Projektideen wie Multiplayer-Konzepte, kooperative Spielmechaniken oder teamorientierte VR-Erlebnisse berücksichtigt werden.

Projektziel

Ziel ist die Konzeption und Entwicklung eines einfachen, kinderfreundlichen VR-Spielprototyps in Unity, der altersgerecht, leicht verständlich, angenehm zu erleben und für kurze VR-Sessions geeignet ist.

Das Projekt verbindet technische Entwicklung mit praxisnahen Designfragen, zum Beispiel Nutzerkomfort, klare Interaktion, kindgerechtes Gameplay, Usability sowie spielerischer oder pädagogischer Mehrwert.

Mögliche Aktivitäten der Studierenden

Je nach Vorkenntnissen, universitären Anforderungen und Betreuungsrahmen können Studierende ausgewählte Projektphasen beobachten oder unterstützend mitwirken:

- Entwicklung eines kleinen Unity-basierten VR-Prototyps
- Gestaltung einfacher Gameplay-Mechaniken für Kinder

- Verwendung geeigneter Basis-, Ready-made- oder Custom-Assets
- Umsetzung einfacher C#-Skripte und Interaktionslogik
- Erarbeitung spielerischer oder pädagogischer Game-Konzepte
- Testen des Prototyps im Hinblick auf Usability, Komfort und Spielerlebnis
- Sammeln und Reflektieren von Feedback
- Kurze Dokumentation von Fortschritt, Designentscheidungen, Testergebnissen und finalen Resultaten

Mögliche Lernergebnisse

Am Ende des Praktikums sollen Studierende praktische Einblicke in folgende Bereiche gewonnen haben:

- Unity-Entwicklungsworkflows
- Grundlagen der VR-Spielentwicklung
- C#-Programmierung in einem angewandten Projektkontext
- Design kinderfreundlicher digitaler Erlebnisse
- Prinzipien des Educational Game Design
- Prototyping, Iteration und Feedback-basierte Verbesserung
- Usability- und Komfortaspekte in VR
- Projektdokumentation und Präsentation von Ergebnissen

Geeignete Studienrichtungen

Diese Möglichkeit kann besonders für Studierende aus folgenden oder verwandten Bereichen geeignet sein:

- Game Development
- Informatik / Computer Science
- Software Engineering
- Medieninformatik
- Digitale Medien
- Educational Technology
- Interaction Design

- Interactive Media
- Human-Computer Interaction
- Verwandte technische, gestalterische oder pädagogische Studiengänge

Profil der Studierenden

Die Möglichkeit eignet sich besonders für Studierende mit:

- Grundkenntnissen in Unity oder starkem Interesse, Unity praktisch zu lernen
- Interesse an VR, Spielen, Bildung oder kinderfreundlichen digitalen Erlebnissen
- Motivation, Kreativität und Lernbereitschaft
- Grundlegendem Programmierverständnis, idealerweise in C#
- Fähigkeit zu selbstständigem Arbeiten in einem betreuten Lernumfeld
- Interesse an Dokumentation und Reflexion des eigenen Entwicklungsprozesses

Fortgeschrittene Studierende oder kleine Teams können optional auch Multiplayer-VR-Konzepte oder komplexere Interaktionssysteme untersuchen.

Dauer und Format

Vorgeschlagene Dauer: ca. 3 bis 6 Monate, abhängig von den Anforderungen der Hochschule und der Verfügbarkeit der Studierenden.

Format: überwiegend remote.

Vor-Ort-Anteil: mögliche Besuche bei PlayVR in Wien für VR-Headset-Tests, Demonstrationen, Feedback und User-Experience-Evaluation.

Arbeitsumfang: flexibel und in Abstimmung mit dem universitären Rahmen, den Praktikumsanforderungen und der Verfügbarkeit der Studierenden.

Betreuung und akademische Abstimmung

Die Studierenden werden während des Projekts durch das PlayVR-Team betreut.

Falls erforderlich, kann PlayVR mit Professorinnen und Professoren, akademischen Mentorinnen und Mentoren, Praktikumskoordinatorinnen und -koordinatoren oder zuständigen Kontaktpersonen der Hochschule zusammenarbeiten, um das Projekt mit den akademischen Erwartungen und Dokumentationsanforderungen abzustimmen.

Status und Rahmenbedingungen

Es handelt sich um ein freiwilliges und unentgeltliches Bildungspraktikum bzw. Volontariat.

Das Praktikum dient Lernen, Orientierung, akademischer Entwicklung und betreuter Projekterfahrung. Es ist nicht als reguläres Arbeitsverhältnis gedacht. Die Studierenden werden nicht in die reguläre Arbeitsorganisation von PlayVR eingegliedert, und es besteht keine Verpflichtung zur Erbringung produktiver Arbeitsleistungen.

Akademische Anerkennung

PlayVR kann eine Bestätigung über Teilnahme, Lernaktivitäten, Projektbeitrag und absolvierte Stunden für universitäre Dokumentation, Praktikumsanforderungen oder eine mögliche akademische Anerkennung bereitstellen.

Eine mögliche ECTS-Anrechnung oder formale Anerkennung liegt ausschließlich im Zuständigkeitsbereich der jeweiligen Hochschule, des Studienprogramms und der dort geltenden Genehmigungsprozesse.

Bewerbung

Interessierte Studierende können folgende Unterlagen senden:

- Lebenslauf
- Motivation Letter
- Portfolio, GitHub-Link oder Beispiele früherer Unity-, Programmier-, Design- oder Game-Projekte, falls vorhanden

Kontakt

PlayVR Funpark GmbH
Auhof Center Wien, 2. Stock
Fun & Entertainment Area
Albert-Schweitzer-Gasse 6
1140 Wien
Österreich

E-Mail: office@playvr.at, Barbara.ollinger@playvr.at

Voluntary Educational Practicum Opportunity Unity & VR Game Development Internship

Host Organization

PlayVR Funpark GmbH is a VR entertainment and experience center located at Auhof Center 1140 Wien. PlayVR offers immersive VR simulators, interactive entertainment experiences, and family-friendly digital activities for children, families, teenagers, and young adults.

We are currently offering a voluntary educational practicum opportunity for motivated students seeking practical insights into Unity, VR development, educational game design, programming, and interactive media.

Practicum Overview

The practicum focuses on the supervised development of a small child-friendly VR game prototype using Unity.

The project is intended for educational, orientation, and academic development purposes. The goal is to enable students to explore how to design, prototype, test, and document a simple VR experience for children aged approximately 4 to 12.

The prototype may be educational, playful, or a combination of both. Depending on the student's level, academic requirements, and team structure, advanced directions may also include multiplayer concepts, cooperative gameplay, or team-based VR experiences.

Project Objective

The main objective is to design and develop a simple, child-friendly VR game prototype in Unity that is age-appropriate, easy to understand, comfortable to experience, and suitable for short VR sessions.

The project should help the student connect technical development with practical design questions, such as player comfort, interaction clarity, child-friendly gameplay, usability, and educational or playful value.

Possible Student Activities

Depending on prior knowledge, university requirements, and supervision arrangements, the student may observe or assist with:

- Developing a small Unity-based VR prototype
- Creating simple gameplay mechanics suitable for children
- Using basic, ready-made, or custom assets where appropriate
- Implementing simple C# scripts and interaction logic

- Exploring educational or playful game concepts
- Testing the prototype for usability, comfort, and engagement
- Collecting and reflecting on feedback
- Preparing short documentation of progress, design decisions, testing results, and final outcomes

Possible Learning Outcomes

By the end of the practicum, the student should have gained practical exposure to:

- Unity development workflows
- Basic VR game development processes
- C# programming in an applied project context
- Child-friendly digital experience design
- Educational game design principles
- Prototype development and iteration
- Usability and comfort considerations in VR
- Project documentation and presentation of results
- Feedback-based improvement of an interactive experience

Suitable Fields of Study

This opportunity may be suitable for students from:

- Game Development
- Game Studies and Engineering
- Computer Science
- Software Engineering
- Media Informatics
- Digital Media
- Educational Technology
- Interaction Design
- Interactive Media

- Human-Computer Interaction
- Related technical, design, or educational programs
- Student Profile

The opportunity is suitable for students who have:

- Basic Unity knowledge or a strong interest in learning Unity
- Interest in VR, games, education, or child-friendly digital experiences
- Motivation, creativity, and willingness to learn
- Basic programming understanding, preferably C#
- Ability to work independently in a supervised learning environment
- Interest in documenting and reflecting on their development process
- Advanced students or small teams may also explore multiplayer VR concepts or more complex interaction systems.

Duration and Format

Suggested duration: approximately 3 to 6 months, depending on university requirements and student availability

Format: mainly remote

On-site component: possible visits to PlayVR in Vienna for VR headset testing, demonstration, feedback, and user-experience evaluation

Workload: flexible and to be agreed according to the student's university framework, practicum requirements, and availability

Supervision and Academic Coordination

The student would be supervised by the PlayVR team during the project.

Where required, PlayVR can coordinate with the student's professor, academic mentor, practicum coordinator, or university contact person to align the project with academic expectations and documentation requirements.

Status and Conditions

This is a voluntary and unpaid educational practicum opportunity.

The practicum is intended for learning, orientation, academic development, and supervised project experience. It is not intended as a regular employment position, and the student is not integrated into PlayVR's regular workforce.

Academic Recognition

PlayVR can provide confirmation of participation, learning activities, project contribution, and completed hours for university documentation, practicum requirements, or possible academic recognition.

Any ECTS recognition or formal academic approval depends fully on the rules, requirements, and approval process of the student's university or study program.

Application

Interested students may send:

- CV
- Motivation Letter
- Portfolio, GitHub link, or examples of previous Unity, programming, design, or game-related projects, if available

Contact

PlayVR Funpark GmbH
Auhof Center Wien, 2nd floor
Fun & Entertainment Area
Albert-Schweitzer-Gasse 6
1140 Wien
Austria

Email: office@playvr.at, barbara.ollinger@playvr.at