

GAME DESIGN (B.A.)

MODULHANDBUCH

RICHTLINIEN UND HINWEISE ZU MODULPRÜFUNGEN

WINTERSEMESTER 2017/18

17. Juli 2017

MODULHANDBUCH

Liebe/r Game Designer,

das vorliegende Modulhandbuch ergänzt die Rahmenstudien- und -prüfungsordnung der BTK mit detaillierten Informationen zu den Modulen des Studiengangs Game Design und dient mit dem Studienverlaufsplan (Curriculum) der Strukturierung Deines Studiums. In den Hinweisen zu den Modulen und Leistungspunkten sowie zur Semester- und Studienstruktur findest Du alle relevanten Informationen, um das Handbuch nutzen zu können. Im Anhang des Modulhandbuchs befinden sich Richtlinien zu den Modulprüfungen.

Bitte lies alles in Ruhe durch. Solltest Du dennoch Fragen haben oder eine individuelle Studienberatung benötigen, wende Dich an uns, um einen Termin zu vereinbaren.

Aufgrund von Entwicklungen im Fachgebiet werden sich im Studienverlauf Aktualisierungen des Curriculums und damit dieses Modulhandbuchs ergeben. Bitte informiere Dich im Prüfungsamt, welche die für Dich geltende Fassung darstellt.

Wir wünschen viel Freude und Erfolg beim Studium.

Die Lehrenden des Studiengangs

HINWEISE ZU MODULEN UND LEISTUNGSPUNKTEN

Die Lehre aller Studiengänge der BTK ist modularisiert. Das bedeutet, sich ergänzende Lehrinhalte sind in **Module** zusammengefasst. Jedes Modul besitzt **Qualifikationsziele**, die den einzelnen Lehrveranstaltungen übergeordnet sind. Jede Lehrveranstaltungen ist daher nicht separat zu sehen, sondern immer im Kontext ihres Moduls und der anderen darin enthaltenen Lehrveranstaltungen.

An der BTK sind die Module **Modulgruppen** zugeordnet – Grundlagen, Projekte, Theorie und Ergänzungen. In den **Grundlagen** geht es um den Erwerb übergreifender methodischer und technologischer Kompetenzen. Die Modulgruppen sind, mit Ausnahme der Theorie, praxisorientiert ausgerichtet, was nicht bedeutet, dass sie frei von einer theoretischen Auseinandersetzung sind. In der Modulgruppe **Projekte** dient die Theorie der Konzeption eines Projekts, das im Rahmen der Projektarbeit realisiert wird. Die Summe aller Projekte bildet das Portfolio, das direkt nach Studienabschluss zur Positionierung auf dem Arbeitsmarkt dient. Die Modulgruppe **Theorie** ist geisteswissenschaftlich ausgerichtet und soll dazu dienen, wissenschaftliche Methoden des Erkenntnisgewinns und Standards des schriftlichen Wissenstransfers zu verinnerlichen. Die Modulgruppe **Ergänzungen** fasst alle Lehrveranstaltungen zusammen, die nicht unmittelbar zum Erreichen des Studienziels notwendig sind, aber einen Blick über den fachlichen Tellerrand ermöglichen. Hier werden interdisziplinäre Module, Workshops mit externen Dozenten oder Exkursionen angeboten.

Jedes Modul besitzt eine/n **Modulverantwortliche/n**, der/die den Ablauf der im Modul enthaltenen Seminare und die Modulprüfung koordiniert. Die Kontakte zu den Modulverantwortlichen finden sich auf der Homepage der BTK.

Die **Dauer der Module** beträgt in der Regel ein Semester. Für jedes Modul werden Leistungspunkte vergeben. **Leistungspunkte** sind keine Noten, sondern geben Auskunft über den zeitlichen Gesamtaufwand (**Workload**). Dabei werden sowohl der Unterricht als auch die Zeit für die Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffs (**Kontakt- und Eigenstudium**) sowie die Studien- und Prüfungsleistungen zusammengefasst. Leistungspunkte werden auf Grundlage des European Credit Transfer System vergeben. An der BTK entspricht **ein Leistungspunkt 25 Arbeitsstunden**. In einem **Studienjahr** (zwei Semester) werden im Regelverlauf **60 Leistungspunkte** erworben, was einem Arbeitsvolumen von 1500 Stunden entspricht. Leistungspunkte werden vom Prüfungsamt nur angerechnet, wenn das **gesamte Modul** abgeschlossen und bestanden ist, nicht jedoch nach Absolvieren einer Lehrveranstaltung. In den einzelnen Lehrveranstaltungen sind prüfungsrelevante Studienleistungen zu erbringen, die nachgewiesen werden müssen, um die Leistungspunkte für das Modul zu erhalten. Der Nachweis erfolgt in den Grundlagen und in der Ergänzung in der Regel durch eine Präsentation der praktischen Arbeiten in den einzelnen Seminaren eines Moduls. In den Projektmodulen besteht die Prüfungsleistung in der Konzeption und Realisation eines Projektes, das dokumentiert und präsentiert wird. In den geisteswissenschaftlichen Modulen wird eine Thesis in Form einer **Studienarbeit** ausgeführt. Die einzelnen Prüfungsleistungen werden für die Bildung der Note des Moduls zueinander gewichtet. In diesem Handbuch werden bei jedem Modul Informationen zur Art, zum Umfang und zur Gewichtung der Prüfungsleistungen aufgeführt. Prüfungsleistungen werden in der Regel durch einen **benoteten Leistungsnachweis** (bLN) bescheinigt. Die Modulnoten fließen zu 70% und die Bachelor-Arbeit zu 30% in die Gesamtnote des Studiums ein.

HINWEISE ZUM SEMESTER- UND STUDIENVERLAUF

Das Bachelorstudium erstreckt sich über sieben Semester, wobei das vierte oder sechste Semester nicht an der BTK absolviert wird, sondern als Praktikum in der Kreativwirtschaft oder an einer Hochschule im Ausland. Die Vorlesungszeit eines Semesters erstreckt sich über 15 Wochen. An der BTK wird das Semester von einer Projektwoche geteilt, sodass sich zwei Semesterhälften von sieben Wochen ergeben.

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------|---|---|---|---|---|---|----|-----------------------|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| erste Semesterhälfte | | | | | | | PW | zweite Semesterhälfte | | | | | | |

Es gibt drei verschiedene Lehrveranstaltungstypen:

Durchgehende Lehrveranstaltungen über das gesamte Semester. Diese Lehrveranstaltungen beginnen in der ersten Vorlesungswoche und enden in Woche 15. In Woche 8 setzt die Lehrveranstaltung aufgrund der Projektwoche aus.

Halbsemestrige Lehrveranstaltungen über sieben Wochen. Diese Lehrveranstaltungen beginnen entweder in Woche 1 oder in Woche 9 und enden entsprechend in Woche 7 oder Woche 15.

Blockveranstaltungen in Form von Workshops oder Exkursionen in der Projektwoche oder in der vorlesungsfreien Zeit.

Der Unterricht der einzelnen Lehrveranstaltungen ist in der Übersicht zum Studienverlauf (siehe: **Curriculum**) in Zeitumfänge von **2 SWS** (Semesterwochenstunden) und **3 SWS** gegliedert. Dabei bezieht sich die Summe aller angebotenen Stunden auf den gesamten Vorlesungsturnus eines Semesters. Um dem projektorientierten Charakter der Lehrveranstaltungen gerecht zu werden, werden Unterrichtseinheiten gebündelt. Entsprechend der Taktung in **durchgehende Lehrveranstaltungen**, **halbsemestrige Lehrveranstaltungen** und **Blockveranstaltungen** ergeben sich in der Ausführung andere Stundenkonstellationen als in den Semesterwochenstunden abgebildet sind. So werden z.B. halbsemestrige Lehrveranstaltungen, die mit 3 SWS angegeben sind, mit 6 Unterrichtsstunden pro Woche ausgeführt. Blockveranstaltungen mit 3 SWS ergeben in einer Woche 42 Unterrichtsstunden.

Die **Einschreibung** in die Lehrveranstaltungen erfolgt über den Online-Campus vor Beginn eines Semesters (<https://onlinecampus.btk-fh.de>). Hier ist für alle ersichtlich, welchem Modul die jeweilige Lehrveranstaltung zugeordnet ist. Die Einschreibung in eine Lehrveranstaltung eines Moduls ist nur möglich, wenn zunächst das zu belegende Modul eröffnet wird. Mit der Anmeldung eines Moduls verpflichtet sich der/die Studierende alle geforderten Lehrveranstaltungen eines Moduls und die in diesem Modulhandbuch definierten Studienleistungen innerhalb der Laufzeit eines Moduls (ein oder zwei Semester) zu erbringen und die Modulprüfung abzulegen.

Die Zulassung zur Bachelor-Arbeit erfolgt auf Antrag beim Prüfungsamt. Angemeldete und nicht abgeschlossene Module gelten als nicht bestanden. Näheres regelt die **Rahmenstudien- und -prüfungsordnung**.

MODULÜBERSICHT

| Modul | | Sem. | Art | Gewicht ¹ | LP | WL | Prüfungsform |
|-----------------------|------------------------------|------|-----|----------------------|----|-----|----------------|
| GRUNDLAGEN | | | | | | | |
| GD.G1 | Game Art | 1 | P | 1 | 8 | 200 | bLN: pA |
| GD.G2 | Game Progr. & Game Industry | 1 | P | 1 | 8 | 200 | bLN: pA |
| GD.G3 | Game Art & Projektmanagement | 2 | P | 1 | 8 | 200 | bLN: pA |
| GD.G4 | Game Programming | 2 | P | 1 | 8 | 200 | bLN: pA |
| THEORIE | | | | | | | |
| T1 | Visualität | 1-2 | P | 1 | 9 | 225 | bLN: S1 |
| T2 | Medialität | 3 | P | 1 | 9 | 225 | bLN: S2 |
| RPM | Extended Game Development | 4 | P | 1 | 6 | 150 | bLN: pA |
| T3 | Philosophie | 6 | P | 1 | 9 | 225 | bLN: HA |
| ERGÄNZUNGEN | | | | | | | |
| PW | 3 Workshops | 1-6 | WP | – | 5 | 125 | bLN: pA |
| E1 | Elective 1 | 3 | WP | 2 | 8 | 200 | bLN: pA |
| E2 | Elective 2 | 4 | WP | 2 | 8 | 200 | bLN: pA |
| PROJEKTE | | | | | | | |
| GD.P1 | Projekt 1 / Mechanics | 1 | P | 2 | 8 | 200 | bLN: pA, D, mP |
| GD.P2 | Projekt 2 / Narratives | 2 | P | 2 | 8 | 200 | bLN: pA, D, mP |
| GD.P3 | Game Development 1 | 3 | WP | 2 | 8 | 200 | bLN: pA |
| GD.P4 | Projekt 3 | 3 | W | 2 | 8 | 200 | bLN: pA, D, mP |
| GD.P5 | Game Development 2 | 4 | WP | 2 | 8 | 200 | bLN: pA, D, mP |
| GD.P6 | Projekt 4 | 4 | W | 2 | 8 | 200 | bLN: pA |
| PR² | Praktikum | 5 | W | – | 30 | 900 | bLN: D, mP |
| AS² | Auslandssemester | 5 | W | – | 30 | 900 | bLN: D, mP |
| GD.P7 | Game Development 3 | 6 | WP | 2 | 8 | 200 | bLN: pA |
| GD.P8 | Projekt 5 | 6 | W | 2 | 8 | 200 | bLN: pA, D, mP |
| BA | Bachelor-Arbeit | 7 | P | 30 v.H. | 30 | 900 | bLN: pA, D, mP |

¹ Keine Angabe = einfache Wertung

² Alternativ zum Praktikum kann ein Auslandssemester absolviert werden.

BEISPIELHAFTER STUDIENVERLAUF

Frau M. Auer möchte als Game Designerin vorrangig an innovativen Spielmechaniken mit narrativem Schwerpunkt arbeiten. Entsprechend stellt sie sich ihren Studienverlauf folgendermaßen zusammen:

| Modul | | Sem. | LP |
|--------------------|--|---------|-----|
| GRUNDLAGEN | | | |
| GD.G1 | Game Art | 1 | 8 |
| GD.G2 | Game Programming & Game Industry | 1 | 8 |
| GD.G3 | Game Art & Projektmanagement | 2 | 8 |
| GD.G4 | Game Programming | 2 | 8 |
| THEORIE | | | |
| T1 | Visualität | 1 und 2 | 9 |
| T2 | Medialität | 3 | 9 |
| RPM | Extended Game Development | 4 | 6 |
| T3 | Philosophie | 6 | 9 |
| ERGÄNZUNGEN | | | |
| PW | Workshop 1, 2, 3 | 1 - 6 | 5 |
| E1 | Elective 1 - Projekt FMD | 3 | 8 |
| E2 | Elective 2 - Projekt Illustration | 4 | 8 |
| PROJEKTE | | | |
| GD.P1 | Projekt 1 Mechanics | 1 | 8 |
| GD.P2 | Projekt 2 Narratives | 2 | 8 |
| GD.P3 | Game Development 1 | 3 | 8 |
| GD.P4 | Projekt 3 | 3 | 8 |
| GD.P5 | Game Development 2 | 4 | 8 |
| GD.P6 | Projekt 4 | 4 | 8 |
| PR | Praktikum beim Spieleentwickler als Game Writer | 5 | 30 |
| GD.P7 | Game Development 3 | 6 | 8 |
| GD.P8 | Projekt 5 | 6 | 8 |
| BA | Bachelor-Arbeit | 7 | 30 |
| | | gesamt | 210 |

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Dokument werden folgende Abkürzungen verwendet:

| | |
|-------------|----------------------------------|
| GD | Studiengang Game Design |
| FOTO | Studiengang Fotografie |
| IXD | Studiengang Interaction Design |
| ILLU | Studiengang Illustration |
| KD | Studiengang Kommunikationsdesign |
| FM | Studiengang Film + Motion Design |

| | |
|----------|-------------|
| G | Grundlagen |
| T | Theorie |
| E | Ergänzungen |
| P | Projekte |

| | |
|-----------|------------------|
| P | Pflichtmodul |
| WP | Wahlpflichtmodul |
| W | Wahlmodul |

| | |
|-------------|---------------------------------|
| SWS | Semesterwochenstunden |
| WL | Workload |
| LP | Leistungspunkte |
| ECTS | European Credit Transfer System |

| | |
|------------|-----------------------------|
| bLN | benoteter Leistungsnachweis |
|------------|-----------------------------|

| | |
|-----------|-------------------|
| K | Klausur |
| pA | praktische Arbeit |
| mP | mündliche Prüfung |
| D | Dokumentation |
| R | Referat |
| HA | Hausarbeit |

| | |
|-----------|-----------|
| V | Vorlesung |
| S | Seminar |
| Ü | Übung |
| Ex | Exkursion |

| | |
|-----------|--------------------|
| LB | Lehrbeauftragte(r) |
|-----------|--------------------|

Hinweise zu den Modulbeschreibungen

Die Modulbeschreibungen sind so strukturiert, dass sie die zu erwerbenden Kompetenzen und Lehrinhalte abbilden und die Voraussetzungen zum Belegen des Moduls sowie die zum Erwerb der Leistungspunkte notwendigen Prüfungen verzeichnen. Zusätzlich sollen die Studierenden in der Kurzbeschreibung der Module einen zusammenfassenden Einblick in die Lehrinhalte der angebotenen Module bekommen.

Darüber hinaus kann den Modulbeschreibungen entnommen werden, wer der/die Modulverantwortliche und Ansprechpartner/in ist, aus welchen Lehrveranstaltungen sich ein Modul zusammensetzt, welche zeitliche Arbeitsbelastung für das Modul eingeplant ist, wie viele Leistungspunkte vergeben werden und wie das Modul für die Abschlussnote gewichtet wird.

ERLÄUTERUNGEN ZUM MODULBOGEN

MODULTITEL

| | |
|--|---|
| Modulverantwortliche/r | Name der Kontaktperson zur Koordination der Seminare und Prüfung. |
| Semester | Gibt an, in welchem Semester der Regelstudienzeit das Modul zu belegen ist. |
| Häufigkeit des Angebotes | Gibt an, in welchem Turnus es angeboten wird. |
| Dauer | Gibt an, nach wie vielen Semestern das Modul abgeschlossen sein muss. |
| Art | Gibt an, ob das Modul verpflichtend zu belegen ist (Pflicht), verpflichtend mit Wahlanteilen (Wahlpflicht) oder alternativ aus mehreren gleichwertigen Angeboten gewählt werden kann (Wahl). |
| LP | Anzahl der zu erwerbenden Leistungspunkte. |
| Workload in Stunden | Gesamtwkload / Kontaktstudium / Eigenstudium |
| Voraussetzung für die Teilnahme | Gibt an, welche Module bereits abgeschlossen sein müssen, um das Modul zu belegen. |
| Verwendbarkeit | Gibt an, welche Module auf diesem aufbauen und nicht ohne den Abschluss dieses Moduls belegt werden können. Der Zusatz »offen für alle Studiengänge« bedeutet, dass Studierende aller Studiengänge der BTK die Module wählen können, wenn die Voraussetzungen zur Teilnahme erfüllt sind. |
| Prüfungsform (Gewichtung) | Leistungen, die das Erreichen der Qualifikationsziele des Moduls nachweisen bzw. prüfen. z. B. Projektarbeit, Dokumentation der Projektarbeit und die Präsentation. Sind mehrere Prüfungsleistungen zu erbringen, werden diese zueinander gewichtet. |
| Gewichtung des Moduls | Benotete Leistungen fließen in die Endnote des Studiums ein. Die Gewichtung bestimmt dabei die Relevanz des Moduls für die Darstellung der Gesamtqualifikation. |

Qualifikationsziele

Stichpunktartige Auflistung der zu erwerbenden Kompetenzen und Befähigungen. Die Qualifikationsziele sind Gegenstand der Modulprüfung.

Art und Umfang der Modulprüfung

Informationen bezüglich der zu erbringenden Prüfungsleistungen, wenn diese nicht in der Rahmenstudien- und -prüfungsordnung geregelt sind.

| Lehrveranstaltungen und Inhalte | Lehrform | Präsenzzeit |
|---|---------------------|---------------|
| Kurzbeschreibung der übergeordneten Lehrinhalte | | |
| Titel der ersten Lehrveranstaltung | z. B. Seminar | Wochenstunden |
| Kurzbeschreibung der Lehrinhalte | | |
| Titel der zweiten Lehrveranstaltung | z. B. Projektarbeit | Wochenstunden |
| Kurzbeschreibung der Lehrinhalte | | |

GRUNDLAGEN

Die Modulgruppe Grundlagen erstreckt sich über die ersten vier Semester und gruppiert die Module, in denen übergreifende methodische und technologische Grundlagen erworben werden. Alle Module sind verpflichtend zu belegen. Die Modulprüfung besteht in allen Modulen aus den in den Seminaren erbrachten Studienleistungen.

GD.G1 GAME ART

| | |
|----------------------------------|--|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 1 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes zweite Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Pflicht |
| LP | 8 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 116 |
| Voraussetzung | keine |
| Verwendbarkeit | Lehrveranstaltungen als Ergänzung offen für alle Studiengänge |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: praktische Arbeit (50% pro Lehrveranstaltung) |
| Gewichtung des Moduls | 1 |

Qualifikationsziele

Differenzierung unterschiedlicher Phasen der Spielentwicklung, insb. im Bereich der Asset-Produktion · kritisches Verständnis der inhaltlichen, funktionalen und historischen Zusammenhänge zwischen Game Art und Game Design und Game Programming · Kenntnisse in der Gestaltung und Animation von zwei- und dreidimensionalen Objekten · Kenntnisse der inhaltlichen und funktionalen Zusammenhänge zw. Logik und Inhalt (Game Logic & Assets)

| Lehrveranstaltungen und Inhalte | Lehrform | Dozent | SWS |
|---|----------|-----------|-----|
| GD.G11 Game Art | V, S, Ü | Stamm | 3 |
| <p>In dieser Lehrveranstaltung sollen grundlegende Kenntnisse des Fachgebiets Game Art vermittelt werden. Der Schwerpunkt liegt auf dem Einblick in alle relevanten Prozesse und Arbeitsabläufe der Asset-Produktion, sowie im Explorieren der inhaltlichen, funktionalen und historischen Abhängigkeiten zwischen Game Art, Game Design und Game Programming. Darüber hinaus wird relevanter Software vorgestellt.</p> | | | |
| GD.G12 Digital Content Creation 1 | V, S, Ü | Azadvaten | 3 |

In dieser Lehrveranstaltung sollen grundlegende Kenntnisse in der Gestaltung von zwei- und dreidimensionalen Objekten (Charaktere, Objekte, Umgebungen) entwickelt werden, von Concept Art bis hin zu Modelling, Texturing, Lightning und Rendering.

GD.G2 GAME PROGRAMMING & GAME INDUSTRY

| | |
|----------------------------------|--|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 1 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes zweite Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Pflicht |
| LP | 8 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 116 |
| Voraussetzung | keine |
| Verwendbarkeit | Lehrveranstaltungen als Ergänzung offen für alle Studiengänge |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: praktische Arbeit (50% pro Lehrveranstaltung) |
| Gewichtung des Moduls | 1 |

Qualifikationsziele

Kenntnisse wichtiger Konzepte der Informatik, insbesondere im Bereich der Spiele-Programmierung · Erlernen der technologischen Grundlagen des Studienfachs · Erlernen der Grundlagen einer objektorientierten Programmiersprache · einführende Kenntnisse über Game Engines, Entwicklungsumgebungen und Versionsierungssysteme · kritische Reflexion des Verhältnisses von Entwicklern, Markt und Publishern · Kenntnisse über Keyplayer und Veränderungsprozesse in der Industrie, lokal und international

| Lehrveranstaltungen und Inhalte | Lehrform | Dozent | SWS |
|---|----------|--------|-----|
| GD.G21 Code und Algorithmus 1 | V, S, Ü | Reisig | 3 |
| Die Studierenden werden durch die Einführung in eine einfache Programmiersprache mit den grundlegenden Strukturen der Programmierung (Variablen, Loops, Funktionen, etc.) vertraut gemacht und so in die Lage versetzt erste digitale Experimente um zu setzen. | | | |

| | | | |
|---|---------|-------|---|
| GD.G22 Game Industry | V, S, Ü | Liebe | 3 |
| Diese Lehrveranstaltung gibt in einem ersten Schritt einen Überblick über die wichtigsten lokalen und internationalen Entwickler und Publisher von digitalen Spielen, zentrale Plattformen und über Zielmärkte, wie auch über die Produktionsstrukturen erfolgreicher Firmen. In einem zweiten Schritt sollen die Studierenden erkennen, welche technologischen und/oder gesellschaftlichen Trends die Industrie verändernd prägen. | | | |

GD.G3 GAME ART & PROJEKTMANAGEMENT

| | |
|----------------------------------|--|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 2 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes zweite Semester |
| Dauer | zwei Semester |
| Art | Pflicht |
| LP | 8 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 116 |
| Voraussetzung | GD.G1 und GD.G2 |
| Verwendbarkeit | Game Design |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: praktische Arbeit (50% pro Lehrveranstaltung) |
| Gewichtung des Moduls | 1 |

Qualifikationsziele

Kompetenz in der Anwendung unterschiedlicher agiler Projektmanagementmethoden · Kenntnisse über den iterativen Zyklus, Arbeitsabläufe und Projektplanung · auf die Spiele- und Medienbranche vorbereitet sein · die grössere Zusammenhänge der eigenen Arbeit erkennen und berücksichtigen · weiterführende Kenntnisse in der Gestaltung und Animation von zwei- und dreidimensionalen Objekten · weiterführende Kenntnisse verschiedener Asset-Pipelines

| Lehrveranstaltungen und Inhalte | Lehrform | Dozent | SWS |
|---------------------------------|----------|-------------|-----|
| GD.G31 Projektmanagement | V, S, Ü | Grandpierre | 3 |

Ziel der Lehrveranstaltung ist die Befähigung eine Spielentwicklung organisatorisch zu planen und umzusetzen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem Verständnis und Organisation von iterativen Prozessen, inkl. der Auseinandersetzung mit konkreten agilen Entwicklungsmethoden.

| | | | |
|--|---------|-----------|---|
| GD.G32 Digital Content Creation 2 | V, S, Ü | Azadvaten | 3 |
|--|---------|-----------|---|

Einführung in die Animation zwei- und dreidimensionaler Objekte (Kameraführung im Animationsfilm, Keyframe-Animation, Bones, inverse Kinematik, Animation entlang von Pfaden, Morphing, Partikel, Bewegungsrichtung, Unschärfe). Einblicke in neue Entwicklungen im Bereich der Asset-Produktion (AI, Photogrammetrie, etc.).

GD.G4 GAME PROGRAMMING

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 2 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes zweite Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Pflicht |
| LP | 8 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 116 |
| Voraussetzung | GD.G1 und GD.G2 |
| Verwendbarkeit | Game Design |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: praktische Arbeit (50% pro Lehrveranstaltung) |
| Gewichtung des Moduls | 1 |

Qualifikationsziele

Weiterführende Kenntnisse wichtiger Konzepte der Systemarchitektur und Spieleprogrammierung (Algorithmik, Objektorientiertheit, Funktionen, Libraries, etc.) · weiterführende Kenntnisse über Game Engines, Entwicklungsumgebungen und Versionierungssysteme · kritisches Verständnis der inhaltlichen, funktionalen und historischen Zusammenhänge zwischen Game Programming und Game Design und Game Art

| Lehrveranstaltungen und Inhalte | Lehrform | Dozent | SWS |
|--|----------|--------|-----|
| GD.G41 Code und Algorithmus 2 | V, S, Ü | Reisig | 3 |
| Die Lehrveranstaltung vertieft und erweitert die im Code und Algorithmus 1 erworbenen Kenntnisse um komplexere Konzepte und Strukturen und Konzepte (Klassen, Vererbung, etc.) mit Hilfe experimenteller Projekte. | | | |
| GD.G42 Game Programming | V, S, Ü | Reisig | 3 |

In dieser Lehrveranstaltung steht die Vermittlung von Kenntnissen über unterschiedliche Plattformen, Systemarchitekturen und Programmiersprachen anhand der konkreten Auseinandersetzung mit verschiedenen Game Engines im Vordergrund. Die Studierenden erlernen hierbei die Grundlagen für die Programmierung eigener digitaler Spiele.

THEORIE

Die Vermittlung von historischen Bezügen und gesellschaftlichen Kontexten, innerhalb derer die Gestaltungsfelder des Motion Designs etabliert sind, ist Bestandteil aller Module des Studiengangs. In der Modulgruppe Theorie werden Lehrveranstaltungen zusammengefasst, die keinen direkten Bezug zu einer Gestaltungsaufgabe haben, sondern aus einer geisteswissenschaftlichen oder ökonomischen Perspektive gestaltungsrelevante Themen durchdringen. Das übergeordnete Qualifikationsziel der studiengangübergreifenden Theiemodule ist die Erweiterung der generischen Kompetenzen mit geisteswissenschaftlichen Methoden des Erkenntnisgewinns.

Die Bachelor-Studiengänge der BTK greifen hierfür auf einen gemeinsam genutzten Kanon geisteswissenschaftlicher Lehrveranstaltungen zurück.

Zwei Module der Modulgruppe schließen mit einer geisteswissenschaftlichen Studienarbeit ab, um die Fertigkeiten in der Handhabung der Standards des wissenschaftlichen Wissenstransfers zu festigen. Das Modul Bachelor-Proposal dient der Erarbeitung und Darlegung eines gestaltungs- und forschungsrelevanten Themas, das in der Bachelor-Arbeit ausgearbeitet wird.

T1 VISUALITÄT

| | |
|--|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Dr. Mirjam Goller |
| Semester | 1 und 2 |
| Häufigkeit des Angebotes | jedes Semester |
| Dauer | zwei Semester |
| Art | Pflicht |
| LP | 9 |
| Workload in Stunden | gesamt 225 / Kontaktstudium 74 / Eigenstudium 151 |
| Voraussetzung für die Teilnahme | keine |
| Verwendbarkeit | Medialität |
| Prüfungsleistung | Studienarbeit 1 |
| Art des Leistungsnachweises | benotet |
| Gewichtung der Leistung | 1 |

Qualifikationsziele

Anwenden wissenschaftlicher Methoden und Standards · Differenzieren wichtiger Theorieansätze der Spiele- und Mediengeschichte und der Geschichte der Digitalisierung · Verorten der eigenen gestalterischen Arbeit in Relation zu den untersuchten Positionen · Befähigung zur Kontextualisierung der Disziplin und der Geschichte der audiovisuellen und interaktiven Kultur

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform

Präsenzzeit

Zu Semesterbeginn werden variierende Lehrinhalte zu den Lehrveranstaltungen Visualität 1/2 angeboten, aus denen frei gewählt werden kann. Das Seminar wissenschaftliches Arbeiten ist verpflichtend zu belegen.

T11 Wissenschaftliches Arbeiten

S

2 SWS

Die Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten ist die Grundlage der an der BTK etablierten Standards hinsichtlich Recherche, Dokumentation und Argumentation. Aufbau und Struktur wissenschaftlicher Texte sowie verschiedene Zitierweisen werden vorgestellt und das Recherchieren von Fachliteratur in Bibliothekskatalogen, Fachdatenbanken und Suchmaschinen geübt.

T12 Visualität 1

V

2 SWS

Inhalte werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

T13 Visualität 2

V

2 SWS

Inhalte werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

T2 MEDIALITÄT

| | |
|--|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Dr. Mirjam Goller |
| Semester | 3 |
| Häufigkeit des Angebotes | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Pflicht |
| LP | 9 |
| Workload in Stunden | gesamt 225 / Kontaktstudium 74 / Eigenstudium 151 |
| Voraussetzung für die Teilnahme | Visualität |
| Verwendbarkeit | T3 Philosophie |
| Prüfungsleistung | Studienarbeit 2 |
| Art des Leistungsnachweises | benotet |
| Gewichtung der Leistung | 1 |

Qualifikationsziele

Erkennen historischer und systemischer Wechselbeziehungen zwischen unterschiedlichen Medien · Differenzierung wichtiger Theorieansätze der Medienwissenschaft · Anwenden philosophischer und kulturtheoretischer Kategorien auf Fragen der Gestaltung · Erkennen historischer Entwicklungslinien innerhalb der Philosophie · Entwicklung einer eigenen Haltung im Kontext ästhetischer Diskurse aus Geschichte und Gegenwart · Verortung der eigenen Arbeiten im Verhältnis zu medienwissenschaftlichen und kulturtheoretischen Positionen

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform

Präsenzzeit

Zu Semesterbeginn werden variierende Lehrinhalte angeboten, aus denen frei gewählt werden kann. Das Kolloquium ist verpflichtend zu belegen.

T21 Medialität

S

2 SWS

Inhalte werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

T22 Kolloquium – Studienarbeit 2

S

2 SWS

Im Kolloquium haben die Studierenden die Gelegenheit, die Themen und Thesen ihrer zweiten Studienarbeit vorzustellen und mit den Lehrenden und Mitstudierenden zu diskutieren.

RPM EXTENDED GAME DEVELOPMENT

| | |
|--|--|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 4 |
| Häufigkeit des Angebotes | jedes zweite Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Pflicht |
| LP | 6 |
| Workload in Stunden | gesamt 150 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 66 |
| Voraussetzung für die Teilnahme | - |
| Verwendbarkeit | Bachelor |
| Prüfungsleistung | praktische Arbeit (pro Lehrveranstaltung) |
| Art des Leistungsnachweises | benoteter Leistungsnachweis: praktische Arbeit (50% pro Lehrveranstaltung) |
| Gewichtung der Leistung | 1 |

Qualifikationsziele

Spielprojekte wirtschaftlich und organisatorisch planen und umsetzen · Kenntnisse über die Zusammenhänge zw. Zeit, Budget und Scope, sowie die Kegel der Unsicherheit · auf die Spiele- und Medienbranche vorbereitet sein · die grösseren Zusammenhänge der eigenen Arbeit erkennen und berücksichtigen

| Lehrveranstaltungen und Inhalte | Lehrform | Dozent | Präsenzzeit |
|--|----------|----------------|-------------|
| GD.RPM1 Kreativ Produzieren/Kalkulation | V, S, Ü | Brosius | 3 SWS |
| Die Studierenden setzen sich fallbezogen mit den finanziellen und teamdynamischen Aspekten der Projektentwicklung auseinander und lernen die Mechaniken, Dynamiken und Stellschrauben aus Produktionssicht zwischen Ressourcen, Geld und Zeit kennen. | | | |
| GD.RPM2 Existenz/Gründung | V, S, Ü | Liebe | 3 SWS |
| Die Lehrveranstaltung erleichtert den Einstieg in die Spiele- und Medienbranche und angrenzende Berufsfelder. Es wird sowohl aufgezeigt, wie eine Firma gegründet werden kann, als auch wie die Studierenden sich mit ihren Fähigkeiten effektiv positionieren können. Die Studierenden werden ermuntert, ihre eigenen Wünsche und ihre Position zu finden und sie auszubauen. | | | |

T3 PHILOSOPHIE

| | |
|--|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Dr. Stephan Günzel |
| Semester | 6 |
| Häufigkeit des Angebotes | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Pflicht |
| LP | 9 |
| Workload in Stunden | gesamt 225 / Kontaktstudium 74 / Eigenstudium 151 |
| Voraussetzung für die Teilnahme | Medialität |
| Verwendbarkeit | Bachelor-Arbeit |
| Prüfungsleistung | Proposal |
| Art des Leistungsnachweises | benoteter Leistungsnachweis |

Qualifikationsziele

Einsetzen theoretische Analyse-Instrumente zur Beschreibung eigener theoretischer und praktischer Arbeiten. Eigenständige Erarbeitung einer Fragestellung, die wissenschaftliche und gestalterisch relevant ist in Bezug zur eigenen gestalterischen Position und Haltung

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform

Präsenzzeit

Übergeordnetes Ziel des Moduls ist die Findung eines gestaltungs- und forschungsrelevanten Themas, das in der Bachelor-Arbeit ausgearbeitet wird.

T31 Philosophie

S

2 SWS

Die Lehrveranstaltung vermittelt zentrale theoretische Fragestellungen der Geschichte der Philosophie. Hierzu zählt die Herausbildung der Ästhetik seit dem frühen 18. Jahrhundert und ihre Entwicklung bis hin zu aktuellen kunsttheoretischen Debatten. Ferner werden traditionelle Fragen wie die nach der Natur der Erkenntnis und der Rolle des Subjekts innerhalb dieser behandelt sowie Fragen nach der Entwicklung der Künste und ihrer Bedeutung für das menschliche Selbst- und Weltverhältnis gestellt. Schließlich werden Texte zur künstlerischen Inspiration und Invention sowie zur Interaktion von Kunst und Politik erarbeitet.

Die Inhalte und Schwerpunkte der Lehrveranstaltung variieren semesterweise in den Themenfeldern, Ästhetik, Ethik, Epistemologie.

T32 Kolloquium Research (BA) Proposal

S

2 SWS

Das Bachelor-Proposal definiert das Thema der Bachelor-Arbeit, Art und Umfang des Bachelor-Projektes sowie die zu untersuchende Fragestellung der Bachelor-Thesis. Ein Zeitplan zur Ausarbeitung sowie ein Methoden- und Ressourcenplan stellen sicher, dass das Projekt in Art und Umfang im vorgegebenen Bearbeitungszeitraum realisiert werden kann. Details siehe Richtlinien zu Modulprüfungen.

ERGÄNZUNGEN

Diese Modulgruppe erweitert das Studium um interdisziplinäre Inhalte. Es bietet die Möglichkeit, Workshops und Studienreisen sowie Kooperationsprojekte mit internationalen Partnern aus Lehre, Forschung und Industrie studiengangübergreifend zu platzieren.

Einen festen Platz im Semesterverlauf haben die Workshops in der Projektwoche. Jeder Studiengang der BTK bietet verschiedene Workshops an, die entsprechend den Interessen der Studierenden semesterweise wiederkehren oder neu definiert werden. Die Angebote sind semester- und studiengangübergreifend angelegt. Da sich die Inhalte und Themen der angebotenen Workshops der jeweiligen Studiengänge an den aktuellen Entwicklungen und Tendenzen innerhalb der Gestaltungsgebiete orientieren, sind diese in der Bezeichnung im Modulhandbuch unbestimmt und können den Seminarbeschreibungen in der Online-Einschreibung zu Beginn des Semesters entnommen werden.

Zusätzlich haben die Studierenden zwei mal während des Studiums die Möglichkeit Module (Grundlagen oder Projekte) aus anderen Studiengängen des Fachbereichs zu besuchen.

Übergeordnetes Ziel der Ergänzung ist die Positionierung der eigenen Gestalterpersönlichkeit in der Vielfalt heutiger Designberufe und das teamorientierte, multidisziplinäre Erarbeiten von Gestaltungslösungen.

PW PROJEKTWOCHEN

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 1 - 6 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Wahlpflicht (das Modul ist verpflichtend zu belegen, wobei aus den enthaltenen Lehrveranstaltungen eine Auswahl zu treffen ist) |
| LP | 5 |
| Workload in Stunden | gesamt 125 / Kontaktstudium 125 |
| Voraussetzung | keine |
| Verwendbarkeit | offen für alle Studiengänge |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: Projekt |
| Gewichtung des Moduls | 1 |

Qualifikationsziele

Positionierung der eigenen Gestalterpersönlichkeit in der Vielfalt heutiger Designerberufe · teamorientiertes, multidisziplinäres Erarbeiten von Gestaltungslösungen · Handhabung aktueller Medientechnologien in der Konzeption und Ausformulierung deiner Gestaltungsaufgabe · interdisziplinäres Austauschs- und Diskussionsvermögen · internationales, interdisziplinäres Erarbeiten von Projekten

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform **Präsenzzeit**

Jede/r Studierende muss während des Studiums an drei Projektwochen (Workshops) teilnehmen. Die Inhalte der Workshops werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

| | | |
|---------------------|----------|-------|
| Projektwoche | Workshop | 3 SWS |
|---------------------|----------|-------|

Angebote werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

| | | |
|---------------------|----------|-------|
| Projektwoche | Workshop | 3 SWS |
|---------------------|----------|-------|

Angebote werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

| | | |
|---------------------|----------|-------|
| Projektwoche | Workshop | 3 SWS |
|---------------------|----------|-------|

Angebote werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

E.1 ELECTIVE 1

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai/ Prof. N.N. |
| Semester | 3 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Wahlpflicht (das Modul ist verpflichtend zu belegen, wobei aus den enthaltenen Lehrveranstaltungen eine Auswahl zu treffen ist) |
| LP | 8 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 116 |
| Voraussetzung | keine |
| Verwendbarkeit | keine |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis (wie Original-Modul) |
| Gewichtung des Moduls | 2 |

Qualifikationsziele

Positionierung der eigenen Gestalterpersönlichkeit in der Vielfalt heutiger Designberufe · teamorientiertes, multidisziplinäres Erarbeiten von Gestaltungslösungen · Handhabung aktueller Medientechnologien in der Konzeption und Ausformulierung einer Gestaltungsaufgabe · interdisziplinäres Austauschs- und Diskussionsvermögen · internationales, interdisziplinäres Erarbeiten von Projekten · kulturelles, gesellschaftliches und soziales Engagement in die eigene Gestaltungsarbeit integrieren · eigenverantwortliches Handeln und eigenständiges Formulieren einer künstlerischen Fragestellung · studien- und fächerübergreifende Arbeitsmethoden adaptieren · Teamfähigkeit

| Lehrveranstaltungen und Inhalte | Lehrform | Dozent | SWS |
|---------------------------------------|----------|--------|-----|
| Projekt- oder Grundalgen-Modul | TBA | N.N. | 6 |

Jeder Studierende kann das Elective-Modul frei aus den Angeboten (Projekte oder Grundlagen) der benachbarten Studiengänge des Fachbereichs wählen. Alle Inhalte der Lehrveranstaltungen werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

| | | | |
|-----------------------|--------|------|---|
| Freies Projekt | Einzel | N.N. | 6 |
|-----------------------|--------|------|---|

Außerhalb der Hochschule erbrachte Leistungen im Studienfach können alternativ als freie Ergänzung angerechnet werden oder es kann eine freie Arbeit mit einem Workload von 200 Stunden von einem Professor der BTK betreut werden.

In Absprache mit dem Studiengangsleiter vor Erbringung der Leistungen.

Individuelle und eigenständige Auseinandersetzung mit einem gestalterischen Projektthema, das eine wissenschaftliche, kulturelle oder soziale Fragestellung verfolgt. Dabei werden alle Projektschritte wie Konzeption, Realisierung, Dokumentation und Reflexion betreut.

E.2 ELECTIVE 2

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai/ Prof. N.N. |
| Semester | 4 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Wahlpflicht (das Modul ist verpflichtend zu belegen, wobei aus den enthaltenen Lehrveranstaltungen eine Auswahl zu treffen ist) |
| LP | 8 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 116 |
| Voraussetzung | keine |
| Verwendbarkeit | keine |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis (wie Original-Modul) |
| Gewichtung des Moduls | 2 |

Qualifikationsziele

Positionierung der eigenen Gestalterpersönlichkeit in der Vielfalt heutiger Designberufe · teamorientiertes, multidisziplinäres Erarbeiten von Gestaltungslösungen · Handhabung aktueller Medientechnologien in der Konzeption und Ausformulierung einer Gestaltungsaufgabe · interdisziplinäres Austauschs- und Diskussionsvermögen · internationales, interdisziplinäres Erarbeiten von Projekten · kulturelles, gesellschaftliches und soziales Engagement in die eigene Gestaltungsarbeit integrieren · eigenverantwortliches Handeln und eigenständiges Formulieren einer künstlerischen Fragestellung · studien- und fächerübergreifende Arbeitsmethoden adaptieren · Teamfähigkeit

| Lehrveranstaltungen und Inhalte | Lehrform | Dozent | SWS |
|---------------------------------------|----------|--------|-----|
| Projekt- oder Grundlagen-Modul | TBA | N.N. | 6 |

Jeder Studierende kann das Elective-Modul frei aus den Angeboten (Projekte oder Grundlagen) der Studiengänge des Fachbereichs wählen. Alle Inhalte der Lehrveranstaltungen werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

| | | | |
|-----------------------|--------|------|---|
| Freies Projekt | Einzel | N.N. | 6 |
|-----------------------|--------|------|---|

Außerhalb der Hochschule erbrachte Leistungen im Studienfach können alternativ als freie Ergänzung angerechnet werden oder es kann eine freie Arbeit mit einem Workload von 200 Stunden von einem Professor der BTK betreut werden.

In Absprache mit dem Studiengangsleiter vor Erbringung der Leistungen.

Individuelle und eigenständige Auseinandersetzung mit einem gestalterischen Projektthema, das eine wissenschaftliche, kulturelle oder soziale Fragestellung verfolgt. Dabei werden alle Projektschritte wie Konzeption, Realisierung, Dokumentation und Reflexion betreut.

PROJEKTE

In den Projektmodulen erwerben die Studierenden die spezifischen Fähigkeiten und Kenntnisse ihres Studienfachs. Diese Kernkompetenzen grenzen das Studium von anderen Gestaltungsbereichen ab.

Die Projektmodule des ersten und zweiten Semesters bilden die Voraussetzung für die Projektmodule des dritten, vierten und sechsten Semesters. Die beiden ersten Projekte konzentrieren sich dabei auf die Grundherausforderungen des Game Designs und der Entwicklung von digitalen Spielen. Die darauffolgenden drei Projekte sind freier und setzen die Beherrschung Grundlagen der Spielentwicklung bereits voraus. In diesen drei Projekten geht es jeweils um eine tiefe Auseinandersetzung mit einem speziellen Thema (Genre, Sujet, Technologie, Methode, etc.) und vermitteln Fähigkeiten und Fertigkeiten, die es den Studierenden ermöglichen, ihre Gestaltungsideen eigenständig realisieren zu können.

In den Game Development - Modulen können sich die Studierenden ab dem dritten Semester flexibel mit tiefergehenden Konzepten und Fertigkeiten der drei Hauptbereiche der Spieleentwicklung (Game Design, Game Art, Game Programming) beschäftigen und so ihre Gestalterpersönlichkeit individuell formen.

Das übergreifende Kompetenzziel ist somit die souveräne Handhabung der zur Verfügung stehenden Fertigkeiten und Technologien in Bezug zu den eigenen Gestaltungsansprüchen.

Das fünfte Semester (wahlweise auch das vierte oder sechste) besteht in einem Praktikum in der Kreativwirtschaft oder dem Studienaufenthalt an einer Hochschule im Ausland. Studium schließt mit dem Bachelorprojekt ab.

GD.P1 PROJEKT 1 / MECHANICS

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 1 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes zweite Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Pflicht |
| LP | 8 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 116 |
| Voraussetzung | keine |
| Verwendbarkeit | Game Design |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: praktische Arbeit, Dokumentation, mündliche Prüfung |
| Gewichtung des Moduls | 2 |

Qualifikationsziele

analytisches und kritisches Verständnis analoger und digitaler Spiele als Systeme (MDA, etc.) · Kenntnis und Beherrschung verschiedener Eigenheiten und Dynamiken von Spielen · Kenntnis historischer Strömungen und aktueller Tendenzen im Bereich der nicht-digitalen Spiele · Kompetenz, die Umsetzbarkeit von Spielideen einzuschätzen · Anwendung verschiedener Ansätze zur Umsetzung einer Spielidee im Team

| Lehrveranstaltungen und Inhalte | Lehrform | Dozent | SWS |
|--|----------|----------|-----|
| GD.P11 Game Design Patterns | V, S, Ü | Baranyai | 3 |
| Diese Lehrveranstaltung stellt das analytische Verständnis analoger und digitaler Spielmechaniken und Prinzipien in den Vordergrund. Relevant ist hier insbesondere die Analyse und Beherrschung von Spielsystemen, Dynamiken, Spielmechaniken, Spielzielen, Regeln und Herausforderungen. | | | |
| GD.P12 Game Development | S, Ü | Baranyai | 3 |
| Die Lehrveranstaltung beinhaltet die Umsetzung eines eigenen Spiels und konzentriert sich dabei insbesondere auf Spielmechaniken und -Dynamiken. Insbesondere die Umsetzung von digitalen Strategiespielen als Brettspiel oder die Entwicklung eines Kartensammelspiels kann hier im Vordergrund stehen. | | | |

GD.P2 PROJEKT 2 / NARRATIVES

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 2 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes zweite Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Pflicht |
| LP | 8 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 116 |
| Voraussetzung | GD.P1 |
| Verwendbarkeit | Game Design |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: praktische Arbeit, Dokumentation, mündliche Prüfung |
| Gewichtung des Moduls | 2 |

Qualifikationsziele

kritisch analytische Kenntnisse verschiedener Aspekte der Dualität Spiel und Narration (Ludologie und Narratologie, etc.) · Kenntnis grundlegender Konzepte linear und non-linearer Narration · kritische Auseinandersetzung mit historischen und zeitgenössischen Ansätzen ludologischer Kommunikationsmodelle · Überblick narrativer Tätigkeitsfelder der Spielentwicklung (Narrative Design, Game Writing, Level Design, etc.) · Überblick benachbarter Felder interaktiven Erzählens (Transmedia, VR, etc.) · Kenntnis der Grundlagen der Spielentwicklung und Konzepterstellung · grundlegender Kenntnis digitaler Entwicklungstools und -Abläufe · Kompetenz, die Umsetzbarkeit digitaler Spielideen einzuschätzen · Anwendung verschiedener Ansätze zur Umsetzung einer Spielidee im Team

| Lehrveranstaltungen und Inhalte | Lehrform | Dozent | SWS |
|--|----------|-----------|-----|
| GD.P21 Narrative Design | V, S, Ü | Baranyai | 3 |
| Die Lehrveranstaltung gibt Einblick in die wichtigsten Theorien und Aspekte linearer und non-linearer Erzählungen. Ziel ist die Befähigung zur kritischen Analyse und Design interaktiver Erzählungen. | | | |
| GD.P22 Game Development | S, Ü | Isailovic | 3 |
| Realisation und unterstützende Dokumentation eines digitalen Spiele-Projektes anhand einer vorgegebenen Aufgabenstellung. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem Begreifen und Beherrschen digitaler und iterativer Entwicklungsabläufe und -Tools. | | | |

GD.P3 GAME DEVELOPMENT 1

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 3 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Wahlpflicht (verpflichtend zu belegen, wobei aus den enthaltenen Lehrveranstaltungen eine Auswahl zu treffen ist - 2 von Angebot) |
| LP | 9 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 116 |
| Voraussetzung | GD.P2 |
| Verwendbarkeit | BA |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: praktische Arbeit (50% pro Lehrveranstaltung) |
| Gewichtung des Moduls | 2 |

Qualifikationsziele

vertiefende Kenntnisse und Kompetenzen der kreativ-innovativen Spieleentwicklung (Game Design, Game Art, Game Programming) · Fähigkeit zur kritischen Analyse der für Game Design relevanten Aspekte und ihre Zusammenhänge (Game Design, Game Art, Game Programming) · Herausbildung der individuellen Gestalterpersönlichkeit · Kenntnis und Handhabung der zur Verfügung stehenden Fertigkeiten und Technologien in Bezug zu den eigenen Gestaltungsansprüchen · Vertrautheit mit den Grundlagen der Spielentwicklung

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform

Dozent

SWS

Die Inhalte der Lehrveranstaltungen variieren und alternieren zwischen den Semestern innerhalb der Themenbereiche. Mindestgröße zum Zustandekommen eines Angebots: 8 Teilnehmer. Einzelne Lehrveranstaltungen können auf vorhergehende Lehrveranstaltungen aufbauen, in Einzelfällen sind Mindestvoraussetzungen möglich.

Die Modulprüfung besteht aus den in den jeweiligen Seminaren erbrachten Studienleistungen.

GD.P31 Game Design 1

S, Ü

Prof. Baranyai

3

Inhalte werden zur Semesterbeginn bekannt gegeben - mögliche Themenfelder: Agile Game Design, Dokumentation, Level Design, Spielerführung und -Motivation, Advanced Narrative Design, Balancing, Game Design für bestimmte Genres, The Game Designer as Author, etc.

GD.P32 Game Art 1

S, Ü

Stamm

3

Inhalte werden zur Semesterbeginn bekannt gegeben - mögliche Themenfelder: Environment Art & World Building, UI Design, Advanced Pipelines, Advanced 2D, Advanced 3D, Concept Art, Stilentwicklung, Procedural Art, Game Art Portfolio und Game PR, etc.

GD.P33 Game Programming 1

S, Ü

Reisig

3

Inhalte werden zur Semesterbeginn bekannt gegeben - mögliche Themenfelder: Advanced Unity, Advanced System Architecture, Advanced Algorithms and Patterns, AI & Pathfinding, State Machines, Advanced Object Oriented Programming, Camera, Debugging, Tool Programming, Procedural Generation, etc.

GD.P4 PROJEKT 3

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 3 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Wahl (das Modul ist alternativ zu gleichwertigen Modulen zu wählen) |
| LP | 9 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 116 |
| Voraussetzung | GD.P2 |
| Verwendbarkeit | BA Modul als Projektmodul offen für alle Studiengänge |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: praktische Arbeit, Dokumentation, mündliche Prüfung |
| Gewichtung des Moduls | 2 |

Qualifikationsziele

Kenntnis historischer Strömungen und aktueller Tendenzen im Bereich Game Design · Handhabung aktueller Medientechnologien in der Konzeption und Ausformulierung einer Gestaltungsaufgabe · kritische Analyse bestehender Konzepte und der eigenen Arbeitsmethoden und -ergebnisse · Vertiefung der Kenntnisse über Arbeitsabläufe und Projektplanung · Vertrautheit mit den Grundlagen der Spielentwicklung und Konzepterstellung · Kompetenz die Realisierbarkeit von Spielideen u.a. hinsichtlich des Aufwandes und möglicher Probleme in den Bereichen Game Design, Game Art und Game Programming einzuschätzen

| Lehrveranstaltungen und Inhalte | Lehrform | Dozent | SWS |
|---|----------|--------|-----|
| Die Inhalte der Projekte variieren und alternieren zwischen den Semestern. Mindestgrösse zum Zustandekommen eines Angebots: 15 Teilnehmer/innen. Der Inhalt des Projektes ergibt sich aus aktuellen Entwicklungen und Tendenzen innerhalb der Fachgebiets Game Design oder aus einer Kooperationen mit Partnern aus Industrie, Kultur und Forschung und wird im Rahmen der Einschreibung vor Semesterbeginn bekannt gegeben – mögliche Themenfelder: Rapid Prototyping, Environmental Storytelling, Flucht, Modding & Level Design, Minimalism, Self Portrait, etc. | | | |
| GD.P41 Recherche und Theorie | S, Ü | N.N. | 3 |
| Erschließung des Projektes durch eine Analyse bestehender Gestaltungsmuster in Abhängigkeit des Gestaltungsfeldes. Einführung und historischer Überblick des Gestaltungsfeldes. Recherche und Evaluierung von Methoden und Ressourcen zur Realisierung der Projektarbeit. Experimentelle Erarbeitung von Gestaltungsansätzen. | | | |
| GD.P42 Projekt und Dokumentation | S, Ü | N.N. | 3 |
| Realisation und Dokumentation eines eigenen Projektes anhand einer vorgegebenen Aufgabenstellung. | | | |

GD.P5 GAME DEVELOPMENT 2

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 4 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Wahlpflicht (verpflichtend zu belegen, wobei aus den enthaltenen Lehrveranstaltungen eine Auswahl zu treffen ist - 2 von Angebot) |
| LP | 9 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 116 |
| Voraussetzung | GD.P2 |
| Verwendbarkeit | BA |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: praktische Arbeit (50% pro Lehrveranstaltung) |
| Gewichtung des Moduls | 2 |

Qualifikationsziele

vertiefende Kenntnisse und Kompetenzen der kreativ-innovativen Spieleentwicklung (Game Design, Game Art, Game Programming) · Fähigkeit zur kritischen Analyse der für Game Design relevanten Aspekte und ihre Zusammenhänge (Game Design, Game Art, Game Programming) · Herausbildung der individuellen Gestalterpersönlichkeit · Kenntnis und Handhabung der zur Verfügung stehenden Fertigkeiten und Technologien in Bezug zu den eigenen Gestaltungsansprüchen · Vertrautheit mit den Grundlagen der Spielentwicklung

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform

Dozent

SWS

Die Inhalte der Lehrveranstaltungen variieren und alternieren zwischen den Semestern innerhalb der Themenbereiche. Mindestgröße zum Zustandekommen eines Angebots: 15 Teilnehmer. Einzelne Lehrveranstaltungen können auf vorhergehende Lehrveranstaltungen aufbauen, in Einzelfällen sind Mindestvoraussetzungen möglich.

Die Modulprüfung besteht aus den in den jeweiligen Seminaren erbrachten Studienleistungen.

GD.P51 Game Design 2

S, Ü

Prof. Baranyai

3

Inhalte werden zur Semesterbeginn bekannt gegeben - mögliche Themenfelder: Agile Game Design, Dokumentation, Level Design, Spielerführung und -Motivation, Advanced Narrative Design, Balancing, Game Design für bestimmte Genres, The Game Designer as Author, etc.

GD.P52 Game Art 2

S, Ü

Stamm

3

Inhalte werden zur Semesterbeginn bekannt gegeben - mögliche Themenfelder: Environment Art & World Building, UI Design, Advanced Pipelines, Advanced 2D, Advanced 3D, Concept Art, Stilentwicklung, Procedural Art, Game Art Portfolio und Game PR, etc.

GD.P53 Game Programming 2

S, Ü

Reisig

3

Inhalte werden zur Semesterbeginn bekannt gegeben - mögliche Themenfelder: Advanced Unity, Advanced System Architecture, Advanced Algorithms and Patterns, AI & Pathfinding, State Machines, Advanced Object Oriented Programming, Camera, Debugging, Tool Programming, Procedural Generation, etc.

GD.P6 PROJEKT 4

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 4 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Wahl (das Modul ist alternativ zu gleichwertigen Modulen zu wählen) |
| LP | 9 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 116 |
| Voraussetzung | GD.P4 |
| Verwendbarkeit | BA Modul als Projektmodul offen für alle Studiengänge |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: praktische Arbeit, Dokumentation, mündliche Prüfung |
| Gewichtung des Moduls | 2 |

Qualifikationsziele

Kenntnis historischer Strömungen und aktueller Tendenzen im Bereich Game Design · Handhabung aktueller Medientechnologien in der Konzeption und Ausformulierung einer Gestaltungsaufgabe · kritische Analyse bestehender Konzepte und der eigenen Arbeitsmethoden und -ergebnisse · Vertiefung der Kenntnisse über Arbeitsabläufe und Projektplanung · Vertrautheit mit den Grundlagen der Spielentwicklung und Konzepterstellung · Kompetenz die Realisierbarkeit von Spielideen u.a. hinsichtlich des Aufwandes und möglicher Probleme in den Bereichen Game Design, Game Art und Game Programming einzuschätzen

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform Dozent

SWS

Die Inhalte der Projekte variieren und alternieren zwischen den Semestern.

Mindestgrösse zum Zustandekommen eines Angebots: 15 Teilnehmer/innen. Im Sinne einer aktiven Projektarbeit können projektabhängig Zugangsvoraussetzungen formuliert werden (Anzahl und Zusammenstellung der Studierenden in Abhängigkeit von den besuchten Lehrveranstaltungen in den Modulen Game Development 1 - 3).

Der Inhalt des Projektes ergibt sich aus aktuellen Entwicklungen und Tendenzen innerhalb der Fachgebiets Game Design oder aus einer Kooperationen mit Partnern aus Industrie, Kultur und Forschung und wird im Rahmen der Einschreibung vor Semesterbeginn bekannt gegeben – mögliche Themenfelder: Rapid Prototyping, Environmental Storytelling, Flucht, Modding & Level Design, Minimalism, Self Portrait, etc.

GD.P61 Recherche und Theorie

S, Ü

N.N.

3

Erschließung des Projektes durch eine Analyse bestehender Gestaltungsmuster in Abhängigkeit des Gestaltungsfeldes. Einführung und historischer Überblick des Gestaltungsfeldes. Recherche und Evaluierung von Methoden und Ressourcen zur Realisierung der Projektarbeit. Experimentelle Erarbeitung von Gestaltungsansätzen.

GD.P62 Projekt und Dokumentation

S, Ü

N.N.

3

Realisation und Dokumentation eines eigenen Projektes anhand einer vorgegebenen Aufgabenstellung.

PR PRAKTIKUM

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Praktikumsbeauftragte/r |
| Semester | 5 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Wahl (das Modul ist alternativ zu gleichwertigen Modulen zu wählen) |
| LP | 30 |
| Workload in Stunden | gesamt 900 / Kontaktstudium 5 / Eigenstudium 845 (davon 840 in betrieblicher Praxis) |
| Voraussetzung | keine |
| Verwendbarkeit | Game Design |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: Dokumentation, mündliche Prüfung |
| Gewichtung des Moduls | 1 |

Qualifikationsziele

Berufsbilder definieren und für eigenen Werdegang adaptieren · Gestalterische Methodenkompetenz verifizieren · gruppensdynamische Prozesse in der Zusammenarbeit mit Kollegen unterschiedlicher akademischer, sozialer, kultureller Herkunft und verschiedenen Geschlechts verstehen und gestalten · mit Geschäftspartnern und Kollegen situationsadäquat und zielgerichtet kommunizieren

| Lehrveranstaltungen und Inhalte | Lehrform | Dozent | SWS |
|--|----------|-------------------------|-----|
| PR1 Praktikum | | Praktikumsbeauftragte/r | |
| Ein 21-wöchiges Praktikum in der Kreativwirtschaft, in dem die im bisherigen Studienverlauf erworbenen Kompetenzen unter Marktbedingungen erprobt werden können. | | | |
| PR2 Bericht und Kolloquium | | Studiengangleiter | |
| Dokumentation und Reflexion des Praktikums in einem Bericht und einem Vortrag. Zum Erstellen des Praktikumsberichts ist ein Leitfaden vorhanden. | | | |

AS AUSLANDSSEMESTER

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Prorektor für Kooperationen |
| Semester | 5 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Wahl (das Modul ist alternativ zu gleichwertigen Modulen zu wählen) |
| LP | 30 |
| Workload in Stunden | gesamt 900 / Kontaktstudium 5 / Eigenstudium 845 (davon 840 in betrieblicher Praxis) |
| Voraussetzung | keine |
| Verwendbarkeit | Game Design |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: Dokumentation, mündliche Prüfung |
| Gewichtung des Moduls | 1 |

Qualifikationsziele

internationales, interdisziplinäres Erarbeiten von Projekten · interdisziplinäres Austausch- und Diskussionsvermögen · Fremdsprachenkompetenz

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform Dozent

SWS

Alternativ zum Praktikum in der Kreativwirtschaft ist es möglich, ein Auslandssemester einzulegen. Zahlreiche internationale Kooperationen zu Gestaltungshochschulen sind etabliert und werden weiter ausgebaut. Die BTK nimmt am ERASMUS-Programm teil. Daher können Studienaufenthalte im europäischen Ausland gesondert gefördert werden.

AS1 Auslandsstudium

Prorektor f. Koop.

Studiensemester in einem gestalterischen Studiengang an einer Hochschule im Ausland mit einem Workload von 900 Stunden.

AS2 Bericht und Kolloquium

Studiengangsleiter

Dokumentation und Reflexion des Praktikums in einem Bericht und einem Vortrag. Zum Erstellen des Auslandsberichts ist ein Leitfaden vorhanden.

GD.P7 GAME DEVELOPMENT 3

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 6 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Wahlpflicht (verpflichtend zu belegen, wobei aus den enthaltenen Lehrveranstaltungen eine Auswahl zu treffen ist - 2 von Angebot) |
| LP | 8 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 126 / Eigenstudium 76 |
| Voraussetzung | GD.P5 |
| Verwendbarkeit | BA |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: praktische Arbeit (50% pro Lehrveranstaltung) |
| Gewichtung des Moduls | 2 |

Qualifikationsziele

vertiefende Kenntnisse und Kompetenzen der kreativ-innovativen Spieleentwicklung (Game Design, Game Art, Game Programming) · Fähigkeit zur kritischen Analyse der für Game Design relevanten Aspekte und ihre Zusammenhänge (Game Design, Game Art, Game Programming) · Herausbildung der individuellen Gestalterpersönlichkeit · Kenntnis und Handhabung der zur Verfügung stehenden Fertigkeiten und Technologien in Bezug zu den eigenen Gestaltungsansprüchen · Vertrautheit mit den Grundlagen der Spielentwicklung

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform

Dozent

SWS

Die Inhalte der Lehrveranstaltungen variieren und alternieren zwischen den Semestern innerhalb der Themenbereiche. Mindestgröße zum Zustandekommen eines Angebots: 15 Teilnehmer. Einzelne Lehrveranstaltungen können auf vorhergehende Lehrveranstaltungen aufbauen, in Einzelfällen sind Mindestvoraussetzungen möglich.

Die Modulprüfung besteht aus den in den jeweiligen Seminaren erbrachten Studienleistungen.

GD.P71 Game Design 3

S, Ü

Prof. Baranyai

3

Inhalte werden zur Semesterbeginn bekannt gegeben - mögliche Themenfelder: Agile Game Design, Dokumentation, Level Design, Spielerführung und -Motivation, Advanced Narrative Design, Balancing, Game Design für bestimmte Genres, The Game Designer as Author, etc.

GD.P72 Game Art 3

S, Ü

Stamm

3

Inhalte werden zur Semesterbeginn bekannt gegeben - mögliche Themenfelder: Environment Art & World Building, UI Design, Advanced Pipelines, Advanced 2D, Advanced 3D, Concept Art, Stilentwicklung, Procedural Art, Game Art Portfolio und Game PR, etc.

GD.P73 Game Programming 3

S, Ü

Reisig

3

Inhalte werden zur Semesterbeginn bekannt gegeben - mögliche Themenfelder: Advanced Unity, Advanced System Architecture, Advanced Algorithms and Patterns, AI & Pathfinding, State Machines, Advanced Object Oriented Programming, Camera, Debugging, Tool Programming, Procedural Generation, etc.

GD.P8 PROJEKT 5

| | |
|----------------------------------|---|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 6 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Wahl (das Modul ist alternativ zu gleichwertigen Modulen zu wählen) |
| LP | 8 |
| Workload in Stunden | gesamt 200 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 116 |
| Voraussetzung | GD.P6 |
| Verwendbarkeit | BA Modul als Projektmodul offen für alle Studiengänge |
| Prüfungsform (Gewichtung) | benoteter Leistungsnachweis: praktische Arbeit, Dokumentation, mündliche Prüfung |
| Gewichtung des Moduls | 2 |

Qualifikationsziele

Kenntnis historischer Strömungen und aktueller Tendenzen im Bereich Game Design · Handhabung aktueller Medientechnologien in der Konzeption und Ausformulierung einer Gestaltungsaufgabe · kritische Analyse bestehender Konzepte und der eigenen Arbeitsmethoden und -ergebnisse · Vertiefung der Kenntnisse über Arbeitsabläufe und Projektplanung · Vertrautheit mit den Grundlagen der Spielentwicklung und Konzepterstellung · Kompetenz die Realisierbarkeit von Spielideen u.a. hinsichtlich des Aufwandes und möglicher Probleme in den Bereichen Game Design, Game Art und Game Programming einzuschätzen

| Lehrveranstaltungen und Inhalte | Lehrform | Dozent | SWS |
|---|----------|--------|-----|
| <p>Die Inhalte der Projekte variieren und alternieren zwischen den Semestern. Mindestgrösse zum Zustandekommen eines Angebots: 15 Teilnehmer/innen. Im Sinne einer aktiven Projektarbeit können projektabhängig Zugangsvoraussetzungen formuliert werden (Anzahl und Zusammenstellung der Studierenden in Abhängigkeit von den besuchten Lehrveranstaltungen in den Modulen Game Development 1 - 3). Der Inhalt des Projektes ergibt sich aus aktuellen Entwicklungen und Tendenzen innerhalb der Fachgebiets Game Design oder aus einer Kooperationen mit Partnern aus Industrie, Kultur und Forschung und wird im Rahmen der Einschreibung vor Semesterbeginn bekannt gegeben – mögliche Themenfelder: Rapid Prototyping, Environmental Storytelling, Flucht, Modding & Level Design, Minimalism, Self Portrait, etc.</p> | | | |
| GD.P81 Recherche und Theorie | S, Ü | N.N. | 3 |
| Erschließung des Projektes durch eine Analyse bestehender Gestaltungsmuster in Abhängigkeit des Gestaltungsfeldes. Einführung und historischer Überblick des Gestaltungsfeldes. Recherche und Evaluierung von Methoden und Ressourcen zur Realisierung der Projektarbeit. Experimentelle Erarbeitung von Gestaltungsansätzen. | | | |
| GD.P82 Projekt und Dokumentation | S, Ü | N.N. | 3 |
| Realisation und Dokumentation eines eigenen Projektes anhand einer vorgegebenen Aufgabenstellung. | | | |

BA BACHELOR-ARBEIT

| | |
|----------------------------------|--|
| Modulverantwortliche/r | Prof. Csongor Baranyai |
| Semester | 7 |
| Häufigkeit des Angebots | jedes Semester |
| Dauer | ein Semester |
| Art | Pflicht |
| LP | 30 |
| Workload in Stunden | gesamt 740 500 BA-Projekt (inkl. Dokumentation) / 245 BA-Thesis / 15 BA-Kolloquium |
| Voraussetzung | T3 (BA-Proposal), 180 LP |
| Verwendbarkeit | |
| Prüfungsform (Gewichtung) | bLN: Bachelor-Projekt (65%), Bachelor-Thesis (20%), Dokumentation (10%), Präsentation (5%) |
| Gewichtung des Moduls | 30 v.H. |

Qualifikationsziele

eigenständige analytische Durchdringung einer gestaltungsrelevanten Fragestellung, die das gestalterische Handeln herleitet und begründet · eigenständige Konzeption, Realisation, Reflexion, Dokumentation und Präsentation eines Projektes, das die im Studienverlauf erworbenen Kompetenzen und damit die Berufsbefähigung darlegt

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Dozent

SWS

Die Bachelor-Arbeit dient der Ausarbeitung einer Fragestellung, die für Game Design relevant ist und aktuelle Diskurse aufgreift. Die Bachelor-Arbeit soll zeigen, dass der/die Studierende die im Studienverlauf erworbenen Kompetenzen zur eigenständigen Konzeption und Realisation eines Projektes anwenden kann und befähigt ist, einen Beruf im Gestaltungsfeld auszuüben und eine eigene gestalterische Haltung einzunehmen. Die Bachelor-Arbeit soll ebenfalls sicherstellen, dass die Studierenden in der Lage sind, ihr gestalterisches Thema analytisch zu durchdringen und mit wissenschaftlichen Methoden und Standards zu bearbeiten. Den Rahmen der zu prüfenden Kompetenzen bildet die Ausarbeitung eines **Bachelor-Projektes** und einer **Bachelor-Thesis**, die sich auf das Projekt bezieht.

Die **Zulassung** zum Modul erfolgt über die Anmeldung im Prüfungsamt auf Grundlage des **Bachelor-Proposals**. In den Richtlinien und Hinweisen zu den Modulprüfungen und in den entsprechenden Leitfäden ist dezidiert aufgeführt, welche inhaltlichen und strukturellen Anforderungen an die Bachelor-Arbeit gestellt werden. Ergänzt werden die Hinweise durch das BA-Prüfungsprotokoll, das alle zu prüfenden Kompetenzen verzeichnet. In Einzelkonsultationen mit dem Betreuer werden die Arbeitsschritte besprochen und der Stand der Ausarbeitung diskutiert. In der Ausarbeitungszeit gibt es ein **Kolloquium**, um den jeweiligen Stand der Ausarbeitung zu diskutieren.

BA1 BA-Projekt

Konzeption, Realisation, Dokumentation und Präsentation eines Spiel-Projektes. Das Bachelor-Projekt ist in Art und Umfang so gestaltet, dass es im Bearbeitungszeitraum von 14 Wochen realisiert werden kann. Zum Projekt gehört eine den Prozess und das Ergebnis reflektierende Dokumentation (15.000 Zeichen) mit der Darlegung der sich aus der BA-Thesis ableitenden Gestaltungslösung von der Konzeption bis zur Umsetzung. Die Arbeitsergebnisse sind in einer hochschulöffentlichen Präsentation (15 Minuten) zur Diskussion zu stellen.

BA2 BA-Thesis

Analytische Durchdringung einer für das BA-Projekt gestalterisch relevanten Fragestellung mit wissenschaftlichen Methoden in einem Zeitraum von 10 Wochen mit einem Zeichenumfang von 50.000 bis 100.000 Zeichen.

BA3 BA-Kolloquium

Studiengangsleiter

1 SWS

Kolloquium aller Studierenden des Studiengangs, die eine BA-Arbeit anfertigen, um den jeweiligen Stand der Ausarbeitung zu diskutieren.

RICHTLINIEN UND HINWEISE ZU MODULPRÜFUNGEN

Die Richtlinien und Hinweise zu Modulprüfungen ergänzen das Modulhandbuch des Studiengangs Game Design. Die zu erbringenden Prüfungsleistungen variieren in den verschiedenen Modulgruppen. Das vorliegende Dokument definiert verbindliche Richtlinien bezüglich der Art und des Umfangs der jeweiligen Prüfungsleistungen. Inhaltliche und formelle Anforderungen werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben. Die Richtlinien werden durch Hinweise ergänzt, die zur Orientierung dienen, aber durchaus auch individuell gehandhabt werden können. Die Termine der Prüfungen werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben und sind verbindlich.

MODULPRÜFUNGEN GRUNDLAGEN

In den Grundlagen geht es um den Erwerb übergreifender methodischer und technologischer Kompetenzen. Die einzelnen Lehrveranstaltungen besitzen separate Studienleistungen, die erbracht werden müssen, um das erfolgreiche Bestehen des jeweiligen Moduls zu gewähren. Die Lehrenden informieren zu Beginn der Lehrveranstaltung über Art und Umfang der prüfungsrelevanten Leistungen.

Bewertet werden die praktische Arbeit, die Vollständigkeit der Übungen und die Beteiligung am Unterrichtsgeschehen.

In den einzelnen Seminaren werden die praktischen Arbeiten in der Regel in Form von Präsentationen evaluiert. Daher wird empfohlen, bereits während der Projektarbeit die einzelnen Studienleistungen zu dokumentieren (z. B. Process Book, o.ä.).

MODULPRÜFUNGEN PROJEKTE

In der Modulgruppe Projekte werden Projekte konzipiert und realisiert. Die Summe aller Projekte bildet das Portfolio, das direkt nach Studienabschluss die Positionierung auf dem Arbeitsmarkt ermöglichen soll. In Vorbereitung der Projektarbeit werden in den Seminaren Übungen angefertigt, besprochen und evaluiert. Die Übungen sind zu dokumentieren. Prüfungsleistung ist die Konzeption und Realisation eines **Projektes**, das in einer **Präsentation** verteidigt und in einer **Dokumentation** reflektiert wird. Dabei ist nicht nur der prozessuale Charakter der Gestaltungslösung deutlich zu machen, sondern die Methodik, mit der Gestaltungsentscheidungen herbeigeführt werden. Die Dokumentation sollte den Schwerpunkt auf die Inhalte legen und sich in der Gestaltung zurücknehmen. Der Informationsaufbau sollte auf klare und einfache Art und Weise erfolgen. Dokumentationen müssen wissenschaftlichen Ansprüchen genügen. Dennoch ist nicht nur der die Projektarbeit reflektierenden Charakter, sondern auch der selbstreflektierende Charakter der Dokumentation wichtig. Im Gegensatz zu rein wissenschaftlichen Arbeiten können Meinungen und Behauptungen formuliert werden, die Eure Haltung zur Arbeit deutlich machen.

Umfang der **Projekte** wird zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

PRÄSENTATIONEN

Im Rahmen der Modulprüfungen der projektorientierten Module werden die Ergebnisse der Projektarbeit sowie ihre Konzeption und Umsetzung präsentiert. Der genaue Ablauf und Zeiträume werden am Anfang des Semesters kommuniziert. Der Vortrag ist durch eine visuell aussagekräftige mediale Präsentation zu ergänzen. Die Dokumentation ist nicht als Präsentation geeignet. Die Seiten müssen den Vortrag ergänzen und nicht spiegeln.

Für die **Dramaturgie der Präsentation** empfiehlt es sich, mit dem finalen Projekt zu beginnen, dann die Konzeption und Umsetzung vorzustellen, dann gegebenenfalls das Projekt nochmals zu zeigen, um anschließend ein Fazit zu ziehen.

Jede Präsentation im Rahmen einer Modulprüfung ist hochschulöffentlich. Zwei Prüfer sind anwesend. Von einer **hochschulöffentlichen Präsentation** kann abgesehen werden, wenn aufgrund von Krankheit (durch ein ärztliches Attest zu bestätigen) am Präsentationstermin kein weiterer Termin im laufenden Semester realisiert werden kann oder wenn Ihr nachvollziehbar schriftlich darlegt, warum keine Zuhörer zur Präsentation zugelassen werden sollen.

STUDIENARBEIT 1 UND STUDIENARBEIT 2

In den geisteswissenschaftlichen Modulen wird eine Thesis in Form einer Studienarbeit ausgeführt. Das Modul Visualität schließt mit der Studienarbeit 1 und das Modul Medialität mit der Studienarbeit 2 ab. Die Studienarbeiten sollen Euch befähigen, geisteswissenschaftliche Methoden des Erkenntnisgewinns und Standards des schriftlichen Wissenstransfers zu trainieren. Die Themen der Studienarbeiten werden in Absprache mit einem Dozenten der Module definiert. Die Studienarbeit 2 sollte idealerweise im direkten Bezug zu einem Projektmodul stehen, das bereits abgeschlossen wurde oder gerade in Arbeit ist.

Im Seminar wissenschaftliches Arbeiten habt Ihr eine Einführung in Wissenschaftlichkeitsprinzipien, Wissenschaftsethik, Schreibkonventionen, Zitierweisen usw. bekommen. Die Studienarbeiten sind in digitaler Form (PDF, A4-Hochformat) beim Modulverantwortlichen einzureichen. Die **Einreichfristen** werden zu Semesterbeginn kommuniziert.

BACHELOR-PROPOSAL

Ausgangspunkt jeder Bachelor-Arbeit ist eine konkrete, für den Studiengang relevante Frage- bzw. Aufgabenstellung. Diese kann forschenden, künstlerischen, experimentellen oder auch angewandten Charakter haben und sollte so gewählt sein, dass sie im Zeitraum zu bearbeiten ist. Es empfiehlt sich, ein auf den ersten Blick eher »zu kleines« Thema zu wählen und dies dann in der Auseinandersetzung wachsen zu lassen. So besteht die Möglichkeit, die Gestaltung in Variationen und Revisionen an ihre Grenzen zu führen. Ebenso empfehlenswert ist es, sich innerhalb abstrakter Themenkomplexe auf konkrete Teilaspekte/-fragen zu konzentrieren, damit die Arbeit zeitlich und inhaltlich zu bewältigen ist.

Ein Proposal (oder auch Exposé) ist die schriftliche Darlegung eines geplanten Gestaltungs- oder Forschungsvorhabens. Es hilft, eine eigene Frage-/Aufgaben-/Themenstellung zu entwickeln und entsprechend des Zeitrahmens in realisierbare Teilschritte zu gliedern. Das Bachelor-Proposal dient an der BTK der Darlegung einer aktuellen Fragestellung, die wissenschaftlich und gestalterisch relevant ist und in Bezug zur eigenen gestalterischen Position und Haltung den Rahmen für die Abschlussarbeit entwirft. Zur Findung des Themas gibt es eine eigene Lehrveranstaltung. Darin enthalten sind Recherche, Planung der Zeiteinteilung, Ressourcen, Mittel und Methoden sowie die Aufstellung eines vorläufigen Literatur- und Medienverzeichnisses.

Mitte des sechsten Semesters findet ein studienganginternes Kolloquium zum Proposal statt. Hier soll in einer kurzen (und visuell aussagekräftigen) Präsentation (ca. 5 Minuten) das avisierte Thema der Bachelor-Arbeit zur Diskussion gestellt werden. Der Termin ist mit einem Pitch zu vergleichen, bei dem es auch um die Findung geeigneter Betreuer für Eure BA-Arbeit geht. Danach finalisiert Ihr Eurer Proposal unter Rücksprache mit Euren Betreuern, die mit ihrer Unterschrift auf der Anmeldung zur Zulassung zum Bachelor bestätigt, dass Euer Vorhaben in Relevanz, Inhalt und Umfang den Anforderungen entspricht. Das Proposal wird zusammen mit der Anmeldung zur Zulassung zum Bachelor im Prüfungsamt eingereicht (Stichtag beachten).

Umfang des Proposals beträgt ca. 5.000–8.000 Zeichen (pro Gliederungspunkt eine Seite).

BACHELOR-ARBEIT

Voraussetzungen für die Zulassung zur Bachelor-Arbeit:

- Proposal
- Unterschriften der beiden Betreuer auf dem Formblatt
- 174 LP (6LP gibt es für das Proposal nach der Anmeldung)

Hinweis: Bitte rechtzeitig Kontakt mit dem Prüfungsamt aufnehmen und die Vollständigkeit des Transcript of Records prüfen. Wenn Prüfungsergebnisse des letzten Semesters noch ausstehen bzw. Prüfungsleistungen noch im siebten Semester erbracht werden müssen, kann die Zulassung zur BA-Arbeit auch mit Auflagen erfolgen. Als Richtmaß gilt jedoch, dass nicht mehr als 10 LP fehlen sollten. Alle relevanten Informationen sind auch den Modulhandbüchern und der Rahmenstudien- und -prüfungsordnung zu entnehmen.

Im Prüfungsamt gibt es ein Formblatt zur Anmeldung zum Bachelor, auf dem Ihr den Titel und das Thema der BA-Arbeit sowie die Unterschriften der Gutachter, die Ihr Euch gewählt habt, vorweisen müsst. Mit der Anmeldung muss das Proposal eingereicht werden. Das eingereichte Thema darf dann nicht mehr geändert werden und muss ausgearbeitet werden.

PRÜFUNGS PROTOKOLLE

Jede Modulprüfung wird in einem Prüfungsprotokoll dokumentiert, damit ersichtlich wird, nach welchen Gesichtspunkten die erbrachten Leistungen bewertet werden. Unterschieden wird bei den Projektmodulen in Präsentation, Dokumentation und Projekt. Für jeden Bereich werden Punkte vergeben, die entsprechend der Gewichtung der Leistungen in eine Gesamtpunktzahl mit einer Skala von 0-100 überführt werden. Entsprechend der erreichten Gesamtpunktzahl wird die Modulnote gebildet. Wichtig für das Verständnis des Prüfungsprotokolls ist, dass die Bewertung der einzelnen Kriterien nicht mathematisch in die Bildung der Punkte eingeht, sondern lediglich als Anhaltspunkt für die Qualität bzw. Vollständigkeit dient.

Die Prüfungsprotokolle können am Anfang des Semesters eingesehen werden.

WEITERE HINWEISE UND LEITFÄDEN

Weitere **Hinweise und Leitfäden**, insbesondere zu den Themen Prozessdokumentation, Studienarbeiten, Praktikum und Bachelorarbeit sind im **Online-Campus und/oder auf der Homepage der BTK** zu finden. Es empfiehlt sich auch das genaue Studium der Rahmenstudien- und Prüfungsordnung.