

HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Studienordnung

für den Bachelorstudiengang

Game Design

im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II
vom 04. Februar 2009¹ unter Berücksichtigung der 1. Änderungsordnung
vom 11. Mai 2011²

nichtamtliche Lesefassung

(verbindlich sind die in den Amtlichen Mitteilungsblättern der HTW veröffentlichten Fassungen)

Gliederung der Ordnung

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Geltung der Rahmenstudienordnung
- § 3 Vergabe von Studienplätzen
- § 4 Fachgebundene Studienberechtigung
- § 5 Ziele des Studiums
- § 6 Lehrveranstaltungen in englischer Sprache
- § 7 Inhalt und Gliederung des Bachelorstudiums/Regelstudienzeit
- § 8 Art und Umfang des Lehrangebotes, Studienorganisation
- § 9 Umfang und Einordnung des ergänzenden allgemeinwissenschaftlichen Lehrangebotes
- § 10 Praxisphase: Praxisprojekt und Fachpraktikum
- § 11 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

Anlagen der Ordnung

- Anlage 1 Vorläufige Immatrikulation nach § 11 BerlHG
- Anlage 2 Modulübersicht und Beschreibung für jedes Modul
- Anlage 2A Niveaueinstufung der Module
- Anlage 2B Wahlpflichtmodule
- Anlage 3 Studienplanübersicht
- Anlage 4A Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase 1: Praxisprojekt
- Anlage 4B Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase 2: Fachpraktikum

¹ HTW AmtlMittBl. Nr. 16/09 S. 230 ff.

² HTW AmtlMittBl. Nr. 41/11 S. 651 ff.

§ 1 Geltungsbereich

- (1) Diese Studienordnung gilt für alle Studierenden, die nach In-Kraft-Treten dieser Ordnung an der HTW Berlin im Bachelorstudiengang Game Design immatrikuliert werden.
- (2) Die Studienordnung wird ergänzt durch die Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design in der jeweils gültigen Fassung und durch die Ordnung zur Feststellung der studienangabezogenen Eignung für den Bachelorstudiengang Game Design in der jeweils gültigen Fassung.

§ 2 Geltung der Rahmenstudienordnung

Die Grundsätze für Studienordnungen der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (Rahmenstudienordnung - RStO) in ihrer jeweils gültigen Fassung sind Bestandteil dieser Ordnung.

§ 3 Vergabe von Studienplätzen

- (1) Die Vergabe von Studienplätzen richtet sich im Falle einer Zulassungsbeschränkung nach dem Berliner Hochschulzulassungsgesetz und der Berliner Hochschulzulassungsverordnung in ihrer jeweils gültigen Fassung.
- (2) Im Bachelorstudiengang Game Design wird gemäß der Hochschulordnung der HTW Berlin (HO) in ihrer jeweils gültigen Fassung die Zulassung zum Studium vom Bestehen eines Eignungstests mit einer Hausaufgabe und einem Bewerbungsgespräch abhängig gemacht. Festlegungen dazu sind in der Ordnung zur Feststellung der studienangabezogenen Eignung (Eignungstest) für den Bachelorstudiengang Game Design aufgeführt.
- (3) Gibt es nach der Feststellung der studienangabezogenen Eignung mehr zulassungsfähige Bewerber und Bewerberinnen für den Bachelorstudiengang Game Design als Studienplätze, dann werden die Studienplätze hälftig nach der Durchschnittsnote der Hochschulzugangsberechtigung (Abitur, Fachabitur) und nach der Wartezeit vergeben.

§ 4 Fachgebundene Studienberechtigung

- (1) Für Bewerbungen auf der Grundlage von § 11 BerlHG werden für den Bachelorstudiengang Game Design insbesondere die in Anlage 1 aufgeführten abgeschlossenen Berufsausbildungen als geeignet angesehen.
- (2) Über die inhaltliche Vergleichbarkeit von anderen als den unter Absatz 1 aufgeführten Berufsausbildungen entscheidet der Prüfungsausschuss des Studienganges.

§ 5 Ziele des Studiums

- (1) Das Studium soll den Studierenden grundlegende Prinzipien, Methoden, Modelle und Werkzeuge vermitteln, um kollaborative multi-disziplinäre Prozesse in der Entwicklung von interaktiven Systemen mit spielerischem und Lern-Charakter, insbesondere Computerspiele und verwandte Medien, zu analysieren, kritisch-konstruktiv zu bewerten, zu konzipieren und zu kommunizieren. Ziel ist es, relevante natur- und gesellschaftswissenschaftliche, kunst- und kulturgeschichtliche, informatische, rechtliche, pädagogische, wirtschaftliche, spiel- und medientheoretische Kenntnisse mit den speziellen gestalterischen und kreativen Fertigkeiten integrativ zu vermitteln.
- (2) Die Studieninhalte vermitteln die gestalterischen und technischen Fertigkeiten und Fachkenntnisse zur Entwicklung von interaktiver Software mit den Schwerpunkten Computerspielen/Unterhaltungssoftware und Gebrauchsssoftware. Der Fokus des Studiums liegt dabei auf der Vermittlung von Methodenwissen für den Entwurf, die Gestaltung und technische Umsetzung von Interaktionen, wie sie insbesondere bei Computerspielen und Virtuellen Umgebungen vorzufinden sind. Dazu gehören unter anderem
 - Medientheorie, Kulturwissenschaften,
 - Psychologische Grundlagen wie Kognition, Wahrnehmung und Lerntheorie,
 - Grundlagen der Empirische Sozialforschung,
 - Allgemeine Kommunikationswissenschaften,
 - Entwurfsmethoden und Designtheorie,
 - Grundlagen der Informatik,
 - Technisch-naturwissenschaftliche Grundlagen,

- Analoge Gestaltungsmethoden,
- Digitales Gestalten,
- 3D-Design

Die praxisnahe Ausbildung dient außerdem der Entwicklung von sozialen und persönlichen Schlüsselkompetenzen wie systematisches und zielorientiertes Denken, Umgang mit komplexen Systemen, integrative Team- und Konfliktfähigkeit, rhetorische Fähigkeiten, ethisch-kritische Distanz, Vorstellungskraft und Kreativität.

(3) Das Bachelorstudium qualifiziert seine Absolventen und Absolventinnen für einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss. Es werden Fachkräfte ausgebildet, die befähigt sind, Aufgabenstellungen zu analysieren, Lösungskonzepte zu entwickeln und diese kreativ interdisziplinär zu organisieren und zu realisieren. Der Absolvent bzw. die Absolventin ist von der Planung über die Entwicklung bis zur Präsentation von Software-Produkten im gesamten Kreativbereich der Medien und Spieleindustrie einsetzbar und kann diesen Prozess konzeptionell und gestalterisch begleiten. Weitere Tätigkeitsfelder liegen auch im Bereich der Werbung und anderen Branchen, in denen komplexe Interaktive Software entwickelt wird.

(4) Berufsbilder ergeben sich in den Bereichen:

- Interaction Design
- Game Design/Leveldesign
- Grafikdesign für Entertainment-Software
- Produktentwicklung von Entertainment-Software Produkten
- Projektmanagement in der Software-Entwicklung von komplexer Interaktiver-/Unterhaltungssoftware
- Qualitätsmanagement in der Software-Entwicklung von komplexer Interaktiver-/Unterhaltungssoftware
- Spielkritik und Journalismus
- Marketing und Produktmanagement für Interaktive-/Unterhaltungssoftware

§ 6 Lehrveranstaltungen in englischer Sprache

Lehrveranstaltungen können nach Festlegung durch den Fachbereichsrat ganz oder teilweise in englischer Sprache durchgeführt werden.

§ 7 Inhalt und Gliederung des Bachelorstudiums/Regelstudienzeit

- (1) Das Bachelorstudium hat eine Dauer von sieben Semestern (Regelstudienzeit).
- (2) Das Bachelorstudium ist entsprechend Anlage 2 modularisiert. Module sind inhaltlich zusammengefasste Einheiten des Studiums, deren erfolgreichen Abschluss der/die Studierende durch eine bestandene Modulprüfung nachweisen muss. Ein Modul besteht unter Umständen aus mehreren inhaltlich zusammengehörenden Units.
- (3) Eine Kurzbeschreibung der Module befindet sich in Anlage 2 und ist Teil dieser Studienordnung. Die ausführliche Beschreibung der Module erfolgt in dem Dokument „Modulbeschreibung für den Bachelorstudiengang Game Design. Die jährliche Arbeitsbelastung für den Studiengang beträgt 1.800 Arbeitsstunden.
- (4) Im Basis- und Vertiefungsstudium werden natur- und gesellschaftswissenschaftliche, technische und medientheoretische Grundlagen der Entwicklung von komplexer interaktiver Software und von Computerspielen sowie kreative Techniken und künstlerische Gestaltungsgrundlagen vermittelt. Weiterhin werden Grundlagen sowie eine partielle Vertiefung in den Bereichen Medientheorie, Psychologie (Kognition, Wahrnehmung und Lerntheorie), Empirische Sozialforschung, Allgemeine Kommunikationswissenschaften, Entwurfsmethoden und Designtheorie erworben.
- (5) Während des Vertiefungs- und Praxisstudiums können die Studierenden Module aus den Profillinien „Konzeption“ und „Gestaltung“ wählen. Besonderer Wert wird gelegt auf den Erwerb von Methodenwissen für den Entwurf, die Gestaltung und technische Umsetzung von Interaktionen, insbesondere Computerspielen.

- (6) Der Praxisteil des Studiums besteht aus einem interdisziplinärem begleitetem Praxisprojekt während des 5. Semesters und einem Fachpraktikum in der Industrie während des 6. Semesters. Abgeschlossen wird das Studium mit einer Bachelorarbeit, die auch in Zusammenhang mit dem Fachpraktikum entstehen und in der Industrie geschrieben werden kann.
- (7) Das Studium schließt mit dem erfolgreichen Abschluss aller Module sowie nach erfolgreicher Bachelorarbeit und erfolgreichem Kolloquium ab. Die Bachelorarbeit wird von einem Seminar begleitet, welches mit dem Kolloquium abschließt. Die Anfertigung der Bachelorarbeit findet im 7. Semester statt und umfasst 12 Leistungspunkte, das begleitende Seminar mit dem abschließenden Kolloquium umfasst 3 Leistungspunkte.

§ 8 Art und Umfang des Lehrangebotes, Studienorganisation

- (1) Das Studienangebot entspricht im Einzelnen dem Studienplan gemäß Anlage 3. Diese Anlage enthält die Modulbezeichnungen, die Art des Modulangebotes (Pflicht-/Wahlpflichtfach), die Präsenzzeit der Lehrveranstaltungen (in SWS) sowie die zugrunde liegende Lernzeit ausgedrückt in zu vergebenden Leistungspunkten.
- (2) In Anlage 2b sind die maximal möglichen Wahlpflicht-Module aus dem Kerncurriculum und die allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule (AWE)/Fremdsprachen aufgelistet. Welche Module davon angeboten werden, beschließt der Fachbereich des Studienganges rechtzeitig vor Semesterbeginn.

§ 9 Umfang und Einordnung des ergänzenden allgemeinwissenschaftlichen Lehrangebotes

- (1) Der Umfang der allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsfächer (AWE) beträgt 12 Leistungspunkte. Davon entfallen 8 Leistungspunkte auf die Ausbildung in einer Fremdsprache und 4 Leistungspunkte auf allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsfächer. Die Fremdsprachenausbildung dient der Vertiefung bereits vorhandener Kenntnisse in der englischen Sprache oder einer anderen Fremdsprache der Modulbeschreibung entsprechend.
- (2) Die Fremdsprachenausbildung ist für das erste und zweite Studienplansemester vorgesehen.
- (3) Die allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule sind im vierten und fünften Studienplansemester vorgesehen. Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule sind im Umfang von 4 Leistungspunkten aus der von der HTW Berlin jedes Semester angebotenen Liste der AWE-Module zu wählen. Anstelle der AWE-Module kann im Umfang von 4 Leistungspunkten auch eine zweite Fremdsprache aus dem Kursangebot der ZE Fremdsprachen oder eine Vertiefung der ersten Fremdsprache gewählt werden.

§ 10 Praxisphase: Praxisprojekt und Fachpraktikum

Der Bachelorstudiengang Game Design umfasst neben den im Studienplan genannten Lehrgebieten ein Praxisprojekt (gem. Anlage 4A) im Umfang von 23 Leistungspunkten (ECTS) und ein Fachpraktikum im Umfang von 25 Leistungspunkten (gem. Anlage 4B), welche in der Regel im 5. bzw. 6. Studienplansemester zu absolvieren sind. Der Umfang des Fachpraktikums entspricht 18 Wochen und ist als Vollzeitpraktikum konzipiert. Zur Auswertung des Fachpraktikums wird die Unit „Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz“ in der letzten Semesterwoche des 6. Semesters durchgeführt. Das Praxisprojekt und das Fachpraktikum richten sich nach den Richtlinien für die Praxisphase im Bachelorstudiengang Game Design gemäß Anlagen 4A und 4B.

§ 11 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin mit Wirkung zum 01. Oktober 2009 in Kraft

Vorläufige Immatrikulation nach § 11 BerIHG

Insbesondere folgende Berufsausbildungen sind für eine vorläufige Immatrikulation nach § 11 BerIHG geeignet:

Bühnenmaler/in bzw. Plastiker/in
Cutter/in
Drucker/in
Druckvorlagenhersteller/in
Fachangestellte/r für Medien- und Informationsdienste
Fachinformatiker/in
Fachkraft für Veranstaltungstechnik
Film- und Videolaborant/in
Film- und Videoeditor/in
Foto-Designer/in
Fotograf/in
Fotolaborant/in
Fotomedienlaborant/in
Fototechnische/r Assistent/in
Grafiker/in
Grafik-Design-Assistent/in
Informatikkaufmann/frau
IT-System-Elektroniker/in
IT-System-Kaufmann/frau
Kamera-Assistent/in
Kaufmann/frau für audiovisuelle Medien
Kaufmännisch orientierte Informatik-Assistenten
Kommunikationselektroniker/in
Kommunikations- und Marketingfachwirt/in
Kommunikationselektroniker/in
Mathematisch-technische/r Assistent/in
Mechatroniker/in
Mediengestalter/in Bild- und Ton
Mediengestalter/in für Digital- und Printmedien
Mikrotechnologe/in
Modellbauer/in
Prozessleitelektroniker/in
Radio- und Fernsehtechniker/in
Schauwerbegestalter/in bzw. Dekorateur/in
Technische/r Produktdesigner/in
Technische/r Redakteur/in
Technische/r Zeichner/in
Tonmeister/in

Über die inhaltliche Vergleichbarkeit von Berufsausbildungen mit einer anderen Bezeichnung als den genannten entscheidet der Prüfungsausschuss.

Modulübersicht

Pflichtmodule

Lerngebiet Informatik

- B1 Grundlehre Informatik 1
- B7 Grundlehre Informatik 2

Lerngebiet Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen

- B2 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen
- B15 Technische Grundlagen des Spiels

Lerngebiet Gestaltung/Design

- B3 Grundlehre Gestaltung 1
- B8 Grundlehre Gestaltung 2
- B10 Digitales Gestalten
- B16 Einführung in 3D-Design

Lerngebiet Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung

- B4 Theorie des Spiels und der Medien
- B11 Kreatives Schreiben
- B14 Interaktionsdesign
- B19 Szenisches Schreiben

Lerngebiet Kommunikation, Psychologie und Soziologie

- B9 Theoretische Grundlagen 1
- B13 Theoretische Grundlagen 2
- B29 Präsentation und Portfolio

Lerngebiet Wirtschaft, Medienwirtschaft, Recht

- B5 Medienwirtschaft
- B18 Produktionskunde
- B30 Recht

Wahlpflichtmodule

Entwurfsprojekte

- B17 Entwurfsprojekt 1
- B24 Entwurfsprojekt 2

Fremdsprachen/Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsfächer

- B6 Englisch oder Französisch oder Russisch oder Spanisch 1
- B12 Englisch oder Französisch oder Russisch oder Spanisch 2
- B23 AWE 1
- B27 AWE 2

Wahlpflichtmodule B20, B21, B22, B26, B33, B34

Lerngebiet Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung

Fachrichtung Konzeption

- K1 Nutzerorientierte Entwurf
- K2 Usability-Evaluation
- K3 Szenischer Entwurf
- K4 Narrativer Entwurf
- K5 Crossmedialer Entwurf
- K6 Interaktion und Markenkommunikation

Lerngebiet Gestaltung/Design:

Fachrichtung Gestaltung

- G1 3D-Modellierung und Texturierung
- G2 Level-Design
- G3 Interface-Design
- G4 Charakter-Design
- G5 3D-Animation
- G6 Physical Interaction

Praxisphasen

- B25 Praxisphase 1: Praxisprojekt
- B28 Praxisphase 2: Fachpraktikum

Bachelorarbeit, -seminar und Kolloquium

- B31 Bachelorarbeit
- B32 Bachelorseminar/Kolloquium

Beschreibung für jedes Modul

Pflichtmodule:

Name	B1 Grundlehre Informatik 1
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Informatik
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erlangen Verfügungs- und Orientierungswissen aus der Informatik, speziell aus den Bereichen "Grundlagen der Informatik", unter besonderer Berücksichtigung der "Grafik-Programmierung" und verschiedenen Techniken der Interaktion.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B2 Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen die mathematischen Grundlagen, die zur Entwicklung als auch zur Evaluation von virtuellen Welten und interaktiven Anwendungen notwendig sind. Sie sind in der Lage mathematische Kenntnisse für den Entwurf von Interaktiver Software insbesondere Simulationen zu berücksichtigen und anzuwenden.
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B3 Grundlehre Gestaltung 1
Leistungspunkte	6
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studenten beherrschen die Prozesse des gestalterischen Entwerfens. Sie können analoge Darstellungsmethoden wie u.a. Skizzieren, Modellieren oder plastisches Gestalten für den Entwurf und die Konzeption von narrativen und interaktiven Szenarios sicher einsetzen.
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B4 Theorie des Spiels und der Medien
Leistungspunkte	6
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Unit B4.1 Medientheorie Die Studierenden haben Kenntnisse über die Geschichte, Entwicklung und Wirkungsweisen von Medien, welche sie zur schriftlichen kritisch-analytischen Betrachtung von Medien befähigt.</p> <p>Unit B4.2 Theorie des Spiels Die Studierenden erwerben Kenntnisse über die Geschichte, Entwicklung und Wirkungsweisen des Spiels insbesondere im gesellschaftlichen Kontext. Sie sind in der Lage schriftlich kritische und analytische Betrachtungen von Spielen und spielerischen Handlungen zu verfassen.</p> <p>Unit B4.3 Grundlagen des Spiels in der Praxis Die Studierenden lernen grundlegende Methoden und Prinzipien des Spiels praktisch anzuwenden. Sie üben Konzeptentwürfe zu schreiben. Darüber hinaus können die Studierenden theoretische und wissenschaftliche Fragestellungen in praktischen Arbeiten berücksichtigen.</p>
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B5 Medienwirtschaft
Leistungspunkte	4
Lerngebiet	Wirtschaft, Medienwirtschaft, Recht
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erlangen Grundkenntnisse aus den Bereichen Betriebswirtschaft und der Volkswirtschaft, mit dem Ziel, innerbetriebliche und marktwirtschaftliche Prozesse der Medien und Softwareindustrie zu verstehen. Sie können diese Kenntnisse bei der Konzeption und Entwicklung von Interaktiven Systemen und Computerspielen anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B7 Grundlehre Informatik 2
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Informatik
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten eine praxisnahe Vertiefung in die Entwicklung von Interaktiven Systemen. Sie können eigene Interaktive Anwendungen unter der Verwendung von Skriptsprachen erstellen. Sie sind in der Lage prototypisch komplexe Interaktionen zu realisieren.
Empfohlene Voraussetzungen	B1 Grundlehre Informatik 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B8 Grundlehre Gestaltung 2
Leistungspunkte	6
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	In der Übung werden gestalterisch-handwerkliche Fertigkeiten in 2D (zeichnen, Anatomie), 3D (modellieren) und 4D (Storyboard, Animation) erworben, welche die Studierenden in die Lage versetzen, Ideen und Konzepte ohne technischen Aufwand zu visualisieren und darzustellen.
Empfohlene Voraussetzungen	B3 Grundlehre Gestaltung 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B9 Theoretische Grundlagen 1
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Kommunikation, Psychologie und Soziologie
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben Grundkenntnisse über psychologische und soziologische Fragestellungen und Ansätze. Sie können diese insbesondere zur kritischen Betrachtung und Analyse von Spielern und Spielen im gesellschaftlichen Kontext anwenden. Dabei können sie insbesondere Erkenntnisse aus der Wahrnehmungsforschung und Sozialpsychologie für die Gestaltung und Entwicklung digitaler Spiele berücksichtigen.
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B10 Digitales Gestalten
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können ihre gestalterischen Fertigkeiten, Kenntnisse und Vorstellungen mittels digitaler Software umsetzen. Sie beherrschen sowohl pixelbasierte als auch vektoren-basierte Techniken und sind in der Lage Entwürfe für verschiedene digitale Ausdrucksformen zu erstellen.
Empfohlene Voraussetzungen	B3 Grundlehre Gestaltung 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B11 Kreatives Schreiben
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Methoden zum kreativen Entwurf und Verfassen von Texten. Es werden dramaturgische Grundregeln vermittelt, die sie selbständig für den Entwurf und die Gestaltung von interaktiven Anwendungen anwenden können.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B13 Theoretische Grundlagen 2
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Kommunikation, Psychologie und Soziologie
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten vertiefende Kenntnisse in der Analyse von digitalen Spielen. Sie können diese als Zeichensysteme betrachten und kritisch unter Verwendung von fachwissenschaftlichen Methoden analysieren. Sie können die Analysen sicher präsentieren, schriftlich ausarbeiten und in der Diskussion verbal vertreten. Sie sind in der Lage die Erkenntnisse in ihrer eigenen Entwurfsarbeit zu berücksichtigen und anzuwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	B9 Theoretische Grundlagen 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B14 Interaktionsdesign
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erhalten Grundlagenwissen über die Konzeption und Entwicklung von interaktiven Systemen und Digitalen Spielen. Sie sind in der Lage nutzungszentrierte Designmethoden anzuwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B15 Technische Grundlagen des Spiels
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen verschiedene Game Engines und die für Spielentwicklung notwendige Technologien und können diese für spezifische gestalterische Anforderungen einsetzen. Sie beherrschen die notwendige Technologie um damit schrittweise Spiele Prototypen zu entwickeln.
Empfohlene Voraussetzungen	B7 Grundlehre Informatik 2
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B16 Einführung in 3D-Design
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Den Studierenden erwerben technische und stilistische Fertigkeiten zur Gestaltung dreidimensionaler Räume. Dazu gehören Entwurf und Realisierung von Modellen, Landschaften, Räumen, Leveln, Texturen/Oberflächen und Animationen für interaktive 3D-Anwendungen. Die Studierenden sind in der Lage, geeignete Modellierungs- und Animationsmethoden anzuwenden und sich in komplexere Themen selbständig einzuarbeiten.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B18 Produktionskunde
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Producing
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Zeit- und Planrechnungen erstellen. Sie kennen Grundlagen der Marken- und der Unternehmensplanung. Sie kennen Wertschöpfungs- und Erlösmodelle von Spielentwicklerfirmen und deren Marktverhalten. Die Studierenden kennen Grundlagen des Gründungsmanagement und können Steuerungskonzepte und Investitionsrechnungen in Businesspläne integrieren. Sie können Zielgruppen und Marktsituationen analysieren und kennen Public Relation Methoden.
Empfohlene Voraussetzungen	B4 Theorie des Spiels und der Medien
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B19 Szenisches Schreiben
Leistungspunkte	6
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen die Grundlagen des szenischen Schreibens. Sie sind in der Lage Dialoge, Szenen und Szenenfolgen für interaktive Anwendungen insbesondere Computerspiele zu verfassen. Darüber hinaus können sie Charaktere glaubwürdig entwickeln und beschreiben.
Empfohlene Voraussetzungen	B11 Kreatives Schreiben
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B29 Präsentation und Portfolio
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Producing
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können individuelle, strukturierte Strategien zur Erstellung eines persönlichen Portfolios realisieren. Sie entwickeln die für ihre Ziele und individuelle Schwerpunkte notwendigen Methoden, Präsentationstechniken und Utensilien. Sie konzipieren und erstellen aussagekräftige Portfolios sowie ggf. online- und Netzwerk Auftritte ihrer Arbeiten und Projekte. Sie können Zielgruppen und Marktsituationen analysieren und kennen Public Relation- und Präsentationsmethoden.
Empfohlene Voraussetzungen	B25 Praxisphase 1: Praxisprojekt
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B30 Recht
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Wirtschaft, Medienwirtschaft, Recht
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erwerben juristisches Grundwissen in Bezug auf interaktive Anwendungen wie Lizenzrecht, Urheberrecht und internationales Recht, sowie zur selbständigen Leitung von Studios benötigte Grundlagen aus dem Arbeitsrecht und Gesellschaftsrecht.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Entwurfsprojekte

Name	B17 Entwurfsprojekt 1
Leistungspunkte	6
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erlangen in praxisnahen Übungen die Fähigkeit zur selbständigen und zielorientierten Erarbeitung von interaktiven Konzepten und Spielideen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B24 Entwurfsprojekt 2
Leistungspunkte	6
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden vertiefen in praxisnahen Übungen die bereits erworbenen Fähigkeiten zur selbständigen und zielorientierten Erarbeitung von interaktiven Konzepten und Spielideen und entwickeln sie in der Komplexität weiter.
Empfohlene Voraussetzungen	B17 Entwurfsprojekt 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Fremdsprachen

Name	B6 English for Media and Design oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Leistungspunkte	4
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Englisch: Mittelstufe 2/Gestaltung (GER B2) andere Fremdsprache: Mittelstufe 1/Gestaltung (GER B1)</p> <p>Die Module dienen der Einführung in die Fachsprache der Gestaltung. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden auf Grundlage bereits erworbener allgemeinsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielstellung weiterentwickelt:</p> <p>Mittelstufe 2/Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis der wesentlichen Gedanken sowohl von Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation von fachsprachlich relevanten Themen - angemessen flüssige Gesprächsführung - Textproduktion zu einer Reihe fachlicher Themen <p>Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema</p> <p>Mittelstufe 1/Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis der wesentlichen Inhalts klar standardisierter Informationen zu vertrauten Themen aus den Bereichen Arbeit, Schule, Freizeit usw. - Kommunikationsfähigkeit in anzunehmenden Gesprächssituationen in Ländern, in denen die Sprache gesprochen wird - einfache Textproduktion zu vertrauten Fachthemen oder Themen von persönlichem Interesse - Beschreibung von Erfahrungen und Ereignissen, Träumen, Hoffnungen und Zielen - kurze Erklärung und Begründung von Meinungen und Plänen
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B12 English for Media and Design oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Leistungspunkte	4
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Englisch: Mittelstufe 3/Gestaltung (GER B2) andere Fremdsprache: Mittelstufe 2/Gestaltung (GER B2)</p> <p>Die Module dienen der Erlangung hoher fachsprachlicher Kompetenz auf dem Gebiet der Gestaltung. Alle Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) werden aufbauend auf dem Sprachmodul B6 mit folgender Zielstellung weiterentwickelt:</p> <p>Mittelstufe 3/Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen - flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen - detaillierte u. klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze <p>Mittelstufe 2/Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis der wesentlichen Gedanken sowohl von Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation von fachsprachlich relevanten Themen - angemessen flüssige Gesprächsführung - Textproduktion zu einer Reihe fachlicher Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema
Empfohlene Voraussetzungen	B6 English for Media and Design oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B23 + B27 Advanced English oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Leistungspunkte	4 oder 2 + 2
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Englisch: Oberstufe 1, 2 oder 3 (GER C1 oder GER C2) andere Fremdsprache: Mittelstufe 3/Gestaltung (GER B2) Oberstufe 1, 2 oder 3: Die Module/Das Modul sind/ist aus dem Modulangebot der ZE Fremdsprachen frei wählbar und dienen/dient unter Berücksichtigung aller Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) der Vervollkommnung bereits erworbener allgemein und fachsprachlicher Kenntnisse mit folgender Zielsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis verschiedenartiger umfangreicher Texte und Identifikation impliziter Bedeutung - flüssige und spontane Ausdrucksweise ohne größeres Suchen nach adäquaten Wendungen - flexibler und effektiver Sprachgebrauch im sozialen, akademischen und beruflichen Kontext - klare, gut strukturierte und detaillierte Textproduktion zu anspruchsvollen - Themen unter Verwendung usueller Informationsstrukturen <p>Mittelstufe 3/Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hohes Textverständnis sowohl bei Texten mit konkretem als auch abstraktem Inhalt - Präsentation und Diskussion von fachsprachlich relevanten Themen - flüssige Gesprächsführung, auch zu spontan gewählten Themen - detaillierte u. klar strukturierte Textproduktion zu fachlichen Themen - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema unter Benennung der Vor- und Nachteile unterschiedlicher Ansätze
Empfohlene Voraussetzungen	B12 English for Media and Design oder Französisch oder Russisch oder Spanisch
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B23 + B27 zweite Fremdsprache (andere Sprache als B6 und B12, wählbar aus dem Angebot der ZE Fremdsprachen)
Leistungspunkte	4
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Module sind aus dem Modulangebot der ZE Fremdsprachen (Grundstufe 1 bis Oberstufe 3) frei wählbar. In Abhängigkeit der vorhandenen Vorkenntnisse dienen sie der Erlangung von allgemein- und/oder fachsprachlichen Kenntnissen in allen Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben).
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsfächer

Name	B23 AWE 1 + B27 AWE 2
Leistungspunkte	2 + 2
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erwerben Fähigkeiten entsprechend dem ausgewählten AWE-Fach.
Empfohlene Voraussetzungen	Keine

Wahlpflichtmodule: B20, B21, B22, B26, B33, B34

Fachrichtung Konzeption

Für die Fachrichtung „Konzeption“ werden folgende Module angeboten. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus im vorhergehenden Semester alternative Module beschließen und bekannt geben.

Name	K1 Nutzungszentrierter Entwurf (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können die Methoden des Nutzungszentrierten Entwurfs (User Centered Design) praktisch anwenden. Sie können den Nutzungskontext analysieren und die Anforderungen an die Software definieren. Auf Basis dessen sind sie in der Lage Prototypen zu entwerfen und diese methodisch zu evaluieren. Weiterhin können sie Methoden wie Interviews, Kontextanalysen und Personas praktisch anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	K2 Usability-Evaluation (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Software-Anwendungen und Computerspiele evaluieren. Sie können zwischen formativer und summativer Evaluation unterscheiden. Sie können sowohl Inspektionsmethoden (wie z.B. Heuristische Evaluation, Cognitive Walkthrough, u.a.) als auch Testmethoden (wie z.B. Think Aloud, Constructive Interaction, u.a.) sicher anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	K3 Szenischer Entwurf (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe szenische Entwürfe realisieren und praktisch umsetzen. Sie können szenische Räume visualisieren und skizzieren. Sie können Handlungsrahmen für szenische Räume entwerfen und beschreiben. Sie sind in der Lage die Entwürfe sowohl analog als auch digital zu realisieren.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	K4 Narrativer Entwurf (Angebot nur im Wintersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können narrative Strukturen und Szenen entwerfen. Sie können solche Entwürfe sowohl schriftlich verfassen als auch in Form von Storyboards skizzieren. Sie können hierbei dramaturgische Kenntnisse sicher anwenden. Sie berücksichtigen bei ihren Entwürfen insbesondere die Besonderheiten von Computerspielen und interaktiven Anwendungen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	K5 Crossmedialer Entwurf (Angebot nur im Wintersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Kommunikationssysteme entwerfen, die inhaltlich und gestalterisch mehrere Medien und Medienkanäle mit einander verknüpfen. Sie kennen die verschiedenen Formen der Konvergenz in der Telekommunikation und den Medien und können hierfür zielgerichtete Konzepte und Entwürfe entwickeln.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	K6 Interaktion und Markenkommunikation (Angebot nur im Wintersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die grundlegenden Instrumente der Markenkommunikation. Sie können Interaktive Systeme für die Markenkommunikation entwerfen und entwickeln. Dabei können sie Methoden der Markenkommunikation praktisch anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Fachrichtung Gestaltung

Für die Fachrichtung „Gestaltung“ werden folgende Module angeboten. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus im vorhergehenden Semester alternative Module beschließen und bekannt geben.

Name	G1 3D-Modellierung und Texturierung (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b - voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe digitale Modelle mittels polygonaler und kurvenbasierter Verfahren entwerfen und entwickeln. Sie können komplexe Texture-Maps selbständig erstellen. Sie sind in der Lage realistisch aussehende Texturen zu erstellen. Sie können die verschiedenen Methoden zur Texturierung von 3D-Modellen sicher anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums, B16 Einführung in 3d-Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	G2 Level-Design (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b - voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können mittels eines Level-Editors eigenständig Levels für Computerspiel erstellen. Sie beherrschen sowohl gestalterische als auch programmtechnische Aspekte. Mittels Skriptsprachen können sie abgeschlossene Spielhandlungen realisieren.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums, B16 Einführung in 3d-Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	G3 Interface-Design (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b - voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe Benutzungsschnittstellen entwerfen und prototypisch umsetzen. Mittels ihrer gestalterischen und konzeptionellen Fertigkeiten können sie die Entwürfe sowohl analog (Skizzen) als auch digital (Grafik) umsetzen. Sie können die unterschiedlichen Anforderungen an Software-Anwendungen, Computerspiele und Web-Anwendungen unterscheiden. Sie können darüber hinaus insbesondere neue Interfaceformen bei ihren Entwürfen berücksichtigen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	G4 Character-Design (Angebot nur im Wintersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe digitale Character selbstständig entwerfen und realisieren. Sie können hierzu sowohl analoge (Skizzen, Tonplastik) als auch digitale Methoden (Modellierung, Texturierung, Rigging) sicher anwenden. Sie können die Charaktere für die Animation vorbereiten und sind in der Lage einfache Animationen durchzuführen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums, B16 Einführung in 3d-Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	G5 3D-Animation (Angebot nur im Wintersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können digitale 3D-Modelle glaubwürdig animieren. Sie können die vorbereitenden Methoden des Riggings sicher anwenden und sind in der Lage die verschiedenen Animationsmethoden sicher anzuwenden. Sie können digitale Character realistisch animieren, dabei können sie sowohl physikalische Animationsmethoden als auch Motion-Capturing sicher anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums, B16 Einführung in 3d-Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	G6 Physical-Interaction (Angebot nur im Wintersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Gestaltung/Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können mittels Microcontrollern und verschiedener Sensoren eigenständige Hardware zur Interaktion mit analogen als auch digitalen Systemen entwickeln. Sie können die Funktionen mittels Programmiersprachen selbstständig programmieren. Dabei werden sowohl ihre technischen als auch ihre kreativen Kenntnisse und Fähigkeiten vertieft und verfeinert.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Basisstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Praxisphasen

Name	B25 Praxisphase 1: Projekt
Leistungspunkte	23
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Unit B25.1 Projekt Die Studierenden erproben und festigen in eigenen Projekten Methoden und Techniken, die sie im Laufe des Studiums erlernt haben. Die Projekte mit fachbezogener Problemstellung werden in Kleingruppen von maximal 7 Studierenden entwickelt und in unterschiedlicher Rollenverteilung umgesetzt. Das Ergebnis wird reflektiv aufbereitet und öffentlich präsentiert. Mit dem Praxisprojekt werden die sozialen Kompetenzen der Studierenden und ihre Fähigkeit zu interdisziplinärer Arbeit und Kooperation, sowie das Verständnis für die Anforderungen eines praxisnahen Projekts gefördert.</p> <p>Unit B25.2 Projektmanagement und Qualitätsmanagement Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - kennen Methoden des Qualitätsmanagements und des Projektmanagements - analysieren und gestalten Qualitätsmanagementsysteme und -dokumente - erkennen Probleme der Zusammenarbeit und der Qualitätssicherung in Projekten - haben Gruppenarbeit erprobt und können Projekte nach den Methoden des Projektmanagements (Lastenheft, Pflichtenheft, Meilensteine, Abschlussbericht) durchführen
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des 1. – 4. Semesters
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B28 Praxisphase 2: Fachpraktikum
Leistungspunkte	25
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Unit B28.1 Praktikum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktische Arbeit in Anwendungsgebieten von Game Design - Vertraut machen mit Einsatzgebieten und Einsatzanforderungen der Computerspielentwicklung in der Praxis - Kennenlernen von praktischer Projektarbeit <p>- Eigenständiges Lernen - Strukturiertes, konzeptionelles Denken - Systematische Arbeitsweise - Ausprägen von Fähigkeiten zur Teamarbeit, Konfliktfähigkeit</p> <p>Unit B28.2 Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz (AEP)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen virtueller Arbeitsformen - Anfertigung eines schriftlichen Berichts über die eigene Tätigkeit und Präsentation desselben. - Unterschiede in den Arbeitsprozessen verschiedener Firmen/Agenturen kennenlernen.
Notwendige Voraussetzungen	Siehe Anlage 4B.

Bachelorarbeit, -seminar und Kolloquium

Name	B31 Bachelorarbeit
Leistungspunkte	12
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none">- Die Studierenden weisen nach, dass sie fähig sind, eine bestimmte Aufgabe aus ihrem Studium selbständig erfolgreich zu bearbeiten und wissenschaftlich begründet theoretische und praktische Kenntnisse zur Lösung eines Problems einbringen können.- Fähigkeit selbständig eine Arbeit zu einem studienrelevanten Thema zu erstellen, eine professionelle Ausarbeitung zu verfassen.
Notwendige Voraussetzungen	Siehe §6 Prüfungsordnung

Name	B32 Bachelorseminar/Kolloquium
Leistungspunkte	3
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none">- Die Studenten beherrschen die erforderlichen Techniken, die zur Anfertigung einer Bachelorarbeit erforderlich sind. Sie kennen den Umgang mit wissenschaftlichen Quellen und können die für die Erstellung einer Thesis erforderlichen Informationen bewerten und gewichten. Sie sind mit den Formalien einer Bachelorarbeit vertraut und ihnen ist geläufig, innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums eine konkrete Fragestellung unter Berücksichtigung von Schrifttum und vermitteltem Wissen praxisorientiert darzustellen und zu lösen.- Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, die Bachelorarbeit im Rahmen des Kolloquiums sowohl für ein Fachpublikum als auch für Laien verständlich darzustellen.
Notwendige Voraussetzungen	Siehe §7 Prüfungsordnung

Niveaueinstufung der Module

Folgende **Module** des Bachelorstudienganges Game Design werden **der Niveaustufe 1b** mit verbindlicher Vorleistung zugeordnet:

Modul	Voraussetzungen/Vorleistung
B28 Praxisphase 2: Fachpraktikum	Siehe Anlage 4B der Studienordnung
B31 Bachelorarbeit	Siehe § 6 der Prüfungsordnung
B32 Bachelorseminar/Kolloquium	Siehe § 7 der Prüfungsordnung

Wahlpflichtmodule

1. Wahlpflichtmodule B20, B21, B22, B26, B33, B345

Die Studierenden erhalten Wahlpflichtmodule aus zwei Fachausrichtungen zur Auswahl. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

- K** Fachrichtung Konzeption
G Fachrichtung Gestaltung

Es sind insgesamt sechs Module á 5 Leistungspunkte zu wählen.

Für die Wahlpflichtmodule werden regelmäßig im Sommer- und Wintersemester insgesamt 12 Angebote unterbreitet wie folgt:

Angebot im Sommersemester:

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
K1	Nutzungszentrierter Entwurf	4	5
K2	Usability-Evaluation	4	5
K3	Szenischer Entwurf	4	5
G1	3D-Modellierung und Texturierung	4	5
G2	Level-Design	4	5
G3	Interface-Design	4	5

Angebot im Wintersemester:

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
K4	Narrativer Entwurf	4	5
K5	Crossmedialer Entwurf	4	5
K6	Interaktion und Markenkommunikation	4	5
G4	Character-Design	4	5
G5	3D-Animation	4	5
G6	Physical-Interaction	4	5

Werden alle Module aus einer Fachrichtung absolviert, wird diese auf dem Zeugnis ausgewiesen.

Die in den Modulbeschreibungen ausgewiesenen Module zu K 1- 6 und G 1 – 6 stellen ein regelmäßiges Angebot dar. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus innerhalb der zwei Fachrichtungen weitere Modulangebote unter Berücksichtigung der Entwicklung der jeweiligen Fachgebiete beschließen und die vorhandenen Modulangebote ersetzen.

2. Wahlpflichtmodule: Entwurfsprojekt 1 und 2

Für das Modul B17 Entwurfsprojekt 1 und B24 Entwurfsprojekt 2 werden jeweils bis zu sechs verschiedene Themen angeboten. Die Themen werden vor Beginn des Semesters bekanntgegeben.

Einzelne Studierende können auf Antrag mit Zustimmung des Prüfungsausschusses während der Belegung auch anstelle der vorgenannten Angebote folgende alternative Möglichkeiten wählen:

- interdisziplinäre Projekte mit anderen Studiengängen der HTW, die nicht durch den Bachelorstudiengang „Game Design“ betreut werden oder
- die aktive Mitarbeit an Forschungsprojekten von Professoren des Bachelorstudiengangs Game Design

Die schriftliche Bestätigung darüber ist der Prüfungsverwaltung innerhalb der ersten Online-Prüfungsanmeldefrist vorzulegen.

3. Wahlpflichtmodule Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsfächer/Fremdsprachen

Variante 1:

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
B6	Englisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
B12	Englisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
B23	AWE 1: frei wählbar	2	2
B27	AWE 2: frei wählbar	2	2

Variante 2:

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
B6	Englisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
B12	Englisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
B23 + B27	Englisch/Oberstufe <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 3	4	4

Variante 3:

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
B6	Englisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 1 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 1	4	4
B12	Englisch/Mittelstufe 3 <u>oder</u> Französisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Russisch/Mittelstufe 2 <u>oder</u> Spanisch/Mittelstufe 2	4	4
B23 + B27	2. Fremdsprache aus dem Angebot der ZE Fremdsprachen	4	4

Anlage 3 zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang Game Design

Studienplanübersicht

Module Bachelor Basisstudium			1. Semester			2. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B1	Grundlehre Informatik 1	P	SU/Ü	2/2	5			
B2	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen	P	SU/Ü	2/2	5			
B3	Grundlehre Gestaltung 1	P	Ü	4	6			
B4	Theorie des Spiels und der Medien	P			6			
B4.1	Medientheorie		SU	2				
B4.2	Theorie des Spiels		SU	2				
B4.3	Grundlagen des Spiels in der Praxis		Ü	2				
B5	Medienwirtschaft	P	SU	2	4			
B6	Fremdsprache 1	WP	Ü	4	4			
B7	Grundlehre Informatik 2	P				SU/Ü	2/2	5
B8	Grundlehre Gestaltung 2	P				SU/Ü	2/4	6
B9	Theoretische Grundlagen 1	P				SU	4	5
B10	Digitales Gestalten	P				SU/Ü	2/2	5
B11	Kreatives Schreiben	P				Ü	2	5
B12	Fremdsprache 2	WP				Ü	4	4
	Summe			10/14	30		10/14	30

Module Bachelor Vertiefungsstudium			3. Semester			4. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B13	Theoretische Grundlagen 2	P	SU	2	5			
B14	Interaktionsdesign	P	Ü	2	5			
B15	Technische Grundlagen des Spiels	P	SU/Ü	2/2	5			
B16	Einführung in 3D-Design	P	Ü	4	5			
B17	Entwurfsprojekt 1	WP	Ü	6	6			
B18	Produktionskunde	P	SU	2	5			
B19	Szenisches Schreiben	P				Ü	2	6
B20	Wahlpflichtmodul 1	WP				SU/Ü	2/2	5
B21	Wahlpflichtmodul 2	WP				SU/Ü	2/2	5
B22	Wahlpflichtmodul 3	WP				SU/Ü	2/2	5
B23	AWE 1	WP				Ü	2	2
B24	Entwurfsprojekt 2	WP				Ü	6	6
	Summe			6/14	31		6/16	29

Erläuterungen:

Form der Lehrveranstaltung:

SU = Seminaristischer Unterricht
 Ü = Übung
 S = Seminar
 P = Projekt

Art des Moduls:

P = Pflichtfach
 WP = Wahlpflichtfach
 SWS = Semesterwochenstunden
 LP = Leistungspunkte (ECTS)

Module Bachelor Praxisstudium			5. Semester			6. Semester		
		Art	Form	SWS	LP	Form	SWS	LP
B25	Praxisphase 1: Praxisprojekt	P			23			
B25.1	Projekt		Ü	8				
B25.2	Projektmanagement und Qualitätsmanagement		SU/Ü	1/2				
B26	Wahlpflichtmodul 4	WP	SU/Ü	2/2	5			
B27	AWE 2	WP	Ü	2	2			
B28	Praxisphase 2: Fachpraktikum	P						25
B28.1	Praktikum							
B28.2	Ausw. v. Erfahrungen am Arbeitsplatz					Ü	2	
B30	Recht	P				SU	2	5
	Summe			3/14	30		2/2	30

Module Bachelor Praxisstudium			7. Semester		
		Art	Form	SWS	LP
B29	Präsentation und Portfolio	P	Ü	2	5
B31	Bachelorarbeit	P			12
B32	Bachelorseminar/Kolloquium	P	Ü	1	3
B33	Wahlpflichtmodul 5	WP	SU/Ü	2/2	5
B34	Wahlpflichtmodul 6	WP	SU/Ü	2/2	5
	Summe			4/7	30
	Summe Studium			123	210

Erläuterungen:

Form der Lehrveranstaltung:

Art des Moduls:

SU = Seminaristischer Unterricht

P = Pflichtfach

Ü = Übung

WP = Wahlpflichtfach

S = Seminar

SWS = Semesterwochenstunden

P = Projekt

LP = Leistungspunkte (ECTS)

Anmerkungen:

Ein Leistungspunkt steht für eine studentische Lernzeit (Workload) von 30 Stunden à 60 Minuten. Die Bachelorarbeit ist im 7. Semester vorlesungsbegleitend anzufertigen. Die Bearbeitungszeit beginnt zum Semesteranfang. Die Workload beträgt 12 LP x 30 Stunden = 360 Stunden. Als maximale Bearbeitungsdauer sind 18 Wochen vorgesehen.

Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase 1: Praxisprojekt

Ziele und Grundsätze

Im Rahmen des Praxisprojekts sollen die Studierenden im Team ein/e interaktive Anwendung/ Computerspiel entwickeln. Ziel ist die gemeinsame Bearbeitung einer komplexen medialen und/oder informationstechnischen Fragestellung mit Praxisbezug innerhalb eines vorgegebenen Zeit- und Ressourcen-Rahmens.

Dauer und Durchführung

Im Rahmen des Praxisprojekts werden ca. 5-6 verschiedene Projekte angeboten mit maximal 7 Teilnehmern. Die Units B25.1 Projekt und B25.2 Projektmanagement und Qualitätsmanagement bilden eine inhaltliche Einheit und sind zu einem gewählten Projekt durchgängig zu bearbeiten.

Das Praxisprojekt wird in der Regel im 5. Semester durchgeführt während der Vorlesungszeit. Die Workload für das gesamte Praxisprojekt ist mit 690 Stunden veranschlagt.

Die Themen der einzelnen Projekte sind jeweils im vorhergehenden Semester festzulegen und bekannt zu geben. Interdisziplinäre Projekte zusammen mit anderen Studiengängen sind erwünscht, müssen aber gesondert belegt werden.

Voraussetzungen für das Praxisprojekt

Für die Durchführung des Praxisprojekts wird der Abschluss des Basis- und Vertiefungsstudiums empfohlen. Dringend empfohlen ist das erfolgreiche Absolvieren der Module B5 Spieltheorie und Spielkultur 1 und B17 Entwurfsprojekt 1.

Betreuung und Nachweise

Das Praxisprojekt wird in Kleingruppen mit maximal 7 Personen durchgeführt und durch eine verantwortliche Lehrkraft im Umfang von 3 SWS betreut. Es werden bis zu sechs Projekte angeboten. Es gibt auch die Möglichkeit, dass einzelne Studierende sich an Projekten anderer Studiengänge beteiligen. Diese Projekte werden als „Interdisziplinäres Projekt“ im Zeugnis ausgewiesen, die Betreuung findet im anderen Studiengang statt.

Alle Studierenden besuchen zusätzlich im Umfang von 3 SWS die Unit Projektmanagement und Qualitätsmanagement.

Die studienbegleitenden Prüfungen zu den Units sind innerhalb eines Semesters zu bestehen, andernfalls ist das Praxisprojekt als Ganzes erneut zu belegen und zu einem neuen Projektthema zu absolvieren.

Die Unit B25.1 Projekt wird differenziert durch die betreuende Lehrkraft bewertet und bildet zugleich die Modulnote zum Praxisprojekt. Die Prüfungsleistung zu dieser Unit wird in Form einer Projektdokumentation erbracht.

Die Unit B25.2 Projektmanagement und Qualitätsmanagement wird undifferenziert bewertet. Sie ist Voraussetzung für die Modulprüfung zum Praxisprojekt. Die Prüfungsleistung zu dieser Unit wird studienbegleitend durch Referate, Hausaufgaben u.ä. erbracht.

Für B25 wird zu Beginn des 5. Semesters ein/e Modulverantwortliche/r festgelegt. Der/die Modulverantwortliche meldet die Modulnoten an die Prüfungsverwaltung.

Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphase 2: Fachpraktikum

Ziele und Grundsätze

(1) Ziel dieses Ausbildungsabschnittes ist es, die Studierenden mit Einsatzgebieten und Einsatzanforderungen der Spieleentwicklung in der Praxis vertraut zu machen. Durch die Arbeit an moderner Hard- und Software in allen Bereichen der Computerspieleindustrie, in denen computergestützte Anwendungssysteme zu entwickeln und zu betreiben sind, sollen die Studierenden Kenntnisse und praktische Erfahrungen sammeln. Darin eingeschlossen ist die organisatorische und funktionsbezogene Einbettung der Informations- und Kommunikationstechnologie in das mediale Umfeld. Insbesondere sollen die Studierenden Einblick in lokale Arbeitszusammenhänge gewinnen.

(2) Eine geeignete Beschäftigungsstelle für ein Fachpraktikum soll mehr als zwei feste Mitarbeiter bzw. Mitarbeiterinnen haben. Firmen, die lediglich Praktikanten beschäftigen, sind nicht geeignet. Es ist auch nicht zulässig, für die eigene Firma tätig zu sein.

Dauer und Durchführung

(1) Das Fachpraktikum umfasst mindestens 18 Wochen. Das Fachpraktikum kann in bis zu drei Abschnitten auch in unterschiedlichen Ausbildungsstätten durchgeführt werden, jedoch muss jeder Abschnitt mindestens 4 Wochen dauern.

(2) In einem Ausbildungsplan wird festgehalten, dass jeder Praktikant oder jede Praktikantin unter Anleitung eines Mitarbeiters des jeweiligen Betriebes mindestens eine Praktikumsaufgabe bearbeiten und lösen soll. Er oder sie soll dabei einer Arbeitsgruppe mit festem Aufgabenbereich angehören. Ferner soll er oder sie die Gelegenheit haben, in der Abteilung und im weiteren Umfeld Einblicke in den Arbeitsalltag zu gewinnen. Bis sechs Wochen nach Anfang des Praktikums kann eine Aktualisierung des Ausbildungsplans erfolgen.

(3) Das Modul B30 Recht wird als Blockveranstaltung an jeweils zwei Tagen zu Semesterbeginn und zum Ende der Vorlesungszeit während des Fachpraktikums gelehrt. Begleitend zum Fachpraktikum ist in B29 eine Hausarbeit zu erstellen – der fachliche Austausch und die fachliche Anleitung erfolgen per E-Learning.

(4) Die Unit B28.2 Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz findet in der letzten Woche des Semesters statt.

(5) Ein schriftlicher Praxisbericht, der einen Überblick über die durchgeführten Arbeiten gibt, ist durch die Beschäftigungsstelle zu unterschreiben und spätestens vier Wochen nach Praktikumsende vorzulegen. Der Bericht kann auf Deutsch oder Englisch verfasst werden. Weitere Sprachen sind mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.

(6) Der oder die Praktikumsbeauftragte ist beim Nachweis entsprechender Praktikumsplätze in den jeweiligen Sprachräumen behilflich. Es liegt jedoch in der Verantwortung des oder der Studierenden, einen Praktikumsplatz zu finden.

(7) Der Praktikumsvertrag muss bis zum Vorlesungsende des dem praktischen Studiensemester vorausgehenden Semesters unterschrieben vorliegen. Ausnahmen sind mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.

Zulassung zum Fachpraktikum

(1) Das sechste Studienplansemester ist das verbindlich vorgesehene Studiensemester für das Fachpraktikum. Alle Abweichungen davon sind nur auf schriftlichen Antrag des oder der Studierenden mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.

(2) Für die Zulassung zum Fachpraktikum sind mindestens ausreichende Leistungen in allen Studienfächern des Basis- und Vertiefungsstudiums notwendig. Die Zulassung kann auch erteilt werden, wenn die erfolgreiche Durchführung des praktischen Studiensemesters und des weiteren Studiums zu erwarten ist.

Betreuung und Nachweise

(1) Das Fachpraktikum wird durch eine hauptamtliche Lehrkraft des Studienganges betreut. Diese Lehrkraft wird von der oder dem Praktikumsbeauftragten eingesetzt und ist für die Kommunikation und Probleme während des Fachpraktikums und das Lesen und Besprechen des Praktikumsberichts zuständig.

(2) Für die erfolgreiche Durchführung des Fachpraktikums sind folgende Nachweise erforderlich:

- vom Praktikumsbeauftragten entgegengenommener Praktikumsvertrag zwischen dem/der Studierenden und dem Praktikumsbetrieb,
- Zeugnis des Praktikumsbetriebs über eine erfolgreiche Durchführung des Praktikums,
- schriftlicher, vom Praktikumsbetrieb unterschriebener Praxisbericht, aus dem der zeitliche Ablauf des Praktikums, die Praxisaufgaben und die Tätigkeiten zur Lösung der Aufgaben hervorgehen,
- erfolgreiche Teilnahme an der Unit „Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz“.

(3) Das Fachpraktikum wird undifferenziert vom Praktikumsbeauftragten bewertet.