

HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Studienordnung

für den Bachelorstudiengang

Game Design

im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II
vom 13. April 2011¹ unter Berücksichtigung der 1. Änderungsordnung
vom 18. Februar 2014²

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 Übergangsregelungen
- § 12 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung
- § 13 Außer-Kraft-Treten

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 3A Studienplanübersicht der deutschen Modulbezeichnungen
- Anlage 3B Studienplanübersicht der englischen Modulbezeichnungen
- 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. 28/11 S. 385 ff.

² HTW AmtlMittBl. Nr. 09/14 S. 223 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) Ferner gelten die im § 11 festgelegten Übergangsregelungen für Studierende, welche nach der vorangegangenen Studienordnung des Bachelorstudienganges Interaction Design/Game Design vom 4. Februar 2009 (AMBI. HTW Berlin Nr. 16/09) immatrikuliert wurden.

(3) Die Studienordnung wird ergänzt durch die Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Game Design in der jeweils gültigen Fassung und durch die Ordnung zur Feststellung der studiengangbezogenen 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 studiengangsbezogenen Eignung (Eignungstest) für den Bachelorstudiengang Game Design aufgeführt.

(3) Gibt es nach der Feststellung der studiengangsbezogenen 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 Praxis- und Portfolio fokussierte Studium Game Design befähigt die Studierenden in kooperativer Teamarbeit auf internationalem Niveau digitale Spiele und verwandte Systeme zu entwickeln. Im Studium werden die grundlegenden Prinzipien, Methoden, Modelle und Werkzeuge vermittelt, um Computerspiele und verwandte Medien in kollaborativen multi-disziplinären Prozessen, zu analysieren, kritisch-konstruktiv zu bewerten, zu konzipieren, zu realisieren und zu kommunizieren.

(2) Der Fokus des Studiums liegt dabei auf der Vermittlung von Methodenwissen für den Entwurf, die Gestaltung und technische Umsetzung von digitalen Spielen und anderen interaktiven Anwendungen. Dazu gehören unter anderem die Lerngebiete:

- (3) Game System Design
- (4) Game Art
- (5) Game Technology
- (6) Game Studies

- (7) Game Producing
- (8) Level Design
- (9) sowie ein hoher Anteil an Praxisprojekten.

Die praxisnahe Ausbildung dient außerdem der Entwicklung von sozialen und persönlichen Schlüsselkompetenzen wie systematisches und zielorientiertes Denken und Handeln, Umgang mit komplexen Systemen, integrative Team- und Konfliktfähigkeit, kommunikative Fähigkeiten, Reflexionsfähigkeit sowie Qualitätsbewusstsein. Die Studierenden verfügen über effiziente Selbstmanagement Methoden die den individuellen Workflow systematisch strukturieren, für die Teamarbeit nutzbar machen und ergebnisorientiert optimieren.

(3) Das Bachelorstudium qualifiziert seine Absolventen und Absolventinnen für einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss. 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. Es werden Fachkräfte ausgebildet, die befähigt sind, Aufgabenstellungen und Projektanforderungen selbstständig zu analysieren, Lösungskonzepte zu entwickeln und diese produktiv und interdisziplinär zu organisieren und zu realisieren. Weitere Tätigkeitsfelder liegen auch im Bereich der Werbung und anderen Branchen, in denen komplexe Interaktive Software entwickelt wird. Berufsbilder ergeben sich in den Bereichen:

- Narrative Design
- Game Design
- Level Design
- Concept Art
- Technical Art
- Animation Art
- Character Art
- 3D Modeling
- Texture Artist
- Environment Art
- Visual FX Art
- Lighting Art
- Game Analyst
- 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) und gliedert sich in ein Grundlagen-, Fach- und Praxisstudium.

(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.

(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 Grundlagen- und Fachstudium werden in den Lerngebieten konzeptionelle, künstlerisch-gestalterische, technische, spieltheoretische sowie ökonomische Grundlagen der Entwicklung von digitalen Spielen und verwandten Medien vermittelt. Weiterhin werden Grundlagenwissen und -fähigkeiten und Vertiefungen in Gameplay Design, 3D Modelling, digitalen Tools, Spielanalysen und Dramaturgie/Narration erworben.

(5) Während des Fach- und Praxisstudiums können die Studierenden 6 Module aus dem Angebot an Wahlpflichtmodulen auswählen. Besonderer Wert wird gelegt auf den Erwerb von Methodenwissen für den Entwurf, die Gestaltung und Realisierung von digitalen Spielen und interaktiven Systemen.

(6) Der Praxisteil des Studiums besteht aus einem interdisziplinären begleiteten Praxisprojekt während des 3. bis 5. Semesters und einem Fachpraktikum in der Industrie mit 10 Leistungspunkten im 6. Semester und 15 Leistungspunkten im 7. Semester. Das Fachpraktikum beginnt in der Regel nach dem 1. Prüfungszeitraum des 6. Semester. Abgeschlossen wird das Studium mit einer Bachelorarbeit, die auch im Rahmen des Fachpraktikums entstehen und im Anschluss bearbeitet 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 Wahlpflichtmodule 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 Ergänzungsmodule (AWE) beträgt 12 Leistungspunkte. Davon entfallen 8 Leistungspunkte auf die Ausbildung in einer Fremdsprache und 4 Leistungspunkte auf allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule. Die Fremdsprachenausbildung dient der Vertiefung bereits vorhandener Kenntnisse in der englischen Sprache oder einer anderen Fremdsprache, entsprechend Anlage 2 „Beschreibung für jedes Modul“.

(2) Die Fremdsprachenausbildung ist für das erste und zweite Studienplansemester vorgesehen.

(3) Die allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule sind im 6. Studienplansemester vorgesehen. Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule sind im Umfang von 4 Leistungspunkten aus dem von der HTW Berlin in jedem Semester angebotenen Katalog der AWE-Module zu wählen. Anstelle der AWE-Module kann im Umfang von 4 Leistungspunkten auch eine zweite Fremdsprache oder eine Vertiefung der ersten Fremdsprache entsprechend Anlage 2 oder ein Service-Learning-Modul (u.a. Teilnahme an studentischen Makro-Projekten) 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 20 Leistungspunkten und ein Fachpraktikum im Umfang von 25 Leistungspunkten (gem. Anlage 4B). Das Praxisprojekt ist in der Regel im 5. Studienplansemester zu absolvieren. Das Fachpraktikum ist in der Regel nach dem 1. Prüfungszeitraum des 6. Studienplansemester bis zur Hälfte des 7. Semesters zu absolvieren. Der Umfang des Fachpraktikums entspricht 18 Wochen und ist als Vollzeitpraktikum konzipiert. Zur Auswertung des Fachpraktikums wird eine Lehrveranstaltung im Umfang von 1 SWS in der zweiten Hälfte des 7. Studienplansemesters durchgeführt. Das Praxisprojekt und das Fachpraktikum richten sich nach den Richtlinien für die inhaltliche Orientierung der Praxisphasen im Bachelorstudiengang Game Design gemäß den Anlagen 4A und 4B.

§ 11 Übergangsregelungen

(1) Für Studierende, welche in Studienverzug geraten sind und Module bzw. Lehrveranstaltungen nach der vorangegangenen Bachelorstudien- bzw. Prüfungsordnung Interaction Design/Game Design vom 04.02.2009 (AMBI. HTW Berlin Nr. 16/09) NICHT mehr angeboten werden, müssen als Äquivalent nachfolgend aufgeführte Module der Studienordnung vom 13. April 2011 absolvieren.

(2) Die mit * gekennzeichneten Module B17 und B24 die noch nicht bestanden worden sind und die nicht mehr angeboten werden, sind durch das entsprechende Modul aus der Äquivalenzliste zu ersetzen. Da sowohl der Lehrumfang als auch die Lehrinhalte nicht identisch sind wird die Note des Leistungsnachweises im Äquivalenzmodul übernommen und die Fehlversuche des nicht mehr angebotenen Moduls werden ersetzt.

(2) Über Module B2, B5, B11, B14, B15, B18, B19, B29 der auslaufenden Studienordnung vom 04. Februar 2009 entscheidet der Prüfungsausschuss des Bachelorstudienganges Game Design im Einzelfall auf schriftlichen Antrag des Studierenden bis spätestens vor Beginn der jeweiligen ersten Prüfungsanmeldung.

Nr.	Modul/Lehrveranstaltung Studienordnung vom 04.02.2009 (AMBI. HTW Berlin 16/09)	LP	Nr.	Modul Studienordnung vom 13.04.2011	LP
B1	Grundlehre Informatik 1	5	B3	Grundlehre Informatik	5
B2	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 1	5		Einzelfallentscheidung	
B3	Grundlehre Gestaltung 1	6	B2	Grundlehre Gestaltung 1	6
B4	Theorie des Spiels und der Medien	6	B5	Theorien des Spiels 1	
B5	Medienwirtschaft	4		Einzelfallentscheidung	
B6	Fremdsprache 1	4	B6	Fremdsprachen2	4
B7	Grundlehre Informatik 2	5	B9	Spieltechnologie 1	
B8	Grundlehre Gestaltung 2	6	B8	Grundlehre Gestaltung 2	6
B9	Theoretische Grundlagen 1	5	B11	Theorien des Spiels 2	
B10	Digitales Gestalten	5	B10	Digitale Werkzeuge 2	
B11	Kreatives Schreiben	5		Einzelfallentscheidung	
B12	Fremdsprache 2	4	B12	Fremdsprachen 2	4
B13	Theoretische Grundlagen 2	5	B15	Theorien des Spiels 3	
B14	Interaktionsdesign	5		Einzelfallentscheidung	

B15	Technisch-Naturwissenschaftliche Grundlagen 2	5		Einzelfallentscheidung	
B16	Einführung in 3D-Design	5	B13	3D Modelling	5
B17	Entwurfsprojekt 1*	6	B17	Projektmodul A	10
B18	Marketing	5		Einzelfallentscheidung	
B19	Szenisches Schreiben	6		Einzelfallentscheidung	
B20	Wahlpflicht 1	5	B19	Wahlpflichtmodul 1	5
B21	Wahlpflicht 2	5	B20	Wahlpflichtmodul 2	5
B22	Wahlpflicht 3	5	B21	Wahlpflichtmodul 3	5
B23	AWE-Modul 1	2	B32	AWE-Modul 1	2
B24	Entwurfsprojekt 2*	6	B23	Projektmodul B	10
B25	Praxisphase 1: Praxisprojekt	23	B25	Praxisphase 1: Praxisprojekt	20
B26	Wahlpflicht 4	5	B26	Wahlpflichtmodul 4	5
B27	AWE-Module 2	2	B33	AWE-Modul 2	2
B28	Praxisphase 2: Fachpraktikum	25	B28	Praxisphase 2: Fachpraktikum	25
B29	Interkulturelle Kommunikation	5		Einzelfallentscheidung	
B30	Recht	5	B29	Recht	5
B31	Bachelorarbeit	12	B30	Bachelorarbeit	12
B32	Bachelorseminar/Kolloquium	3	B31	Bachelorseminar/Kolloquium	3
B33	Wahlpflicht 5	5	B27	Wahlpflichtmodul 5	5
B34	Wahlpflicht 6	5	B28	Wahlpflichtmodul 6	5

§ 12 In-Kraft-Treten/Veröffentlichung

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin mit Wirkung zum 01. Oktober 2011 in Kraft.

§ 13 Außer-Kraft-Treten

Die Studienordnung vom 04. Februar 2009 veröffentlicht im Amtlichen Mitteilungsblatt der HTW Berlin Nr. 16/09 vom 29. Juni 2009 tritt nach Überschreitung der Regelstudienzeit von vier Semestern mit Wirkung vom 31. März 2016 außer Kraft.

Vorläufige Immatrikulation nach § 11 BerlHG

Insbesondere folgende Berufsausbildungen sind für eine vorläufige Immatrikulation nach § 11 BerlHG 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 und Beschreibung für jedes Modul

1. Modulübersicht

Pflichtmodule

Lerngebiet Game System Design (GSD)

- B1 Spielentwurf 1 (Game Play Design 1)
- B7 Spielentwurf 2 (Game Play Design 2)

Lerngebiet Game Art (GA)

- B2 Grundlehre Gestaltung 1 (Visual Development 1)
- B8 Grundlehre Gestaltung 2 (Visual Development 2)
- B13 3D Modellierung (3D Modelling)

Lerngebiet Game Technology (GT)

- B3 Grundlehre Informatik (Foundation of Computer Science)
- B4 Digitale Werkzeuge 1 (Digital Tools 1)
- B9 Spieltechnologie 1 (Game Technology 1)
- B10 Digitale Werkzeuge 2 (Digital Tools 2)
- B14 Spieltechnologie 2 (Game Technology 2)

Lerngebiet Game Studies (GS)

- B5 Theorien des Spiels 1 (Game Studies 1)
- B11 Theorien des Spiels 2 (Game Studies 2)
- B15 Theorien des Spiels 3 (Game Studies 3)

Lerngebiet Game Producing (GP)

- B16 Produktionskunde 1 (Producing 1)
- B22 Produktionskunde 2 (Producing 2)
- B29 Recht (Laws)
- B35 Präsentation und Portfolio (Presentation and Portfolio)

Wahlpflichtmodule

Projektmodule (PM)

- B17 Projektmodul A
- B23 Projektmodul B

Fremdsprachen/Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule (FS/AWE)

- B6 Englisch oder Französisch oder Russisch oder Spanisch 1
- B12 Englisch oder Französisch oder Russisch oder Spanisch 2
- B32 AWE-Modul 1 oder 1. Fremdsprache vertieft oder 2. Fremdsprache
- B33 AWE-Modul 2 oder 1. Fremdsprache vertieft oder 2. Fremdsprache

Wahlpflichtmodule B19, B20, B21, B26, B27, B34

Lerngebiet Game System Design (GSD)

Fachrichtung Game System Design

GD1	Spielmechanik Vertiefung
GD2	Narrative Design
GD3	Qualitätssicherung
GD4	Spieler Evaluation
GD5	Game Prototyping
GD6	Digital Game Prototyping
GD7	Game Data Analysis
GD8	Szenisches Schreiben
GD9	Social Games
GD10	Creative Writing
GD11	User-Centered-Design
GD12	Experimental Game Design

Lerngebiet Game Art (GA)

Fachrichtung Game Art

GA1	Advanced-3D-Modelling
GA2	3D-Animation
GA3	Character Design
GA4	Licht-Design
GA5	Production Design for Games
GA6	3D-Modelling & Animation
GA7	3D-Modelling & Texturing
GA8	Écorché for Game Artists
GA9	Maquette for Character Artists
GA10	Pitch Docs und Marketing Art
GA11	Interface Design
GA12	Digitale Fotografie
GA13	Kinematographie/Cinematic
GA14	Texturen/Materialien/Shader

Lerngebiet Level Design (LD)

Fachrichtung Level Design

LD1	Level-Design
LD2	Level-Scripting
LD3	Sound Design
LD4	Environment-Design
LD5	Rapid Prototyping for Level Design
LD6	Browser Game Technik

Lerngebiet Game Technology (GT)

Fachrichtung Game Technology

GT1	Programmierung Vertiefung
GT2	Shader Programmierung
GT3	Game Play Scripting
GT4	Physical-Interaction
GT5	Künstliche Intelligenz
GT6	Mobile Game Technik

Praxisphasen (PP)

B25 Praxisphase 1: Praxisprojekt

B28 Praxisphase 2: Fachpraktikum

Bachelorarbeit, -seminar und Kolloquium (BA)

B30 Bachelorarbeit

B31 Bachelorseminar/Kolloquium

2. Beschreibung für jedes Modul

Pflichtmodule:

Name	B1 Spielentwurf 1 (Gameplay Design 1)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden verfügen über Grundkenntnisse von Gameplay, Spielmechaniken und den daraus resultierende Grundmustern. Sie beherrschen die Prozesse des Entwerfens und die Herstellung von Pen & Paper Prototypen durch iterative Schritte in Gruppenarbeit. Die Studierenden können ihren Entwurf kritisch reflektieren sowie theoretische und wissenschaftliche Fragestellungen in praktischen Arbeiten berücksichtigen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B2 Grundlehre Gestaltung 1 (Visual Development 1)
Leistungspunkte	6
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen die Prozesse des gestalterischen Entwerfens. Sie können analoge Darstellungsmethoden wie u.a. Skizzieren, Modellieren oder plastisches Gestalten für den Entwurf digitaler Spiele sicher einsetzen.
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B3 Grundlehre Informatik (Foundation of Computer Science)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden verstehen grundlegende Prinzipien der Informatik. Durch ihr Orientierungswissen können sie unter besonderer Berücksichtigung der "Grafik-Programmierung" und verschiedenen Techniken der Interaktion, einfache digitale Spiele eigenständig programmieren.
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B4 Digitale Werkzeuge 1 (Digital Tools 1)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a - voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können ihre gestalterischen Fertigkeiten, Kenntnisse und Vorstellungen mittels digitaler Software umsetzen. Sie beherrschen sowohl pixel-basierte als auch vektoren-basierte Techniken und sind in der Lage Entwürfe für verschiedene digitale Ausdrucksformen zu erstellen. Sie können verschiedene Medienformate (Bild, Audio, Video, Text) für Präsentationszwecke bearbeiten.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B5 Theorien des Spiels 1 (Game Studies 1)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Studies
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben detaillierte Kenntnisse über die Geschichte, Entwicklung und Prinzipien des Spiels. Sie können Fachliteratur auswerten und sind in der Lage schriftlich kritische und analytische Betrachtungen zu diesem Thema zu verfassen. Sie können darüber hinaus Präsentationen erstellen und halten und sich qualifiziert in Diskussionen einbringen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B7 Spielentwurf 2 (Gameplay Design 2)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben vertiefte Kenntnisse über Spielgrundmuster und wenden diese in Gruppenarbeit in der Entwurfspraxis an. Sie können die Planung, Strukturierung, Umsetzung und Balance von Spieler Progression, Mechanik, Dauer, Belohnungssysteme und Schwierigkeitsstufen praktisch anwenden und kritisch reflektieren.
Empfohlene Voraussetzungen	B1 Spielentwurf 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B8 Grundlehre Gestaltung 2 (Visual Development 2)
Leistungspunkte	6
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen fortgeschrittene Prozesse des gestalterischen Entwerfens (Visual Development). Sie können verschiedene Darstellungs- und Planungsmethoden für den Entwurf digitaler Spiele sicher einsetzen und kritisch bewerten.
Empfohlene Voraussetzungen	B2 Grundlehre Gestaltung 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B9 Spieltechnologie (Games Technology)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Struktur und Basisfunktionen aktueller Game Engines und technologischer Entwicklungsumgebungen in Theorie und Praxis. Sie können mittels Programmier- und Scriptsprachen einfache Spielideen und Konzepte mit einer Game Engine realisieren.
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B10 Digitale Werkzeuge 2 (Digital Tools 2)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können digitale Software anwenden um für Spiele notwendige gestalterische Elemente zu erstellen. Sie sind in der Lage diese für interaktive Echtzeitanwendungen zu optimieren.
Empfohlene Voraussetzungen	B4 Digitale Werkzeuge 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B11 Theorien des Spiels 2 (Game Studies 2)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Studies
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes 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.
Empfohlene Voraussetzungen	B5 Theorien des Spiels 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B13 3D Modellierung (3D Modelling)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen gestalterisch-handwerkliche Fertigkeiten der 3D Modellierung, mit denen sie Ideen und Konzepte mittels 3D Software realisieren. Die Studierenden können dreidimensionale Räume umsetzen. Insbesondere gehören dazu der Entwurf und die 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.
Empfohlene Voraussetzungen	B2, B4, B8, B10
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B14 Spieltechnologie 2 (Game Technology 2)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
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	B9 Spieltechnologie 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B15 Theorien des Spiels 3 (Game Studies 3)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Studies
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	B5 Theorien des Spiels 1, B 11 Theorien des Spiels 2
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	B16 Produktionskunde 1 (Producing 1)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Producing
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen von Produktionsmethoden und der Vermarktung digitaler Spiele. Sie haben ein Verständnis von grundlegenden Prozessen der Spielentwicklung und kennen die wichtigen Marktsegmente ihrer Branche. Sie können selbstständig Planungs- und Entwicklungskonzepte erarbeiten und bestehende Konzepte bewerten.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B22 Produktionskunde 2 (Producing 2)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Producing
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen Produktions- und Managementmethoden der Gamesbranche und können diese flexibel an individuelle Projektanforderungen anpassen. Sie können einen phasenorientierten Projektstrukturplan erstellen sowie Projektmanagement und Team Kommunikation organisieren. Die Studierenden können Strategien zum Zeit- und Risikomanagement ausarbeiten sowie Methoden der Qualitätssicherung anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	B16 Produktionskunde 1
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B29 Recht (Laws)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Producing
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben juristisches Grundwissen in Bezug auf digitale Spiele wie Lizenzrecht, Urheberrecht und internationales Recht, sowie zur selbständigen Leitung von Studios benötigte Grundlagen aus dem Arbeitsrecht und Gesellschaftsrecht.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B35 Präsentation und Portfolio (Presentation and Portfolio)
Leistungspunkte	6
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 Präsentations Methoden.
Empfohlene Voraussetzungen	B25 Praxisphase 1: Projekt
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Projektmodule:

Name	B17 Projektmodul A (Project A)
Leistungspunkte	10
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können in praxisnahen Übungen die bereits erworbenen Fähigkeiten zur selbständigen und zielorientierten Erarbeitung von interaktiven Konzepten und Spielideen anwenden und sie in der Komplexität weiterentwickeln. Die Studierenden arbeiten in Teams an einen mehrstufigen Prozess aus Konzeption, methodischer Planung, Gestaltung, Durchführung, Dokumentation und Bewertung eines Spielprojekts. Das Praxisprojekt kann in interdisziplinärer Zusammenarbeit mit anderen Studiengängen durchgeführt werden. Die Projektgruppen können systematische Iterationsschritte anwenden, ihre Teams organisieren und Präsentationstechniken sicher einsetzen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	B23 Projektmodul B (Project B)
Leistungspunkte	10
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können in praxisnahen Übungen die bereits erworbenen Fähigkeiten zur selbständigen und zielorientierten Erarbeitung von interaktiven Konzepten und Spielideen anwenden und sie in der Komplexität weiterentwickeln. Die Studierenden arbeiten in Teams an einen mehrstufigen Prozess aus Konzeption, methodischer Planung, Gestaltung, Durchführung, Dokumentation und Bewertung eines Spielprojekts. Das Praxisprojekt kann in interdisziplinärer Zusammenarbeit mit anderen Studiengängen durchgeführt werden. Die Projektgruppen können systematische Iterationsschritte anwenden, ihre Teams organisieren und Präsentationstechniken sicher einsetzen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
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) oder andere o. g. Fremdsprache: Mittelstufe 1/Gestaltung (GER B1) 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 - Darlegung des eigenen Standpunkts zu einem fachlichen Hauptthema <p>Mittelstufe 1/Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis des 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 Vor.	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) oder andere o. g. 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 Vor.	Keine

Name	B32 und B33 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) oder andere o. g. 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 (1)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 Vor.	Keine

Name	B32 und B33 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 Ergänzungsmodule:

Name	B32 AWE-Modul 1 und B33 AWE-Modul 2
Leistungspunkte	2 + 2
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden erwerben Fähigkeiten entsprechend dem ausgewählten AWE-Fach.
Empfohlene Voraussetzungen	Keine

Wahlpflichtmodule: B19, B20, B21, B26, B27, B34

Fachrichtung Game System Design

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

Name	GD1 Spielmechanik Vertiefung (Advanced Game Mechanics) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Spielgrundmuster in praktischen Projekten und Gruppenarbeit sicher anwenden. Sie sind in der Lage die Planung, Strukturierung, Umsetzung und Balance von Spieler Progression, Mechanik, Dauer, Spielfluss, Belohnungssysteme und Schwierigkeitsstufen in ihren Spielprojekten zu realisieren. Sie können selbst entworfene Prototypen methodisch evaluieren.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD2 Narrative-Design (Narrative Design) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen Grundlagen der Dramaturgie und der Stoffentwicklung. Sie können narrative Elemente bestimmen, szenische Handlungen konstruieren und diese in Spielmechaniken und Spielwelten immersiv integrieren. Sie können glaubwürdige Charaktere und Beziehungen zwischen Figuren konstruieren und analysieren. Die Studierenden schreiben Szenarien, Treatments, Dialoge und auf Spielentwicklungsanforderungen abgestimmte Drehbuchentwürfe (Scripts).
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD3 Qualitätssicherung (Quality Assurance) Angebot nur im Wintersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können grundlegende Methoden der Qualitätssicherung sicher anwenden. Sie legen Hierarchien für die Qualitätssicherung ihrer Projekte fest und orientieren sich dabei an internationalen Qualitätsstandards.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD4 Spieler-Evaluation (Player Evaluation) Angebot nur im Wintersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen fundamentale Spielertypen und verstehen die Besonderheiten verschiedener Evaluationsmodelle. Sie können Evaluationsmethoden für die Entwicklung digitaler Spiele sicher anwenden und in ihre Planung mit einbeziehen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD5 Game Prototyping
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden können Spielgrundmuster in praktischen Projekten und Gruppenarbeit sicher anwenden.</p> <p>Sie sind in der Lage die Planung, Strukturierung, Umsetzung und Balance von Spieler Progression, Mechanik, Dauer, Spielfluss, Belohnungssysteme und Schwierigkeitsstufen in ihren Spielprojekten zu realisieren. Sie können selbst entworfene Prototypen methodisch evaluieren.</p>
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD6 Digital Game Prototyping
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden können in kurzer Zeit neuartige Spielmechaniken konzipieren und realisieren. Sie sind in der Lage, Spielideen kollaborativ zu generieren, zu formalisieren und iterativ in Kleingruppen umzusetzen. Dabei identifizieren sie selbständig und selbstgesteuert die Anforderungen, Herausforderungen sowie Abhängigkeiten im Rahmen der Projektarbeit und planen selbststrukturiert ihr Vorgehen. Die Studierenden schärfen ihren Fokus auf das Spielerleben und sind in der Lage, den entstandenen Prototypen methodisch evaluieren und weiterentwickeln. Dabei geben sie einander Hilfestellung und sind in der Lage, eigenes Wissen und Ideen anderen zur Verfügung zu stellen sowie konstruktive Kritik zu geben, anzunehmen und umzusetzen.</p>
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD7 Game Data Analysis
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen des Data Mining. Sie können Algorithmen wie u.a. Decision Trees, Clustering und Naive Bayes sicher Anwenden. Die Studierenden können relevante Daten identifizieren und für Data-Mining-Methoden für eine Analyse der Daten anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD8 Szenisches Schreiben
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies 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 Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD9 Social Games
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Besonderheiten von Social Games. Sie kennen den Markt für Social Games. Sie sind in der Lage Game Design Prototypen für Social Games zu konzipieren, Entwerfen und Entwickeln.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD10 Creative Writing
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
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.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD11 User-Centered-Design
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies 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.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GD12 Experimental Game Design
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game System Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können aus Spielprinzipien, Interaktions-Methoden und innovative Technologien neue Spielformen entwickeln. Sie können hierzu Design-Methoden systematisch und iterativ anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Fachrichtung Game Art

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

Name	GA1 Advanced-3D-Modelling (Advanced 3D Modelling) (Angebot nur im Sommersemester)
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben verfeinerte technische und stilistische Fertigkeiten zur Gestaltung dreidimensionaler Räume. Dazu gehören Entwurf und Realisierung von Modellen, Environments, Räumen, Architekturen, Objekten, Texturen/Oberflächen und Animationen für komplexe 3D-Anwendungen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle GA Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	B13 3D Modelling

Name	GA 2 3D-Animation (3D Animation) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Medientheorie, Medienkonzeption, Mediengestaltung
Niveaustufe	1a – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können digitale 3D-Modelle glaubwürdig animieren. Sie beherrschen die vorbereitenden Methoden des Riggings und sind in der Lage die verschiedenen Animationsmethoden sicher anzuwenden. Sie können digitale Figuren realistisch animieren, dabei können sie sowohl physikalische Animationsmethoden als auch Motion-Capturing sicher anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle GA Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA 3 Charakter-Design (Character Design) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe digitale Figuren 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 Grundlagenstudiums, B16 Einführung in 3D-Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA 4 Licht-Design (Light Design) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können verschiedene Level Beleuchtungstechnik sicher anwenden. Sie kennen unterschiedliche Beleuchtungskonzepte und verstehen Ästhetik und Dramaturgie. Die Studierenden können Stimmungen und Atmosphären erzeugen sowie die Beleuchtung als Guiding Instrument nutzen.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums, LD1 Level Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA5 Production Design for Games
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen des Production Designs. Sie können visuelle Konzepte auf Basis systematischer und analytischer Methoden entwickeln, gestalten und realisieren. Sie sind in der Lage ihre Kenntnisse und Fertigkeiten auf verschiedene Spielgenres anzuwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA6 3D-Modelling & Animation
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Modelle für die Echtzeit-Animation erstellen. Sie kennen die notwendigen Arbeitsschritte des Modeling, des Rigging und der Animation und können diese sicher anwenden. Sie kennen und beherrschen verschiedene Animations-Methoden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle GA Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	B13 3D Modelling

Name	G7 3D-Modelling und Texturing
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies 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.
Notwendige Voraussetzungen	B13 3D Modelling

Name	GA8 Écorché for Game Artists
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können eine Écorché selbstständig erstellen. Sie kennen die Grundlagen der menschlichen Anatomie und können Muskeln und Knochen plastisch darstellen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA9 Maquette for Character Artists
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Maquettes konzipieren, gestalten und realisieren. Sie können Maquettes für Konzeption und Planung von Digitalen Figuren einsetzen.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA10 Pitch Docs und Marketing Art
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Pitch Docs und Marketing Art selbstständig erstellen. Sie kennen Aufbau, Struktur und Inhalt eines Pitch Docs. Sie können sowohl Texte, Grafiken, Videos als auch Präsentationen für ein Pitch Doc erstellen. Die Studierenden kennen die Anforderungen an Marketing Material und können dieses konzipieren, planen und gestalten.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA11 Interface-Design
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Benutzungsschnittstellen für Spiele und Unterhaltungssystem sicher konzipieren, entwerfen, gestalten und realisieren. Sie kennen den aktuellen Stand der Technik. Sie kennen die Methoden des User-Centered-Design und können diese anwenden. Sie können Erkenntnisse der Kognitions-Wissenschaften und der Wahrnehmungspsychologie bei der Konzeption von Benutzungsschnittstellen berücksichtigen. Sie sind in der Lage Benutzungsschnittstellen mit den geeigneten Werkzeugen selbstständig zu implementieren.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA12 Digitale Fotografie
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen der digitalen Fotografie. Sie kennen Kamera- und Beleuchtungstechnik. Sie sind in der Lage in einem Fotostudio selbstständig zu arbeiten. Sie können die Blitzanlage eines Studios verwenden. Sie können die grundlegenden Prinzipien der Beleuchtung anwenden. Sie können ihre Kenntnisse für die Fotografie von Texturen, Dokumentationen und für Vorlagen von Compositings selbstständig anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA13 Kinematographie/Cinematic
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden kennen die Grundlagen der Kinematographie für Spiele und können diese Kenntnisse sicher anwenden. Sie können virtuelle Kameras, Animationsmethoden, Post-processing-Methoden und technische Methoden der Game Engines einsetzen um eine ästhetische Bildsprache zu entwickeln.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GA14 Texturen/Materialien/Shader
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Art
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Texturen und Materialien konzipieren, gestalten und entwickeln. Sie können komplexe Texturen selbständig erstellen. Sie sind in der Lage realistisch aussehende Materialien zu erstellen. Sie kennen die Grundlagen von Shadern und können auf Basis dieses Wissens eigenständig Materialien für Echtzeitanwendungen entwickeln.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Fachrichtung Level Design

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

Name	LD1 Level-Design (Level Design) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Level Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Level für digitale Spiele entwerfen, technisch umsetzen und evaluieren. Sie kennen die Anforderungen verschiedener Genres und können Gestaltung sowie Spielfluss darauf abstimmen. Sie verstehen die Grundlagen von Level Architektur, Beleuchtung, Guiding Systeme, Points of Interests sowie Wegfindung und berücksichtigen diese Punkte in ihrer Gestaltung. Die Studierenden entwickeln ein Verständnis für Ästhetik und Dramaturgie eines Levels und lernen diese zu steigern.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	LD2 Level-Scripting (Level Scripting) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Level Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Scriptsprachen praktisch anwenden. Sie können Situationen und Ereignisse innerhalb eines Levels planen und realisieren.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	LD3 Sound-Design (Sound Design) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Level Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden beherrschen Grundlagen des interaktiven Game Audios in Theorie und Praxis. Sie verfügen über die notwendige Sensibilität für Geräusche und Klänge und können diese dramaturgisch einsetzen. Die Studierenden können die Erzeugung und Implementierung von in game Sound FX, Atmo Layers, Musik Soundtracks sowie Sprachaufnahmen sicher anwenden.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums, LD1 Level Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	LD4 Environment-Design (Environment Design) Angebot nur im Sommersemester
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Level Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden verstehen die Grundlagen des Environment Designs und können diese praktisch anwenden. Sie kennen die Bedeutung von Gestaltungselementen wie Geographie, Architektur, Terrain und Beleuchtung und können diese harmonisch miteinander verbinden. Sie entwerfen und realisieren Level Environments und verbessern die Entwürfe in iterativen Schritten.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums, LD1 Level Design
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	LD5 Rapid Prototyping for Level-Design
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Level Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können in kurzer Zeit Level konzipieren und realisieren. Sie sind in der Lage, Level-Prototypen kollaborativ zu generieren, zu formalisieren und iterativ in Kleingruppen umzusetzen. Dabei identifizieren sie selbständig und selbstgesteuert die Anforderungen, Herausforderungen sowie Abhängigkeiten im Rahmen der Projektarbeit und planen selbststrukturiert ihr Vorgehen. Die Studierenden schärfen ihren Fokus auf das Spielerleben und sind in der Lage Level-Prototypen methodisch evaluieren und weiterentwickeln zu können.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums

Notwendige Voraussetzungen	Keine
----------------------------	-------

Name	LD6 Browser Game Technik
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Level Design
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Spiele für Webbrowser entwickeln. Sie können Webtechniken für Browser anwenden. Sie sind in der Lage Level und Datenmodelle zu erstellen. Sie können die aktuelle Technik für Spielentwicklung in Browsern sicher anwenden und ihre Kenntnisse selbstständig erweitern. Sie können den Stand der Technik einschätzen und für eigene Spielprojekte kreativ anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Fachrichtung Game Technology

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

Name	GT1 Programmierung Vertiefung
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Game-Play-Prototypen mittels einer Game Engine entwerfen und entwickeln. Sie können mittels einer Programmiersprache eigene Game-Play-Konzepte eigenständig realisieren.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GT2 Shader Programmierung
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können komplexe Materialien konzipieren, entwerfen und entwickeln. Sie können komplexe Shader selbständig erstellen. Sie sind in der Lage realistisch aussehende Materialien zu erstellen. Sie können Shader für Echtzeit-Anwendungen entwickeln. Sie können Methoden wie Texture Warping, Specular Maps, Prozedurale Texturen, Nicht-photorealistisches Rendering (wie Gooch, Cel, Toon Shading), Fur-Rendering und Methoden für andere Spezialeffekte wie Wasser, Glas etc. sicher anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GT3 Game Play Scripting
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Scriptsprachen praktisch anwenden. Sie können Situationen und Ereignisse innerhalb eines Levels planen und mittels einer Skriptsprache realisieren.
Empfohlene Voraussetzungen	Alle Module des Grundlagenstudiums
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GT4 Physical-Interaction
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies 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 selbständig programmieren. Dabei werden sowohl ihre technischen als auch ihre kreativen Kenntnisse und Fähigkeiten vertieft und verfeinert.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GT5 Künstliche Intelligenz
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden haben ein Grundverständnis der Künstlichen Intelligenz für die Spielentwicklung. Sie kennen u.a. State Machines, Decision Trees, Behaviour Trees, Goal-Oriented Behaviour, Path-Finding, Rule-based Systems, Fuzzy Logic, Genetische Algorithmen, Neurone Netze, Schwarmintelligenz und können dieses Verständnis für das Game Design verwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Name	GT6 Mobile Game Technik
Leistungspunkte	5
Lerngebiet	Game Technology
Niveaustufe	1a – voraussetzungsfreies Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	Die Studierenden können Spiele für Mobile Endgeräte entwickeln. Sie können Programmier Techniken für Mobile Endgeräte anwenden. Sie können die aktuelle Technik für Spielentwicklung in Bezug auf Mobile Endgeräte sicher anwenden und ihre Kenntnisse selbstständig erweitern. Sie können den Stand der Technik einschätzen und für eigene Spielprojekte kreativ anwenden.
Notwendige Voraussetzungen	Keine

Praxisphasen:

Name	B25 Praxisphase 1: Projekt
Leistungspunkte	20
Niveaustufe	1b – voraussetzungsbehaftetes Modul
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>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.</p> <p>Die Studierenden erhalten Kenntnisse im Projekt- und Qualitätsmanagement:</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. <p>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>
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>Fachpraktikum</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 - Kennen lernen von praktischer Projektarbeit - Eigenständiges Lernen - Strukturiertes, konzeptionelles Denken - Systematische Arbeitsweise - Ausprägen von Fähigkeiten zur Teamarbeit, Konfliktfähigkeit <p>Auswertung des Fachpraktikums</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kennen lernen virtueller Arbeitsformen - Anfertigung eines schriftlichen Berichts über die eigene Tätigkeit und Präsentation desselben. - Unterschiede in den Arbeitsprozessen verschiedener Firmen/Agenturen kennen lernen.
Notwendige Voraussetzungen	Siehe Anlage 4B.

Bachelorarbeit, -seminar und Kolloquium

Name	B31 Bachelorarbeit (Bachelor's thesis)
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 einzubringen.- Fähigkeit selbständig eine Arbeit zu einem studienrelevanten Thema zu erstellen, (oder) eine professionelle Ausarbeitung zu verfassen.
Notwendige Voraussetzungen	Siehe §6 Prüfungsordnung

Name	B32 Bachelorseminar/Kolloquium (Bachelors's seminar/oral degree examination)
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
B30 Bachelorarbeit	Siehe § 6 der Prüfungsordnung
B31 Bachelorseminar/Kolloquium	Siehe § 7 der Prüfungsordnung

Wahlpflichtmodule

1. Wahlpflichtmodule B19, B20, B21, B26, B27, B34

Die Studierenden erhalten Wahlpflichtmodule aus verschiedenen Lerngebieten zur Auswahl. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

GD Game System Design

GA Game Art

LD Level Design

GT Game Technology

Es sind insgesamt sechs Module á 5 Leistungspunkte zu wählen. Welche Module angeboten werden beschließt der Fachbereichsrat rechtzeitig vor Semesterbeginn.

	Wahlpflichtmodul	SWS	LP
GD1	Spielmechanik Vertiefung	4	5
GD2	Narrative Design	4	5
GD3	Qualitätssicherung	4	5
GD4	Spieler Evaluation	4	5
GD5	Game Prototyping	4	5
GD6	Digital Game Prototyping	4	5
GD7	Game Data Analysis	4	5
GD8	Szenisches Schreiben	4	5
GD9	Social Games	4	5
GD10	Creative Writing	4	5
GD11	User-Centered-Design	4	5
GD12	Experimental Game Design	4	5
GA1	Advanced-3D-Modelling	4	5
GA2	3D-Animation	4	5
GA3	Charakter Design	4	5
GA4	Licht-Design	4	5

GA5	Production Design for Games	4	5
GA6	3D-Modelling & Animation	4	5
GA7	3D-Modelling & Texturing	4	5
GA8	Écorché for Game Artists	4	5
GA9	Maquette for Character Artists	4	5
GA10	Pitch Docs und Marketing Art	4	5
GA11	Interface Design	4	5
GA12	Digitale Fotografie	4	5
GA13	Kinematographie / Cinematic	4	5
GA14	Texturen/Materialien/Shader	4	5
LD1	Level-Design	4	5
LD2	Level-Scripting	4	5
LD3	Sound Design	4	5
LD4	Environment-Design	4	5
LD5	Rapid Prototyping for Level Design	4	5
LD6	Browser Game Technik	4	5
GT1	Programmierung Vertiefung	4	5
GT2	Shader Programmierung	4	5
GT3	Game Play Scripting	4	5
GT4	Physical-Interaction	4	5
GT5	Künstliche Intelligenz	4	5
GT6	Mobile Game Technik	4	5

Es können bis zu zwei Module aus anderen Studiengängen anerkannt werden, welche nur nach Maßgabe freier Plätze belegt werden können. Module und interdisziplinäre Projekte (auch Makroprojekte) anderer Studiengänge werden als Wahlpflichtmodul mit der Bezeichnung Interdisziplinäres Modul 1 und Interdisziplinäres Modul 2 anerkannt. Module aus Informatik-

Studiengängen werden dem Lerngebiet Game Technology (GT) zugeordnet und als Spieltechnologie Vertiefung 1 und Spieltechnologie Vertiefung 2 anerkannt. Module aus anderen Designstudiengängen werden dem Lerngebiet Game Art (GA) und als Gestaltung Vertiefung 1 und Gestaltung Vertiefung 2 anerkannt.

Die in den Modulbeschreibungen ausgewiesenen Module zu den Lerngebieten GA, GD, GT und LD stellen ein regelmäßiges Angebot dar. Der Fachbereichsrat kann darüber hinaus innerhalb der Lerngebiete weitere Modulangebote unter Berücksichtigung der Entwicklung der jeweiligen Lehrgebiete beschließen und die vorhandenen Modulangebote ersetzen.

2. Wahlpflichtmodule: Projektmodul A und B

Für die Module B17 und B23 arbeiten die Studierenden in Arbeitsgruppen an einem verbindlichen Thema. Die Themen werden vor Beginn des Semesters bekannt gegeben.

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 Bachelorstudienganges Game Design

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

3. Wahlpflichtmodule Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsmodule/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-Modul 1: frei wählbar	2	2
B27	AWE-Modul 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, wählbar aus dem Angebot der ZE Fremdsprachen	4	4

Studienplanübersicht der deutschen Modulbezeichnungen

1. Semester (Grundlagenstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B1	Spielentwurf 1	P	Ü	4	5
B2	Grundlehre Gestaltung 1	P	Ü	4	6
B3	Grundlehre Informatik	P	SU/Ü	2/2	5
B4	Digitale Werkzeuge 1	P	SU/Ü	2/2	5
B5	Theorien des Spiels 1	P	SU	2	5
B6	Fremdsprache 1	WP	Ü	4	4
	Summe Semester			6/16	30

2. Semester (Grundlagenstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B7	Spielentwurf 2	P	Ü	4	5
B8	Grundlehre Gestaltung 2	P	Ü	4	6
B9	Spieltechnologie 1	P	SU/Ü	2/2	5
B10	Digitale Werkzeuge 2	P	SU/Ü	2/2	5
B11	Theorien des Spiels 2	P	SU	4	5
B12	Fremdsprache 2	WP	Ü	4	4
	Summe Semester			8/16	30

3. Semester (Fachstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B13	3D Modellierung	P	Ü	4	5
B14	Spieltechnologie 2	P	SU/Ü	1/2	5
B15	Theorien des Spiels 3	P	SU	2	5
B16	Produktionskunde 1	P	SU	2	5

B17	Projektmodul A	WP	Ü	9	10
	Summe Semester			5/15	30

4. Semester (Fachstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B19	Wahlpflichtmodul 1	WP	SU/Ü	2/2	5
B20	Wahlpflichtmodul 2	WP	SU/Ü	2/2	5
B21	Wahlpflichtmodul 3	WP	SU/Ü	2/2	5
B22	Produktionskunde 2	P	SU	2	5
B23	Projektmodul B	WP	Ü	9	10
	Summe Semester			8/15	30

5. Semester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B25	Praxisphase 1: Praxisprojekt	WP	Ü	8	20
B26	Wahlpflichtmodul 4	WP	SU/Ü	2/2	5
B27	Wahlpflichtmodul 5	WP	SU/Ü	2/2	5
	Summe Semester			4/12	30

6. Semester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B35	Präsentation und Portfolio	P	Ü	1	6
B29	Recht	P	SU	2	5
B34	Wahlpflichtmodul 6	WP	SU/Ü	2/2	5
B32	AWE Modul 1	WP	SU	2	2
B33	AWE Modul 2	WP	SU	2	2
B28	Praxisphase 2: Fachpraktikum	P			10
	Summe Semester			8/3	30

7. Semester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B28	Praxisphase 2: Fachpraktikum	P	Ü	1	15
B30	Bachelorarbeit	P			12
B31	Bachelorseminar/Kolloquium	P	S	1	3
	Summe Semester			0/2	30
	Summe gesamt			39/79	210

Erläuterungen:

Form der Lehrveranstaltung:

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

Art des Moduls:

P = Pflichtmodul
WP = Wahlpflichtmodul
SWS = Semesterwochenstunden
LP = Leistungspunkte (ECTS)

Anmerkungen:

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

Studienplanübersicht der englischen Modulbezeichnungen

1. Semester (Grundlagenstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B1	Game Design 1	P	Ü	4	5
B2	Visual Development 1	P	Ü	4	6
B3	Foundation of Computer Science	P	SU/Ü	2/2	5
B4	Digital Tools 1	P	SU/Ü	2/2	5
B5	Game Studies 1	P	SU	2	5
B6	Foreign Language 1	WP	Ü	4	4
	Summe Semester			6/16	30

2. Semester (Grundlagenstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B7	Game Design 2	P	Ü	4	5
B8	Visual Development 2	P	Ü	4	6
B9	Games Technology 1	P	SU/Ü	2/2	5
B10	Digital Tools 2	P	SU/Ü	2/2	5
B11	Game Studies 2	P	SU	4	5
B12	Foreign Language 2	WP	Ü	4	4
	Summe Semester			8/16	30

3. Semester (Fachstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B13	3D Modeling	P	Ü	4	5
B14	Game Technology 2	P	SU/Ü	1/2	5
B15	Game Studies 3	P	SU	2	5
B16	Producing 1	P	SU	2	5

B17	Project A	WP	Ü	9	10
	Summe Semester			5/15	30

4. Semester (Fachstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B19	Elective Modules 1	WP	SU/Ü	2/2	5
B20	Elective Modules 2	WP	SU/Ü	2/2	5
B21	Elective Modules 3	WP	SU/Ü	2/2	5
B22	Producing 2	P	SU	2	5
B23	Project B	WP	Ü	9	10
	Summe Semester			8/15	30

5. Semester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B25	Praxis 1: Project	WP	Ü	8	20
B26	Elective Modules 4	WP	SU/Ü	2/2	5
B27	Elective Modules 5	WP	SU/Ü	2/2	5
	Summe Semester			4/12	30

6. Semester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B35	Presentation and Portfolio	P	Ü	1	6
B29	Laws	P	SU	2	5
B34	Elective Modules 6	WP	SU/Ü	2/2	5
B32	AWE: General Elective 01	WP	SU	2	2
B33	AWE: General Elective 02	WP	SU	2	2
B28	Praxis 2: Internship	P			10
	Summe Semester			8/3	30

7. Semester (Praxisstudium)

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP
B28	Praxis 2: Internship	P	Ü	1	15
B30	Bachelor Thesis	P			12
B31	Bachelor Seminar/Colloquium	P	Ü	1	3
	Summe Semester			0/2	30
	Summe gesamt			39/79	210

Erläuterungen:

Form der Lehrveranstaltung:

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

Art des Moduls:

P = Pflichtmodul
WP = Wahlpflichtmodul
SWS = Semesterwochenstunden
LP = Leistungspunkte (ECTS)

Anmerkungen:

Ein Leistungspunkt steht für eine studentische Lernzeit (Workload) von 30 Stunden à 60 Minuten. Die Bachelorarbeit ist im 7. Semester 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 im Studiengang Game Design (Bachelor): 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 acht verschiedene Projekte angeboten.

Das Praxisprojekt wird in der Regel im 5. Semester während der Vorlesungszeit durchgeführt. Die Workload für das gesamte Praxisprojekt ist mit 600 Stunden pro Student/-in 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 Grundlagen- und Fachstudiums empfohlen. Dringend empfohlen wird das erfolgreiche Absolvieren der Module B17/B23 Projektmodule A und B.

Betreuung und Nachweise

Das Praxisprojekt wird in Kleingruppen durchgeführt und durch ein Coachingteam aus Lehrkräften im Umfang von 2 SWS betreut. 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.

Die studienbegleitende Prüfung ist innerhalb eines Semesters zu bestehen, andernfalls ist das Praxisprojekt erneut zu belegen und zu einem neuen Projektthema zu absolvieren.

Das Projekt wird differenziert durch eine Kommission aus mindestens zwei Professoren bewertet. Die Prüfungsleistung wird von den einzelnen Studierenden in Form eines individuellen Arbeits-Portfolios und einer Projektdokumentation 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 im Studiengang Game Design (Bachelor): 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) Die Auswertung des Fachpraktikums findet in der zweiten Hälfte des 7. Studienplansemesters statt.
- (4) 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.
- (5) 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.
- (6) 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 Fachpraktikum beginnt nach dem Ende des 1. Prüfungszeitraums des sechsten Studienplansemesters. 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 Grundlagen- und Fachstudiums 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 begleitenden Lehrveranstaltung.

(3) Das Fachpraktikum wird undifferenziert vom Praktikumsbeauftragten bewertet.