

GAME DESIGN (B.A.)

MODULHANDBUCH

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
MD	Studiengang Motion Design

G	Grundlagen
T	Theorie
E	Ergänzung
P.GD	Projekte (Game Design)

P	Pflichtmodul
WP	Wahlpflichtmodul
SWS	Semesterwochenstunden
WL	Workload
LP	Leistungspunkte
ECTS	European Credit Transfer System
LNmE	Leistungsnachweis mit Erfolg
bLN	benöteter Leistungsnachweis

K	Klausur
pA	praktische Arbeit
mP	mündliche Prüfung
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 Modulverantwortliche und Ansprechpartner 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.

MODULÜBERSICHT

Modul		Sem.	Art	Gewicht ¹	LP	WL	Prüfungsformen ²
Grundlagen							
G1	Grundlagen Game Design	1	P	–	6	180	bLN: R
G2	Gestalterische Grundlagen	2	P	–	6	180	bLN: pA
G3	Generative Gestaltung	1-2	P	–	10	300	bLN: pA
Theorie							
T1	Visualität	1-2	P	–	6	180	bLN: HA
RPM	Recht und Projektmanagement	3	P	–	6	180	bLN: R
T2	Medialität	4	P	–	6	180	bLN: HA
T3	Philosophie	5	P	–	6	180	bLN: R
Ergänzung							
E1	Ergänzung 1	1	WP	–	6	180	LNmE: pA
E2	Ergänzung 2	2	WP	–	6	180	LNmE: pA
E3	Ergänzung 3	3	WP	–	6	180	LNmE: pA
E4	Ergänzung 4	4	WP	–	6	180	LNmE: pA
E5	Ergänzung 5	6	WP	–	6	180	LNmE: pA
Projekte							
P.GD1	Projektgrundlagen 1	1	P	–	10	300	bLN: pA
P.GD2	Projektgrundlagen 2	2	P	–	10	300	bLN: pA
P.GD3	Rapid Prototyping: Game Design 1	3	P	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD4	Rapid Prototyping: Game Art 1	3	WP	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD5	Rapid Prototyping: Game Programming 1	3	WP	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD6	Rapid Prototyping: Game Design 2	4	P	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD7	Rapid Prototyping: Game Art 2	4	WP	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD8	Rapid Prototyping: Game Programming 2	4	WP	2	9	270	bLN: pA, mP
P.PR ³	Praktikum	5	W	–	30	900	LNmE: mP
P.AS ³	Auslandssemester	5	W	–	30	900	LNmE
P.GD9	Rapid Prototyping: Game Design 3	6	P	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD10	Rapid Prototyping: Game Art 3	6	WP	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD11	Rapid Prototyping: Game: Programming 3	6	WP	2	9	270	bLN: pA, mP
BA	Bachelorarbeit	7	P	–	30	900	bLN:pA, mP

¹ Keine Angabe = einfache Wertung

² **LNmE** = Leistungsnachweis mit Erfolg, **bLN** = benoteter Leistungsnachweis, **HA** = Hausarbeit, **K** = Klausur, **mP** = mündliche Prüfung, **pA** = praktische Arbeit, **R** = Referat

³ Alternativ zum praktischen Semester kann ein Auslandssemester absolviert werden.

GRUNDLAGEN

Die Grundlagen erstrecken sich über die ersten beiden Semester und vereinen die studiengangübergreifenden gestalterischen Grundlagen aller Designstudiengänge der BTK. Alle Module sind mit einem Workload von 270 Stunden ausgestattet und verpflichtend zu belegen.

Modul		Sem.	Art	Gewicht ¹	LP	WL	Prüfungsformen ²
G1	Grundlagen Game Design	1	P	–	6	180	bLN: R
G2	Gestalterische Grundlagen	2	P	–	6	180	bLN: pA
G3	Generative Gestaltung	1-2	P	–	10	300	bLN: pA
	gesamt	1-2			22		

¹ Keine Angabe = keine Wertung

² **LNmE** = Leistungsnachweis mit Erfolg, **bLN** = benoteter Leistungsnachweis,
HA = Hausaufgabe, **mP** = mündliche Prüfung, **pA** = praktische Arbeit

G1 GRUNDLAGEN GAME DESIGN

Verwendbarkeit	nur Game Design
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Stephan Günzel
Semester	1
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes zweite Semester
Art	P
Gewichtung	1
ECTS	6
Workload	gesamt 180 / Kontaktstudium 70 / Eigenstudium 110
Sprache	deutsch
Voraussetzung	keine
Prüfungsform	bLN: R
Lehr- und Lernmethoden	V, S, Ü

Qualifikationsziele

- Kritische Reflexion des Verhältnisses von Entwicklern, Markt und Publishern
- Kenntnisse über Keyplayer und Veränderungsprozesse in der Industrie
- Kenntnisse in der Gestaltung und Animation von zweidimensionalen Objekten
- Fundierte Einschätzung der relevanten Spielgenres bzw. Titel auf den Kernmärkten
- Differenzierung unterschiedlicher Phasen der Spielentwicklung

Lehrveranstaltungen und Inhalte		Lehrform	Dozent	SWS
G11	Game Art	V, S, Ü	Anhut	3
<p>In dieser Lehrveranstaltung sollen grundlegende Kenntnisse in der Gestaltung und Animation von zweidimensionalen Objekten entwickelt werden. Der Schwerpunkt liegt hier auf Concept Art und Characterdesign. Darüber hinaus wird in Arbeitsabläufe eingeführt und relevante Software vorgestellt.</p>				
G12	Game Industry	V,S,Ü	Liebe	2
<p>Diese Lehrveranstaltung gibt in einem ersten Schritt einen Überblick über die wichtigsten 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.</p>				

G2 GESTALTERISCHE GRUNDLAGEN

Verwendbarkeit des Moduls	offen für alle Studiengänge
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Stephan Günzel
Semester	2
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	P
Gewichtung	1
ECTS	6
Workload	gesamt 180 / Kontaktstudium 126 / Eigenstudium 84
Sprache	deutsch
Voraussetzung	keine
Prüfungsform	bLN: pA
Lehr- und Lernmethoden	V, S, Ü

Qualifikationsziele

- Evaluieren adressatenspezifischer Textdarstellungsformen
- Kommunikationstheoretische Grundlagen in interdisziplinärer Perspektive
- Reflektierter Umgang mit und Einsatz von Sprache und Text in unterschiedlichen medialen Kontexten
- Anwenden rhetorischer Methoden
- Erlernen der Körper-Raum-Beziehung und ihrer Darstellungsmöglichkeiten
- Grundlagen des Freihandzeichnens und Gebrauch digitaler Zeichenhilfen

Lehrveranstaltungen und Inhalte		Lehrform	Dozent	SWS
G21	Storytelling	V, S, Ü	Friedmann	3
Anhand von Übungen zur Entwicklung eigener Geschichten werden Grundprinzipien des Erstellen eines Storyboards vermittelt. Wie finde ich Ideen und Stoffe? Wie entwickle ich daraus Geschichten? Was sind Eigenschaften von Geschichten, die sie interessant (komisch, emotional, spannend) machen? Ziel ist, dass am Ende des Seminars alle Teilnehmenden eine Geschichte entwickelt und diese als Exposé geschrieben haben.				
G23	Körper und Raum	V, S, Ü	Glanz	6
An konkreten Beispielen wird die Umsetzung des räumlichen Sehens in der Zeichnung umgesetzt. Untersucht und vermittelt werden dabei die Erfassung ruhender und bewegter Objekte ebenso wie die Darstellung natürlicher und urbaner Landschaften.				

G3 GENERATIVE GESTALTUNG

Verwendbarkeit des Moduls	für alle Studiengänge
Modulverantwortlicher	Prof. Christian Mahler
Semester	1-2
Dauer	zwei Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	P
Gewichtung	-
ECTS	10
Workload	gesamt 300 / Kontaktstudium 126 / Eigenstudium 174
Sprache	deutsch
Voraussetzung	keine
Prüfungsform	bLN: pA
Lehr- und Lernmethoden	S

Qualifikationsziele

- virtuelle Objekte und Räume konstruieren, texturieren und beleuchten
- eine virtuelle Kamera unter bildgestalterischen Gesichtspunkten animieren
- Schreiben und Lesen einfacher Programmiersprachen zur Realisation generativer Grafiken und Animationen

Lehrveranstaltungen und Inhalte	Lehrform	Dozent	SWS
T31 3D-Modelling	S	NN	3
Einführung in die Gestaltung digitaler, dreidimensionaler Objekte. Lehrinhalte: Modelling, Texturing, Lighting, Rendering			
T32 3D-Animation	NN	NN	3
Einführung in die Animation dreidimensionaler Objekte im virtuellen Raum. Lehrinhalte: Kameraführung im Animationsfilm, Keyframe-Animation, Bones, inverse Kinematik, Animation entlang von Pfaden, Morphing, Partikel, Bewegungsrichtung, Unschärfe			
T33 Creative Coding	NN	Klaue	3

Die Studierenden werden mit einer Einführung in einfache, visuelle Programmiersprachen in die Lage versetzt, Konzepte für die generative Gestaltung von Inhalten zu entwickeln und umzusetzen.

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 Theoriemodule 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. Eine Übersicht aller angebotenen Lehrveranstaltungen der Modulgruppe ist der Rahmenstudien- und Prüfungsordnung angefügt. 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.

Modul		Sem ¹	Art ²	Gewicht ³	LP ⁴	WL ⁵	Prüfung ⁶
T1	Visualität	1–2	P	1	6	150	bLN: S1
T2	Medialität	3	P	1	6	150	bLN: S2
RPM	Recht und Projektmanagement	5	P	–	6	150	bLN: D
T3	Philosophie	6	P	–	6	150	LNmE: Proposal
	gesamt	1–6				24 ± ??v.H	

1 **Sem** = Semester

2 **P** = Pflicht, **WP** = Wahlpflicht, **W** = Wahl

3 Keine Angabe = keine Wertung

4 **LP** = Leistungspunkte nach dem ECTS

5 **WL** = Workload in Stunden (Gesamtarbeitsbelastung)

6 **bLN** = benoteter Leistungsnachweis, **LNmE** = Leistungsnachweis mit Erfolg

S1 = Studienarbeit 1, **S2** = Studienarbeit 2

T1 VISUALITÄT

Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Mirjam Goller
Semester	1 und 2
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester
Dauer	zwei Semester
Art	Pflicht
LP	6
Workload in Stunden	gesamt 150 / Kontaktstudium 74 / Eigenstudium 76
Voraussetzung für die Teilnahme	keine
Verwendbarkeit	Medialität
Prüfungsleistung	Studienarbeit 1 (Art und Umfang siehe Richtlinien zu Modulprüfungen)
Art des Leistungsnachweises	benotet
Gewichtung der Leistung	1

Qualifikationsziele

Anwenden wissenschaftlicher Methoden und Standards
Differenzieren wichtiger Theorieansätze der Bild- und Filmgeschichte
Verorten der eigenen gestalterischen Arbeit in Relation zu den untersuchten Positionen
Befähigung zur Kontextualisierung der Disziplin und der Geschichte der audiovisuellen 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.

T1 Grundlagen wissenschaftlicher Arbeit	S	2SWS
--	---	------

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

T12 Visualität 1	V	3WS 10 Termine
-------------------------	---	------------------

Inhalte werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

T13 Visualität 2	V	3WS 10 Termine
-------------------------	---	------------------

Inhalte werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

T2 MEDIALITÄT

Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Mirjam Goller
Semester	3
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester
Dauer	ein Semester
Art	Pflicht
LP	6
Workload in Stunden	gesamt 150 / Kontaktstudium 60 / Eigenstudium 90
Voraussetzung für die Teilnahme	Visualität
Verwendbarkeit	T3 Philosophie
Prüfungsleistung	Studienarbeit 2 (Art und Umfang siehe Richtlinien zu Modulprüfungen)
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 3WS | 10 Termine

Inhalte werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

T22 Kolloquium – Studienarbeit 2

S 3WS | 10 Termine

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

RECHT UND PROJEKTMANAGEMENT

Modulverantwortlicher	Prof. Christian Mahler
Semester	6
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester
Dauer	ein Semester
Art	Pflicht
LP	6
Workload in Stunden	gesamt 150 / Kontaktstudium 60 / Eigenstudium 90
Voraussetzung für die Teilnahme	keine
Verwendbarkeit	–
Studienleistung	Übungen
Prüfungsleistung	Dokumentation (Art und Umfang siehe Richtlinien zu Modulprüfungen)
Art des Leistungsnachweises	benotet

Qualifikationsziele

rechtliche Lage gestalterischen Handelns einschätzen und angemessen darauf reagieren
Designprojekte wirtschaftlich und organisatorisch umsetzen

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform

Präsenzzeit

MD.RP1 Recht für Gestalter

S

2 SWS

Die Veranstaltung sieht eine Einführung in die für gestalterische Tätigkeiten relevanten Rechtsgebiete (Urheber- und Leistungsschutzrecht, Nutzungsrechte etc.) ebenso vor wie in überfachliche Rechtsfragestellungen (z.B. Vertragsrecht).

MD.RP2 Projektmanagement und -kalkulation

S

2 WS

Ziel der Lehrveranstaltung ist die Befähigung, ein Designprojekt wirtschaftlich und organisatorisch zu planen und umzusetzen. Dabei spielen die Ausführungsplanung entlang einer Zeit- und Kostenkalkulation sowie die Festlegung und Einhaltung von Milestones und Deadlines eine exponierte Rolle.

T3 PHILOSOPHIE

Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Stephan Günzel (BLN)
Semester	6
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester
Dauer	ein Semester
Art	Pflicht
LP	6
Workload in Stunden	gesamt 150 / Kontaktstudium 70 / Eigenstudium 80
Voraussetzung für die Teilnahme	Medialität
Verwendbarkeit	Bachelor-Arbeit
Prüfungsleistung	Proposal (Art und Umfang siehe Richtlinien zu Modulprüfungen)
Art des Leistungsnachweises	unbenotet

Qualifikationsziele

Einsetzen theoretischer Analyse-Instrumente zur Beschreibung eigener theoretischer und praktischer Arbeiten
eigenständige Erarbeitung einer Fragestellung, die wissenschaftlich und gestalterisch relevant ist in Bezug
zur eigenen gestalterischen Position und Haltung
Projekte hinsichtlich der Zeiteinteilung, Ressourcen, Mittel und Methoden planen und kommunizieren

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

3 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 variiert 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.

ERGÄNZUNG

Diese Modulgruppe erweitert das studiengangsspezifische Studium. 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. Übergeordnetes Ziel der Ergänzung ist für die Studierenden die Positionierung der eigenen Gestalterpersönlichkeit in der Vielfalt heutiger Designberufe und das teamorientierte, multidisziplinäre Erarbeiten von Gestaltungslösungen. Jeder Studiengang der BTK bietet verschiedene Seminare an, die entsprechend den Interessen der Studierenden semesterweise wiederkehren oder neu definiert werden. Die Seminare sind semester- und studiengangübergreifend angelegt. Da sich die Inhalte und Themen der angebotenen Seminare 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. Ab dem fünften Semester können alternativ zu den Ergänzungsmodulen Projektmodule absolviert werden.

Modul		Sem ¹	Art ²	Gewicht ³	LP ⁴	WL ⁵	Prüfung ⁶
E1	Ergänzung 1	1	WP	–	6	180	LNmE: D
E2	Ergänzung 2	2	WP	–	6	180	LNmE: D
E3	Ergänzung 3	3	WP	–	6	180	LNmE: D
E4	Ergänzung 4	4	WP	–	6	180	LNmE: D
E5	Ergänzung 5	6	WP	–	6	180	LNmE: D
	gesamt	1–6				24 ± ?? v.H.	

1 **Sem** = Semester

2 **P** = Pflicht, **WP** = Wahlpflicht, **W** = Wahl

3 Keine Angabe = keine Wertung

4 **LP** = Leistungspunkte nach dem ECTS

5 **WL** = Workload in Stunden (Gesamtarbeitsbelastung)

6 **LNmE** = Leistungsnachweis mit Erfolg, **D** = Dokumentation

E1 ERGÄNZUNG 1

Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Stepan Günzel
Semester	1
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester
Dauer	ein Semester
Art	Wahlpflicht
LP	6
Workload in Stunden	gesamt 180 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 96
Voraussetzung für die Teilnahme	keine
Verwendbarkeit	–
Studienleistung	Projektarbeit
Prüfungsleistung	Dokumentation (Art und Umfang siehe Richtlinien zu Modulprüfungen)
Art des Leistungsnachweises	unbenotet

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

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform **Präsenzzeit**

Jeder Studierende kann zwei Ergänzungsseminare frei aus den Angeboten wählen. Die Inhalte der Lehrveranstaltungen werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben. Im Rahmen der Ergänzung findet eine Projektwoche mit Workshops statt.

Angebote aller Studiengänge	Seminar, Exkursion, Workshop	42 Stunden
------------------------------------	------------------------------	------------

siehe Stundenplan

Projektwoche	Workshop	42 Stunden
---------------------	----------	------------

Angebote werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

E2 ERGÄNZUNG 2

Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Stephan Günzel
Semester	2
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester
Dauer	ein Semester
Art	Wahlpflicht
LP	6
Workload in Stunden	gesamt 180 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 96
Voraussetzung für die Teilnahme	keine
Verwendbarkeit	–
Studienleistung	Projektarbeit
Prüfungsleistung	Dokumentation (Art und Umfang siehe Richtlinien zu Modulprüfungen)
Art des Leistungsnachweises	unbenotet

Qualifikationsziele

Positionierung der eigenen Gestalterpersönlichkeit in der Vielfalt heutiger Designberufe
teamorientiertes, multidisziplinäres Erarbeiten von Gestaltungslösungen
Handhabung aktueller Medientechnologien in der Konzeption und Ausformulierung einer Gestaltungsaufga-

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform **Präsenzzeit**

Jeder Studierende kann zwei Ergänzungsseminare frei aus den Angeboten wählen. Die Inhalte der Lehrveranstaltungen werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben. Im Rahmen der Ergänzung findet eine Projektwoche mit Workshops statt.

Angebote aller Studiengänge	Seminar, Exkursion, Workshop	42 Stunden
------------------------------------	------------------------------	------------

siehe Stundenplan

Projektwoche	Workshop	42 Stunden
---------------------	----------	------------

Angebote werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

E3 ERGÄNZUNG 3

Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Stephan Günzel
Semester	3
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester
Dauer	zwei Semester
Art	Wahlpflicht
LP	6
Workload in Stunden	gesamt 180 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 96
Voraussetzung für die Teilnahme	keine
Verwendbarkeit	–
Studienleistung	Projektarbeit
Prüfungsleistung	Dokumentation (Art und Umfang siehe Richtlinien zu Modulprüfungen)
Art des Leistungsnachweises	unbenotet

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

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform **Präsenzzeit**

Jeder Studierende kann zwei Ergänzungsseminare frei aus den Angeboten wählen. Die Inhalte der Lehrveranstaltungen werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben. Im Rahmen der Ergänzung findet eine Projektwoche mit Workshöps statt.

Angebote aller Studiengänge

Seminar, Exkursion, Workshop 42 Stunden

siehe Stundenplan

Projektwoche

Workshop 42 Stunden

Angebote werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

E4 ERGÄNZUNG 4

Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Stephan Günzel
Semester	4
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester
Dauer	ein Semester
Art	Wahlpflicht
LP	6
Workload in Stunden	gesamt 180 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 96
Voraussetzung für die Teilnahme	keine
Verwendbarkeit	–
Studienleistung	Projektarbeit
Prüfungsleistung	Dokumentation (Art und Umfang siehe Richtlinien zu Modulprüfungen)
Art des Leistungsnachweises	unbenotet

Qualifikationsziele

Positionierung der eigenen Gestalterpersönlichkeit in der Vielfalt heutiger Designberufe
teamorientiertes, multidisziplinäres Erarbeiten von Gestaltungslösungen
Handhabung aktueller Medientechnologien in der Konzeption und Ausformulierung einer Gestaltungsaufga-

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform **Präsenzzeit**

Jeder Studierende kann zwei Ergänzungsseminare frei aus den Angeboten wählen. Die Inhalte der Lehrveranstaltungen werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben. Im Rahmen der Ergänzung findet eine Projektwoche mit Workshops statt.

Angebote aller Studiengänge

Seminar, Exkursion, Workshop 42 Stunden

siehe Stundenplan

Projektwoche

Workshop 42 Stunden

Angebote werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

E5 ERGÄNZUNG 5

Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Stephan Günzel
Semester	6
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester
Dauer	ein Semester
Art	Wahlpflicht
LP	6
Workload in Stunden	gesamt 180 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 96
Voraussetzung für die Teilnahme	keine
Verwendbarkeit	–
Studienleistung	Projektarbeit
Prüfungsleistung	Dokumentation (Art und Umfang siehe Richtlinien zu Modulprüfungen)
Art des Leistungsnachweises	unbenotet

Qualifikationsziele

Positionierung der eigenen Gestalterpersönlichkeit in der Vielfalt heutiger Designberufe
teamorientiertes, multidisziplinäres Erarbeiten von Gestaltungslösungen
Handhabung aktueller Medientechnologien in der Konzeption und Ausformulierung einer Gestaltungsaufga-

Lehrveranstaltungen und Inhalte

Lehrform **Präsenzzeit**

Jeder Studierende kann zwei Ergänzungsseminare frei aus den Angeboten wählen. Die Inhalte der Lehrveranstaltungen werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben. Im Rahmen der Ergänzung findet eine Projektwoche mit Workshops statt.

Angebote aller Studiengänge

Seminar, Exkursion, Workshop 42 Stunden

siehe Stundenplan

Projektwoche

Workshop 42 Stunden

Angebote werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

PROJEKTE

In den Projektmodulen erwerben die Studierenden die spezifischen Fähigkeiten und Kenntnisse ihres Studienschwachs. Diese Kernkompetenzen grenzen das Studium von anderen Gestaltungsbereichen ab. Die Projektgrundlagen des ersten und zweiten Semesters bilden die Voraussetzung für die Projektmodule des dritten, vierten und sechsten Semesters. Die Grundlagenmodule dienen vornehmlich der Projektvorbereitung. Im dritten Semester können sich die Studierenden dann jedes Semester ergänzend zum Bereich Game Design in Game Art oder Game Programming spezialisieren. Die Projektmodule im dritten, vierten und sechsten Semester enthalten jeweils eine Veranstaltung zur Konzeption und eine zur Umsetzung, die zur Realisierung der Projektidee dienen. Eine Zielsetzung dieser Projektmodule besteht in der Vermittlung von Fähigkeiten und Fertigkeiten, die es den Studierenden ermöglichen, ihre Gestaltungsideen eigenständig zu realisieren. Das übergreifende Kompetenzziel ist somit die souveräne Handhabung der zur Verfügung stehenden Technologien in Bezug zu den eigenen Gestaltungsansprüchen. Das fünfte Semester (wahlweise auch das bereits das dritte oder vierte) besteht in einem Praktikum in der Kreativwirtschaft oder dem Studienaufenthalt an einer Hochschule im Ausland. Studium schließt mit dem Bachelorprojekt ab.

Modul		Sem.	Art	Gewicht ¹	LP	WL	Prüfungsformen ²
P.GD1	Projektgrundlagen 1	1	P	1	10	300	bLN: R
P.GD2	Projektgrundlagen 2	2	P	1	10	300	bLN: R
P.GD3	Rapid Prototyping: Game Design 1	3	P	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD4	Rapid Prototyping: Game Art 1	3	WP	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD5	Rapid Prototyping: Game Programming 1	3	WP	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD6	Rapid Prototyping: Game Design 2	4	P	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD7	Rapid Prototyping: Game Art 2	4	WP	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD8	Rapid Prototyping: Game Programming 2	4	WP	2	9	270	bLN: pA, mP
P.PR ³	Praktisches Semester	5	W	-	30	900	LNmE: mP
P.AS ³	Auslandssemester	5	W	-	30	900	LNmE
P.GD9	Rapid Prototyping: Game Design 3	6	P	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD10	Rapid Prototyping: Game Art 3	6	WP	2	9	270	bLN: pA, mP
P.GD11	Rapid Prototyping: Game: Programming 3	6	WP	2	9	270	bLN: pA, mP
BA	Bachelorprojekt	7	P	-	30	900	bLN:pA, mP
gesamt (aus Angebot)		1-7				162 ± ??v.H.	

¹ Keine Angabe = keine Wertung

² **LNmE** = Leistungsnachweis mit Erfolg, **bLN** = benoteter Leistungsnachweis, **HA** = Hausaufgabe, **mP** = mündliche Prüfung, **pA** = praktische Arbeit

³ Alternativ zum praktischen Semester kann ein Auslandssemester zu absolviert werden.

P.GD1 PROJEKTGRUNDLAGEN

Verwendbarkeit des Moduls	GD2
Modulverantwortlicher	Prof. Csongor Baranyai
Semester	1
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes zweite Semester
Art	P
Gewichtung	einfach
ECTS	10
Workload	gesamt 300 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 216
Sprache	deutsch
Voraussetzung	keine
Prüfungsform	bLN: pA
Lehr- und Lernmethoden	V, S, Ü

Qualifikationsziele

- Kenntnis über verschiedene Spielertypen und Formen des Vergnügens
- Kritische Reflexion über die Notwendigkeit einer Zielgruppenfokussierung
- Kenntnis historischer Strömungen und aktueller Tendenzen im Bereich der analogen Spiele
- Kompetenz, die Umsetzbarkeit von Spielideen einzuschätzen
- Anwendung verschiedener Ansätze zur Umsetzung einer Spielidee
-
-

Lehrveranstaltungen und Inhalte	Lehrform	Dozent	SWS
P.GD1.1 Game Design Patterns	V, S, Ü	Baranyai	2
Diese Lehrveranstaltung stellt die Analyse analoger und digitaler Spielprinzipien in den Vordergrund. Relevant ist hier insbesondere die Analyse von Spielprinzipien, Spielmechaniken, Prämissen, Spielzielen, Regeln und Herausforderungen.			
P.GD1.2 Analogue Game Design	V, S, Ü	Isailovic	4
Diese Lehrveranstaltung untersucht, welche analogen Spielprinzipien und -mechaniken am Markt erfolgreich sind und sich für eine digitale Umsetzung eignen. Insbesondere die Umsetzung von digitalen Strategiespielen als Brettspiel oder die Entwicklung eines Kartensammelspiels kann hier im Vordergrund stehen.			

P.GD2 PROJEKTGRUNDLAGEN 2

Verwendbarkeit des Moduls	GD3, GD4, GD6 (in GD)
Modulverantwortlicher	Prof. Csongor Baranyai
Semester	2
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes zweite Semester
Art	P
Gewichtung	einfach
ECTS	9
Workload	gesamt 300 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 216
Sprache	deutsch
Voraussetzung	keine
Prüfungsform	bLN: pA
Lehr- und Lernmethoden	V, S, Ü

Qualifikationsziele

- Kompetenz in der Anwendung unterschiedlicher agiler Projektmanagementmethoden
- Kenntnisse über den iterativen Zyklus, Arbeitsabläufe und Projektplanung
- Kompetenz in der Auswahl der richtigen Spielidee in Abhängigkeit von Plattform, Genre, Zielgruppe und Budget
- Anwendung verschiedener Ansätze zur Umsetzung einer Spielidee
- Kenntnis über aktuelle Tendenzen im Bereich der digitalen Spiele

Lehrveranstaltungen und Inhalte	Lehrform	Dozent	SWS
SV.GD2.1 Game Programming	V, S, Ü	NN	2
In dieser Lehrveranstaltung steht die Vermittlung von Kenntnissen über unterschiedliche Plattformen, Systemarchitekturen und Programmiersprachen im Vordergrund. Die Studierenden erlernen hierbei die Grundlagen für die eigene Programmierung digitaler Spiele.			
SV.GD2.2 Digital Game Design	V, S, Ü	Isailovic	4
In dieser Veranstaltung lernen die Studierenden unterschiedliche digitale Spielprinzipien und –mechaniken in Abhängigkeit von Genre, Plattform und Zielgruppe kennen. Neben dem genauen Blick auf einzelne Genres, liegt hier der Fokus auch darauf realistisch einzuschätzen, was dies für die Umsetzung eigener Projekte bedeutet.			

P.GD3 RAPID PROTOTYPING: GAME DESIGN 1

Verwendbarkeit des Moduls	P.GD6-11 (in GD)
Modulverantwortlicher	Prof. Csongor Baranyai
Semester	3
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	P
Gewichtung	doppelt
ECTS	9
Workload	gesamt 270 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 186
Sprache	deutsch
Voraussetzung	P.GD1 und 2
Prüfungsform	bLN: pA, mP
Lehr- und Lernmethoden	V, S, Ü

Qualifikationsziele

- Kenntnisse über Arbeitsabläufe und Projektplanung
- Vertrautheit mit den Grundlagen der Spielentwicklung und Konzepterstellung
- Kompetenz die Leistung bzw. Einsatzzwecke von Autoren- und Managementtools einzuschätzen
- Kompetenz die Realisierbarkeit von Spielideen u.a. hinsichtlich des Aufwandes und möglicher Probleme in den Bereichen Game Art und Game Programming einzuschätzen

Lehrveranstaltungen und Inhalte	Lehrform	Dozent	SWS
P.GD31 Konzeption	S, Ü	Prof. Baranyai	3
In dieser Lehrveranstaltung steht die Vermittlung von Kenntnissen über Konzepte (Spielprinzipien, Spielmechaniken, Spielziele, Regeln und Herausforderungen) im Vordergrund, des Weiteren werden die Organisation von Arbeitsabläufen und die Erstellung von Projektplänen thematisiert.			
P.GD32 Umsetzung	S, Ü	Prof. Baranyai	3
In dieser Lehrveranstaltung stehen, neben der Arbeit an einem konkreten Projekt, die unterschiedlichen Möglichkeiten zur Umsetzung der Konzepte im Vordergrund, insbesondere konzentrieren wir uns auf Rapid Prototyping mittels „pen & paper“ d.h. die Studierenden lernen, wie sie mit Hilfe von „Pen & Paper“-Prototypen ihre gestalterischen Ideen reflektieren, testen, balancieren, kommunizieren und „pitchen“ können.			

P.GD4 RAPID PROTOTYPING: GAME ART 1

Verwendbarkeit des Moduls	P.GD7 und 10 (in GD)
Modulverantwortlicher	Prof. Csongor Baranyai
Semester	3
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	WP
Gewichtung	doppelt
ECTS	9
Workload	gesamt 270 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 186
Sprache	deutsch
Voraussetzung	G1 und 3
Prüfungsform	bLN: pA, mP
Lehr- und Lernmethoden	S, Ü

Qualifikationsziele

- Kenntnisse über Arbeitsabläufe und Projektplanung
- Vertrautheit mit den Grundlagen der Spielentwicklung und Konzepterstellung
- Kompetenz die Leistung bzw. Einsatzzwecke von Autoren- und Managementtools einzuschätzen
- Kompetenz die Realisierbarkeit von Spielideen u.a. hinsichtlich des Aufwandes und möglicher Probleme in den Bereichen Game Art und Game Programming einzuschätzen

Lehrveranstaltungen und Inhalte	Lehrform	Dozent	SWS
P.GD4.1 Konzeption	S, Ü	N.N.	3

In dieser Lehrveranstaltung sollen grundlegende Kenntnisse in der Gestaltung (z.B. Modellieren & Texturieren) und Animation von zwei- und dreidimensionalen Objekten entwickelt werden. Darüberhinaus wird in Arbeitsabläufe eingeführt und relevante Software vorgestellt.

P.GD4.2 Umsetzung	S, Ü	N.N.	3
--------------------------	------	------	---

In dieser Lehrveranstaltung stehen, neben der Arbeit an einem konkreten Projekt, die unterschiedlichen Möglichkeiten zur Umsetzung der Entwürfe im Vordergrund, insbesondere konzentrieren wir uns auf „Concept Art“, „Character Design/Storytelling“ und den Umgang mit der relevanten Software.

P.GD5 RAPID PROTOTYPING: GAME PROGRAMMING 1

Verwendbarkeit des Moduls	P.GD8 und 11 (in GD)
Modulverantwortlicher	Prof. Csongor Baranyai
Semester	3
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	WP
Gewichtung	doppelt
ECTS	9
Workload	gesamt 270 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 186
Sprache	deutsch
Voraussetzung	G2 und 3
Prüfungsform	bLN: pA, mP
Lehr- und Lernmethoden	S, Ü

Qualifikationsziele

- Kenntnisse über Arbeitsabläufe und Projektplanung
- Kenntnisse über unterschiedliche Programme, ihre Möglichkeiten und Grenzen
- Kompetenz, den Aufwand von Programmierlösungen einzuschätzen
- Praktische Erfahrung mit den entsprechenden Programmen
- Kenntnisse über unterschiedliche Plattformen, Systemarchitekturen, Programmiersprachen usw.
- Kritische Reflexion der eigenen Kompetenzen

Lehrveranstaltungen und Inhalte	Lehrform	Dozent	SWS
P.GD51 Konzeption	S, Ü	N.N.	3
In dieser Lehrveranstaltung steht die Vermittlung von Kenntnissen über unterschiedliche Plattformen, Systemarchitekturen, Programmiersprachen, Game-, Physik- und Grafikengines, wie auch über relevante Softwaretools im Vordergrund. Insbesondere die Realisierbarkeit der eigenen Projekte soll hier diskutiert werden.			
P.GD52 Umsetzung	S, Ü	N.N.	3
In dieser Lehrveranstaltung stehen, neben der Arbeit an einem konkreten Projekt, die Wahl der richtigen Engine und Programmiersprache (in Abhängigkeit vom eigenen Projekt), die ersten Schritte zur praktischen Umsetzung im Vordergrund d.h. zum Beispiel Einführung in eine Programmiersprache, Scripting in Games Engines etc.			

P.GD6 RAPID PROTOTYPING: GAME DESIGN 2

Verwendbarkeit des Moduls	P.GD9-11 (in GD)
Modulverantwortlicher	Prof. Csongor Baranyai
Semester	4
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	P
Gewichtung	doppelt
ECTS	9
Workload	gesamt 270 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 186
Sprache	deutsch
Voraussetzung	P.GD3
Prüfungsform	bLN: pA, mP
Lehr- und Lernmethoden	S, Ü

Qualifikationsziele

- Weiterführende Kenntnisse über Arbeitsabläufe und Projektplanung
- Sicherer Umgang mit den Grundlagen der Spielentwicklung und Konzepterstellung
- Vertiefte Kompetenz die Leistung bzw. Einsatzzwecke von Autoren- und Managementtools einzuschätzen
- Vertiefte Kompetenz die Realisierbarkeit von Spielideen u.a. hinsichtlich des Aufwandes und möglicher Probleme in den Bereichen Game Art und Game Programming einzuschätzen
- Kompetenz, Probleme in der Produktion zu erkennen und zu beseitigen
- Kenntnisse über „Production Pipelines“ und Analyse von „Post Mortems“

Lehrveranstaltungen und Inhalte	Lehrform	Dozent	SWS
P.GD6.1 Konzeption	S, Ü	Prof. Baranyai	3

In dieser Lehrveranstaltung steht die Vermittlung von Kenntnissen über das Projektmanagement im Vordergrund, des Weiteren werden vertiefte Kenntnisse im Bereich der Konzepte (Spielprinzipien, Spielmechaniken, Spielziele, Regeln und Herausforderungen) vermittelt. Der Fokus liegt hier u.a. auf der Entwicklung einer stabilen „Production Pipeline“ und einem realistischen Zeitplan.

P.GD6.2 Umsetzung	S, Ü	Prof. Baranyai	3
--------------------------	------	----------------	---

In dieser Lehrveranstaltung steht, neben der Arbeit an einem konkreten Projekt, die Erstellung eines stark ausgearbeiteten Projektplanes sowie eines Game Design Documentes (GDD) und die Vermittlung von Methoden zur Beseitigung von Problemen in der Produktion im Vordergrund.

P.GD7 RAPID PROTOTYPING: GAME ART 2

Verwendbarkeit des Moduls	P.GD10 (in GD)
Modulverantwortlicher	Prof. Csongor Baranyai
Semester	4
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	WP
Gewichtung	doppelt
ECTS	9
Workload	gesamt 270 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 186
Sprache	deutsch
Voraussetzung	P.GD3
Prüfungsform	bLN: pA, mP
Lehr- und Lernmethoden	S, Ü

Qualifikationsziele

- Vertiefte Kenntnisse über Arbeitsabläufe und Projektplanung
- Sicherer Umgang mit unterschiedlichen Programmen, qualifizierte Einschätzung ihrer Möglichkeiten und Grenzen
- Weiterführende Kompetenz, den Aufwand von Programmierlösungen in Bezug auf Zeit, Teamkompetenz und Größe und technische Mittel einzuschätzen
- Sicherer Umgang mit den entsprechenden Programmen
- Vertiefte Kenntnisse über unterschiedliche Plattformen, Systemarchitekturen, Programmiersprachen usw.
- Kompetenz Programmierprobleme schon in der Planung zu erkennen und zu vermeiden

Lehrveranstaltungen und Inhalte	Lehrform	Dozent	SWS
P.GD71 Konzeption	S, Ü	N.N.	3

In dieser Lehrveranstaltung sollen weiterführende Kenntnisse in der Gestaltung (z.B. Modellieren und Texturieren) und Animation von zwei- und dreidimensionalen Objekten entwickelt werden. Darüber hinaus werden alternative Arbeitsabläufe und Softwareprodukte diskutiert. Vertiefte Kompetenzen in Texturing, Rigging und im Animieren sollen hier vermittelt werden. Je nach Kenntnisstand und Interesse der Lerngruppen können Themen wie z.B. „Environmental design“ in den Vordergrund rücken.

P.GD72 Umsetzung	S, Ü	N.N.	3
-------------------------	------	------	---

In dieser Lehrveranstaltung konzentrieren wir uns, neben der Arbeit an einem konkreten Projekt, auf das Animieren, Modellieren und Texturieren der Spielwelten, Spielfiguren und Props. In der Animation sollte über den „Walk Cycle“ hinausgegangen werden, so dass die Studierenden in der Lage sind die für ihr eigenes Projekt notwendigen Animationen zu erstellen.

P.GD8 RAPID PROTOTYPING: GAME PROGRAMMING 2

Verwendbarkeit des Moduls	GD11 (in GD)
Modulverantwortlicher	Prof. Csongor Baranyai
Semester	4
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	WP
Gewichtung	doppelt
ECTS	9
Workload	gesamt 270 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 186
Sprache	deutsch
Voraussetzung	P.GD3
Prüfungsform	bLN: pA, mP
Lehr- und Lernmethoden	S, Ü

Qualifikationsziele

- Vertiefte Kenntnisse über Arbeitsabläufe und Projektplanung
- Sicherer Umgang mit unterschiedlichen Programmen, qualifizierte Einschätzung ihrer Möglichkeiten und Grenzen
- Weiterführende Kompetenz, den Aufwand von Programmierlösungen in Bezug auf Zeit, Teamkompetenz und Größe und technische Mittel einzuschätzen
- Sicherer Umgang mit den entsprechenden Programmen
- Vertiefte Kenntnisse über unterschiedliche Plattformen, Systemarchitekturen, Programmiersprachen usw.
- Kompetenz Programmierprobleme schon in der Planung zu erkennen und zu vermeiden

Lehrveranstaltungen und Inhalte	Lehrform	Dozent	SWS
P.GD81 Konzeption	S, Ü	N.N	3

In dieser Lehrveranstaltung steht die Vermittlung von vertieften Kenntnissen über unterschiedliche Plattformen, Systemarchitekturen, Programmiersprachen, Game-, Physik- und Grafikengines, wie auch über relevante Softwaretools im Vordergrund. Je nach Kenntnisstand und Interesse der Lerngruppe kann hier der Umgang mit Game Engines oder die Vermittlung von Programmiersprachen stärker fokussiert werden.

P.GD82 Umsetzung	S, Ü	N.N.	3
-------------------------	------	------	---

In dieser Lehrveranstaltung steht, neben der Arbeit an einem konkreten Projekt, die Lösung von Programmierproblemen und die praktische Umsetzung oder auch Vor- und Nachteile unterschiedlicher Game Engines im Vordergrund.

P.PR PRAKTIKUM

Verwendbarkeit des Moduls	BA
Modulverantwortlicher	Praktikumsbeauftragte/r
Semester	5
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	W
Gewichtung	-
ECTS	30
Workload	gesamt 900 / Kontaktstudium 5 / Eigenstudium 845 (davon 840 in betrieblicher Praxis)
Sprache	deutsch
Voraussetzung	keine
Prüfungsform	LNmE: mP
Lehr- und Lernmethoden	Einzel

Qualifikationsziele

- Berufsbilder definieren und für eigenen Werdegang adaptieren
- Gestalterische Methodenkompetenz verifizieren
- Gruppendynamische 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	-	Praktikumsbeauftragter	-
Ein 21-wöchiges Praktikum in der Kreativwirtschaft, in dem die im bisherigen Studienverlauf erworbenen Kompetenzen unter Marktbedingungen erprobt werden können.			
PR2 Bericht und Kolloquium	-	Studiengangsleiter	-
Dokumentation und Reflexion des Praktikums in einem Bericht und einem Vortrag. Zum Erstellen des Praktikumsberichts ist ein Leitfaden vorhanden.			

P.AS AUSLANDSSEMESTER

Verwendbarkeit des Moduls	BA
Modulverantwortlicher	Prorektor für Kooperationen
Semester	5
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	W
Gewichtung	-
ECTS	30
Workload	gesamt 900
Sprache	N.N.
Voraussetzung	keine
Prüfungsform	LNmE
Lehr- und Lernmethoden	Einzel

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.			
AS Auslandsstudium	-	-	-
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.			

P.GD9 RAPID PROTOTYPING: GAME DESIGN 3

Verwendbarkeit des Moduls	BA (in GD)
Modulverantwortlicher	Prof. Csongor Baranyai
Semester	6
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	WP
Gewichtung	-
ECTS	9
Workload	gesamt 270 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 186
Sprache	deutsch
Voraussetzung	P.GD3 und 6
Prüfungsform	bLN: pA, mP
Lehr- und Lernmethoden	S, Ü

Qualifikationsziele

- Vertiefte Kenntnisse über Arbeitsabläufe und Projektplanung
- Kompetenter Umgang mit den Grundlagen der Spielentwicklung und Konzepterstellung
- Sicherer Umgang mit Autoren- und Managementtools
- Vertiefte Kompetenz, Probleme in der Produktion zu erkennen und zu beseitigen
- Planung von „Production Pipelines“ und qualifizierte Analyse von „Post Mortems“
- Kompetenz im Testen von Spielen
- Kompetenz in der Beseitigung von Problemen beim Balancing
- Kenntnisse über die finale Fehlerbeseitigung und das Vermarkten von Spielen

Lehrveranstaltungen und Inhalte	Lehrform	Dozent	SWS
P.GD9.1 Konzeption	S, Ü	Prof. Baranyai	3

In dieser Lehrveranstaltung werden neben der Projektentwicklung insbesondere unterschiedliche Methoden zum Testen und Balancieren von Spielen diskutiert werden, außerdem werden die Themen Projektmanagement und Konzeption vertieft.

P.GD9.2 Umsetzung	S, Ü	Prof. Baranyai	3
--------------------------	------	----------------	---

In dieser Lehrveranstaltung steht, neben der Arbeit an einem konkreten Projekt das Playtesting, Balancing und das Polishing der Spiele im Vordergrund. Außerdem sollen hier die Themen Distribution, Monetarisierung und Marketing erneut eine Rolle spielen.

P.GD10 RAPID PROTOTYPING: GAME ART 3

Verwendbarkeit des Moduls	BA (in GD)
Modulverantwortlicher	Prof. Csongor Baranyai
Semester	6
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	WP
Gewichtung	doppelt
ECTS	9
Workload	gesamt 270 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 186
Sprache	deutsch
Voraussetzung	P.GD3 und 6
Prüfungsform	bLN: pA, mP
Lehr- und Lernmethoden	S, Ü

Qualifikationsziele

- Vertiefte Kenntnisse über Arbeitsabläufe und Projektplanung
- Vertiefte Kenntnisse über unterschiedliche Programme, ihre Möglichkeiten und Grenzen
- Vertiefte Kenntnisse in der Gestaltung und Animation von zwei- und dreidimensionalen Objekten
- Kompetenz, die Umsetzung von gestalterischen Ideen in Bezug auf Zeit, Teamkompetenz - und größe, wie auch technischen Möglichkeiten einzuschätzen
- Vertiefte Kompetenz im Texturieren, Animieren und Modellieren von Spielwelten

Lehrveranstaltungen und Inhalte	Lehrform	Dozent	SWS
P.GD10.1 Konzeption	S, Ü	N.N.	3
In dieser Lehrveranstaltung werden die Kompetenzen in der Gestaltung und Animation von zwei- und dreidimensionalen Objekten weiter verfeinert. Darüberhinaus sollen aktuelle Trends und alternative Produktionsmethoden kritisch diskutiert werden. Desweiteren können hier Trends im Animations- und Werbefilm diskutiert werden.			
P.GD10.2 Umsetzung	S, Ü	N.N.	3
In dieser Lehrveranstaltung konzentrieren wir uns, neben der Arbeit an einem konkreten Projekt, auf das Polishing der Spielwelten, Spielfiguren und Props.			

P.GD11 RAPID PROTOTYPING: GAME PROGRAMMING 3

Verwendbarkeit des Moduls	BA (in GD)
Modulverantwortlicher	Prof. Csongor Baranyai
Semester	6
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	WP
Gewichtung	doppelt
ECTS	9
Workload	gesamt 270 / Kontaktstudium 84 / Eigenstudium 186
Sprache	deutsch
Voraussetzung	P.GD3 und 6
Prüfungsform	bLN: pA, mP
Lehr- und Lernmethoden	S, Ü

Qualifikationsziele

- Vertiefte Kenntnisse der Projektplanung
- Professioneller Umgang mit unterschiedlichen Programmen, genaue Einschätzung ihrer Möglichkeiten und Grenzen
- Weiterführende Kompetenz den Aufwand von Programmierlösungen in Bezug auf Zeit, Teamkompetenz - und gröÙe und technischen Mitteln einzuschätzen
- Professioneller Umgang mit den entsprechenden Programmen
- Professionelle Kenntnisse über unterschiedliche Plattformen, Systemarchitekturen, Programmiersprachen usw.
- Praktische Erfahrung mit Testtools
- Kompetenz, Programmierfehler zu erkennen und zu beseitigen
- Kenntnisse über die Möglichkeiten der digitalen Distribution

Lehrveranstaltungen und Inhalte	Lehrform	Dozent	SWS
P.GD11.1 Konzeption	S, Ü	Prof. Baranyai	3
In dieser Lehrveranstaltung steht die Nutzung von Testtools und u.a. die Vermittlung von Softwarelösungen zur digitalen Distribution im Vordergrund. Je nach Kenntnisstand und Interesse der Lerngruppe können auch Themen wie „Game Metrics“ oder „Portierung“ im Vordergrund stehen.			
P.GD11.2 Umsetzung	S, Ü	Prof. Baranyai	3
In dieser Lehrveranstaltung steht, neben der Arbeit an einem konkreten Projekt, die Beseitigung von Fehlern und die programmiertechnische Optimierung im Vordergrund.			

BA BACHELORPROJEKT

Verwendbarkeit des Moduls	-
Modulverantwortlicher	Prof. Csongor Baranyai
Semester	7
Dauer	ein Semester
Häufigkeit	jedes Semester
Art	P
Gewichtung	30 v.H.
ECTS	30
Workload	gesamt 750 / 500 BA-Projekt / 250 BA-Thesis
Sprache	deutsch oder englisch
Voraussetzung	Bachelor-Proposal
Prüfungsform	bLN: pA, mP
Lehr- und Lernmethoden	Einzel, S

Qualifikationsziele

Eigenständige analytische Durchdringung, Konzeption, Realisation, Reflexion, Dokumentation und Präsentation eines Projektes, das die im Studienverlauf erworbenen Kompetenzen und damit die Berufsbefähigung darlegt.

Lehrveranstaltungen und Inhalte	Lehrform	Dozent	SWS
---------------------------------	----------	--------	-----

Dieses Modul besteht aus dem Portfolio und der Präsentation des BA-Projektes und soll zeigen, dass der Studierende die im Studienverlauf erworbenen Kompetenzen zur eigenständigen Konzeption und Realisation eines Projektes anwenden kann und so zur Ausübung eines Berufes im Gestaltungsfeld befähigt ist.

BA1 BA-Projekt	Einzel	Studiengangsleiter/ N.N.	-
-----------------------	--------	-----------------------------	---

Das Bachelorprojekt besteht in der Konzeption und/oder Erstellung eines Spiel sowie der Dokumentation der zugrundeliegenden Designentscheidungen und dem Prozess der Erstellung. (Es besteht die Möglichkeit, das Spiel im Kollektiv zu gestalten, sofern die Aufgabenteilung gleichwertig ist und dokumentiert wird.)

BA2 Bachelorthesis	V, Einzel	N.N.	-
---------------------------	-----------	------	---

Die Bachelorthesis umfasst eine theoretische Auseinandersetzung in schriftlicher Form mit Designgrundlagen und -fragen analoger und/oder digitaler Spiele in Auseinandersetzung mit ihrer Geschichte sowie bestehenden Designs. Die Thesis wird im Rahmen einer Prüfung durch den Studierenden im Zuge der Präsentation des Spieldesign mündlich verteidigt.

BEISPIELHAFTER STUDIENVERLAUF

Modul		Sem.	LP
Grundlagen			
G1	BootCamp	1	6
G2	Gestalterische Grundlagen	2	6
G3	Generative Gestaltung	1-2	10
Theorie			
T1	Visualität	1-2	6
	Recht und Projektmanagement	3	6
T2	Medialität	4	6
T3	Philosophie	6	6
Ergänzung			
E1	Ergänzung 1	1	3
E2	Ergänzung 2	2	3
E3	Ergänzung 3	3	3
E4	Ergänzung 4	4	3
E5	Ergänzung 5	5	3
Module des Studiengangsspezifischen Vertiefungsstudiums			
P.GD1	Projektgrundlagen 1	1	10
P.GD2	Projektgrundlagen 2	2	10
P.GD3	Rapid Prototyping: Game Design 1	3	9
P.GD4	Rapid Prototyping: Game Art 1	3	9
P.GD2	Rapid Prototyping: Game Design 2	4	9
P.GD8	Rapid Prototyping: Game Programming 2	4	9
P.PR	Praktikum in einem Entwicklerstudio	5	9
P.GD9	Rapid Prototyping: Game Design 3	6	9
P.GD11	Rapid Prototyping: Game Art 3	6	9
BA	Bachelorprojekt	7	30