

**MODULHANDBUCH
GAME ART AND DESIGN**



Modulübersicht

Praktische Basis 1	3
Grundlagen Game Art and Design 1.....	7
Technische Basis.....	9
Theorie 1.....	12
Praktische Basis 2	14
Grundlagen Game Art and Design 2.....	17
Fachtheorie 1.....	19
Praktische Basis 3	21
Grundlagen Game Art and Design 3.....	23
Spezialisierung Game Art and Design 1.....	26
Theorie 2.....	29
Praktische Vertiefung 1	32
Praktikum oder Auslandssemester	34
Spezialisierung Game Art and Design 2.....	35
Praktische Vertiefung 2	37
Fachtheorie 2.....	39
Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium.....	42
Anhänge: Programmbeispiele	43

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 1					
Modulbezeichnung Praktische Basis 1				BA-GAD-PB1	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung, Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	360 Std.	Digital Media Design B.A.		Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate, Portfolio/unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	120 LV-Std. 240 Std. Selbststudium		12	max. 45
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> kennen grundlegende Eigenschaften einer freien künstlerischen Gestaltung und können sie anwenden verfügen über Grundlagen der Typografie, der Flächengestaltung (2D), der Raumgestaltung (3D), der Gestaltung mit Farbe und Licht, des figürlichen und gegenständlichen Zeichnens, sowie des analogen und digitalen Modellierens besitzen grundlegendes Wissen zum Gestaltungsprozess von Kommunikationsmedien in Schrift und Bild können einschlägige Gesichtspunkte der Gestaltungslehre sicher und materialgerecht einsetzen können ihr eigenes Thema finden, darstellen und begründen 					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
GAD-PB1.1	3D Modelling	Seminar	30:60 Std.	3	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate, Portfolio/unbenotet
GAD-PB1.2	Digitales Zeichnen	Seminar	30:60 Std.	3	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate, Portfolio/unbenotet
GAD-PB1.3	Concept Art	Seminar	30:60 Std.	3	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate, Portfolio/unbenotet
DMD-G2.1	Typografie Kompaktkurs	Seminar	30:60 Std.	3	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate, Portfolio/unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Roman Wolter, Prof. Tobias Kreter					

LV

3D Modelling, 1. Semester

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- besitzen Grundkenntnisse und praktische Erfahrungen im Einsatz digitaler Werkzeuge zur Erstellung von digitalen, dreidimensionalen Objekten
- verfügen über Grundkenntnisse im Umgang mit der relevanten Hard- und Software
- kennen grundlegende Eigenschaften und Möglichkeiten einer freien, künstlerischen, multimedialen Gestaltung am Computer
- haben ein Grundverständnis für die räumliche Darstellung in der freien digitalen Entwurfsskizze
- können spezifische Darstellungen im Hinblick auf ihre Wirkungsweise analysieren, interpretieren und ihre Vorstellungen visualisieren

Inhalte

- Grundlagen der 3D Modellierung und Visualisierung sowie Umsetzung einer Bildskizze in eine dreidimensionale Computergrafik unter Anwendung bildkompositorischer Mittel
- Verwenden von Hardware: Computer, Zeichentablett oder Tabletcomputer
- Anwendung von 3D-Modelling-Software

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppen- größe	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:60 Std.	2 x 16	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate, Portfolio/ unbenotet

LV

Concept Art, 1. Semester

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- verfügen über grundlegende Fertigkeiten, um Ideen auf visuelle Art und Weise zu veranschaulichen
- kennen unterschiedliche visuelle Entwurfsmethoden und deren Einsatzmöglichkeiten im Gestaltungsprozess
- sind in der Lage, Informationen unterschiedlicher Komplexitätsgrade zu visualisieren
- sind geübt in der Analyse und Anwendung unterschiedlicher grafischer Stile und deren Wirkungsweise auf die Betrachtenden
- wenden grundlegende Methoden und Möglichkeiten zur freien, künstlerischen Gestaltung an

Inhalte

- Gestaltungsprinzipien
- bildkompositorische Mittel
- Mood Boards
- Style Frames
- Concept Sheets
- Nutzung adäquater Hardware & Software

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppen- größe	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:60 Std.	max. 20	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate, Portfolio/ unbenotet

LV Digitales Zeichnen, 1. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • verfügen über grundlegende zeichnerische Fertigkeiten • verstehen digitale Zeichenwerkzeuge als selbstverständliches Hilfsmittel des visuellen Entwurfs 				
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • zweidimensionale Grundformen • Perspektive, Objekt, Raum • Form, Farbe, Licht, Schatten • Schraffur, Textur, Muster • Verwendung von Grafiktablets und Bildbearbeitungsprogrammen 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppen- größe	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:60 Std.	max. 20	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate, Portfolio/ unbenotet

LV Typografie Kompaktkurs, 1. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • erwerben die Kompetenz zur Beurteilung und Gestaltung einfacher typografischer Systeme • kennen typografische und gestalterische Grundbegriffe • sind in der Lage über typografische Erzeugnisse fachlich zu diskutieren • sind befähigt, detailtypografisches Wissen in Layout-Programmen anzuwenden • können gestalterische und inhaltliche Varianten eines Themas entwickeln und deren Wirkungsabsichten analysieren und beurteilen 				
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Schrift: Schriftklassifikation, Schriftschnitte, Schriftfamilie, Schriftgrößen, Laufweite, Spationierung, Sonderzeichen • Entwurfsmethoden und Gestaltung mit Schrift im zweidimensionalen Flächenraum • Das Wahrnehmen von Schrift auf analogen und digitalen Gerätschaften 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppen- größe	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:60 Std.	max. 16	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate, Portfolio/ unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 1					
Modulbezeichnung Grundlagen Game Art and Design 1				BA-GAD-G1	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung, Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	360 Std.	Digital Media Design B.A.		Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	120 LV-Std. 240 Std. Selbststudium		12	max. 45
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • können ihr eigenes Thema finden, darstellen und im Kontext begründen • besitzen die Kompetenz, grundlegende Methoden der 2D- und 3D-Computergrafik in eigenen Entwürfen einzusetzen • können Spielprototypen von begrenztem Umfang umsetzen 					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
GAD-G1.1	Entwurfsprozesse 1	Seminar	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate/ unbenotet
GAD-G1.2	Prototyping 1	Seminar	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate/ benotet
Modulverantwortlich: Prof. Martin Ganteföhr					

LV Entwurfsprozesse 1, 1. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • verfügen über das nötige Fachvokabular zur Benennung von medientypischen Eigenschaften • sind in der Lage, Spiele zu analysieren und zu bewerten • haben ein Bewusstsein für die spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten von Games entwickelt • besitzen die Kompetenz, Spielkonzepte von begrenztem Umfang zu entwerfen 				
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung fachspezifischer Terminologie und Begrifflichkeiten im Kontext grundlegender historischer Zusammenhänge • Entwurf von Spielkonzepten anhand von vorgegebenen Themen und Eigenschaften in Form von Text und Bild • Verschriftlichung von narrativen Elementen • Visualisierung von Spielregeln und -zielen in Form von analogen oder digitalen Skizzen • Visualisierung ästhetischer Eigenschaften in Form von analogen oder digitalen Konzeptskizzen sowie Moodboards • Vorstellen eigener Entwürfe in einer Gruppe und Verteidigung in Diskussionen 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	4	60:120 Std.	max. 20	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate/ unbenotet
LV Prototyping 1, 1. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • können Spielkonzepte und -entwürfe in funktionsfähige Spielprototypen umsetzen • verfügen über gestalterische und künstlerische Grundlagenkompetenzen in den Bereichen 2D/3D Game Art und Design • sind erfahren in der prototypischen Umsetzung von Spielen innerhalb der Geräteklasse Desktop-Computer • sind geübt in der Gestaltung von Interaktionsmechanismen für spezifische Eingabegeräte wie Maus, Tastatur und Game-Controller 				
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Adaption von Konzeptskizzen zu gebrauchsfertigen Game Assets • grafischer Aufbau von Spielwelten sowie deren Vertonung • Integration von Interaktionsmechanismen • Publikation fertiger Spielprototypen innerhalb einer Ausstellung zum Semesterende 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	4	60:120 Std.	max. 16	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate/ unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 1 – 3					
Modulbezeichnung Technische Basis				BA-GAD-TB	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung, Übung	Siehe Studienbuch	270 Std.	Digital Media Design B.A.		aktive Teilnahme
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	3 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium		9	max. 16
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • verfügen über technisches Basiswissen zur Bedienung einer Game Engine • sind geübt in der Navigation zwei- und dreidimensionaler Räume sowie im Aufbau von Spielszenen • besitzen Grundkenntnisse zur Programmierung von Interaktionsmechaniken und Spielverläufen • können funktionsfähige Spiele für mehrere technische Plattformen publizieren 					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
GAD-TB.1	Game Engines 1	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
GAD-TB.2	Game Engines 2	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
GAD-TB.3	Game Engines 3	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter					

LV Game Engines 1, 1. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • haben einen Überblick über grundlegende Funktionen und Arbeitsweisen von Game Engines • sind mit der Funktion und der Bedienung der grafischen Benutzeroberflächen von Game Engines vertraut • beherrschen den Aufbau von Szenen für zwei- und dreidimensionale Darstellung • sind in der Lage Einstellungen für Objekte, Materialien, Kameras und Licht anzuwenden • sind mit der Simulation von Physik vertraut • sind sich der Möglichkeiten durch Visual Scripting bewusst • können vorgefertigte Game Controller integrieren • haben die Kompetenz Games für Desktop-Plattformen zu veröffentlichen 				
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Nutzung von Game Engines 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 16	aktive Teilnahme/ unbenotet

LV Game Engines 2, 2. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • erlernen Grundlagen der Programmierung mithilfe von Visual Scripting • sind geübt in der Programmierung von Interaktionsmechanismen, sowie in der Verwendung von Variablen • kennen Grundstrukturen von endlichen Automaten • können interaktive Benutzerschnittstellen erstellen • besitzen Grundkenntnisse in der Verwendung von zeitleistenbasierten sowie prozeduralen Animationsmethoden • kennen spezifische Eigenschaften in Bezug auf mobile Geräte und können deren Alleinstellungsmerkmale innerhalb der Game Engine mit einbeziehen 				
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Nutzung von Game Engines in Verbindung mit Visual Scripting 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 16	aktive Teilnahme/ unbenotet

LV

Game Engines 3, 3. Semester

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- erlernen technische Grundlagen in der Produktion von Anwendungen für immersive Medien
- überblicken die Anwendungsmöglichkeiten von technischen Systemen aus den Bereichen Immersiver Medien
- kennen die medienspezifischen Besonderheiten innerhalb der Produktionsprozesse
- programmieren eigenständig Applikationen für jeweilige Systeme

Inhalte

- Nutzung einer Game Engine in Verbindung mit internen und externen Lösungen zur Entwicklung von Games im Kontext von Extended Reality
- Nutzung von XR-Hardware (z.B. Head Mounted Displays und Controller)

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 16	aktive Teilnahme/ unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 1 – 2					
Modulbezeichnung Theorie 1				BA-T1	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
Vorlesung, Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	180 Std.	B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	Referat, Hausarbeit, Schriftlicher Test/ benotet	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte	Gruppengröße	
Einmal jährlich	2 Semester	75 LV-Std. 105 Std. Selbststudium	6	max. 60	
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden erhalten einen Überblick über Theorien des Designs und eine systematische Ordnung der Forschungsfelder. Sie entwickeln ein umfassendes Verständnis für den Designbegriff und die unterschiedlichen theoretischen Bezüge der Disziplin. Darüber hinaus erwerben sie ein Basiswissen über multisensuale Wahrnehmung und die Spezifika des technischen bewegten Bildes.					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
T1.4	Designtheorie	Vorlesung, Seminar, Übung	45:45 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
T1.5	Wahrnehmungs- und Medientheorie	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
Modulverantwortlich: Prof. Dr. Sabine Bartelsheim, Prof. Dr. Thilo Schwer					

LV Designtheorie, 1. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
<p>Die Studierenden lernen vielfältige Diskurse durch die Lektüre von Fachliteratur kennen und analysieren diese, um relevante Aspekte herauszufiltern. Durch die Präsentation der Ergebnisse, was das Erklären von Sachverhalten, das Finden von Analogien und die Diskussion mit den Kommiliton*innen beinhaltet, wird ein umfassendes Verständnis der Inhalte gefördert. Ziel ist es, einen komplexen Designbegriff in Wechselwirkung mit anderen Systemen zu entwickeln und gleichzeitig einen Überblick relevanter Theoriefelder zu erarbeiten. Flankierend wird das Erkennen und präzise Benennen von Gestaltungsmitteln in der 2., 3. und 4. Dimension geschult.</p>				
Inhalte				
<p>Fokussiert auf den Designbegriff und die Theorie-Praxis-Beziehung werden grundlegende designtheoretische Texte bearbeitet und eingeordnet. Im Anschluss folgt eine diskursbasierte Erörterung der verschiedenen Wissenschaftsbezüge als ‚Forschung über Design‘, ‚Forschung im Design‘ und ‚Forschung mit bzw. durch Design‘. Weitergehend beleuchten die Lehrveranstaltungen ausgewählte Texte zum Produktdesign, der visuellen Kommunikationsforschung sowie zu Medientheorien und Game Studies, um ein differenziertes Verständnis der Forschungsfelder zu fördern. In den Übungsveranstaltungen werden Artefakte analysiert und deren Gestaltmittel benannt, um so die Sprach- und Diskursfähigkeit der Studierenden auszubilden.</p>				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	3	45:45 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV Wahrnehmungs- und Medientheorie, 2. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
<p>Die Studierenden entwickeln ein Verständnis der Vorgänge bei der menschlichen Wahrnehmung und können zwischen Sinneseindrücken, Einflüssen durch die Signalverarbeitung und kognitiven Prozessen unterscheiden. Darüber hinaus kennen sie Gsgestaltgesetze und sind in der Lage, formalästhetische Probleme bei zwei- und dreidimensionalen Medien/Artefakten zu benennen und zu bewerten. Für die Besonderheiten der vierten Dimension werden zentrale Positionen der Film- und Medientheorie erörtert. So können Grafiken, Bilder, Konsumgüter, Bewegtbildmedien analysiert, interpretiert und beurteilt werden, um die gewonnenen Kenntnisse in eigenen Projekten anzuwenden.</p>				
Inhalte				
<p>Die Studierenden erhalten einen Überblick über Theorien der Wahrnehmung mit Schwerpunkt auf der Gestalt- und Wahrnehmungspsychologie. Sie lernen, multisensuale Kategorien zu analysieren und theoretische Modelle hinsichtlich des Umgangs mit Gestaltungsmitteln zu differenzieren. Darüber hinaus eröffnen Medientheorien, Theorien des Films und der Animation ein umfangreiches Verständnis dafür, wie Themen und Narrative inhaltlich und formal umgesetzt werden können.</p>				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 2					
Modulbezeichnung Praktische Basis 2				BA-GAD-PB2	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung, Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	360 Std.	Game Art and Design B.A.		gemeinsames Portfolio, unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	120 LV-Std. 240 Std. Selbststudium		12	max. 45
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • sind in der Lage, Interaktionskonzepte und grafische Benutzeroberflächen zu entwerfen und prototypisch umzusetzen • haben fortgeschrittene Erfahrung im Bereich zwei- und dreidimensionaler Zeitleistenanimation 					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
DMD-G7	UI/UX Design	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdokumentationen/ unbenotet
GAD-PB2.1	Animation	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdokumentationen/ unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Roman Wolter					

LV

UI/UX Design, 2. Semester

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- erlangen ein grundlegendes gestalterisches Verständnis von Interaktionsdesign und Visualisierungstechniken
- entwickeln formal-ästhetische Urteilskraft bei der Gestaltung und Bewertung von interaktiven Systemen
- besitzen die Fähigkeit zum gezielten und adäquaten Einsatz formaler Mittel im Hinblick auf die Entwurfsstrategie
- sind in der Lage, eine Vielzahl von Interaktionsmechanismen zu benennen und kennen ihre Verwendungsmöglichkeiten
- können komplexe Inhaltsstrukturen analysieren und modellieren

Inhalte

- Historische Entwicklung der Gestaltung digitaler Produkte und Systeme
- Einführung in »User Interface Guidelines«
- Ästhetische Praxis im Kontext digitaler Technologie
- Grundlegende Vermittlung von Entwurfs- und Prototyping-Methoden

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 45	Präsentationen, Projektdokumentationen/ unbenotet

LV

Animation, 2. Semester

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- verfügen über grundlegende theoretische und praktische Kenntnisse in Konzeption, Entwurf und Produktion von Animationsfilmen.
- sind in der Lage Bewegungsabläufe zu analysieren und in Form von Animationen realitätsnah zu reproduzieren.
- können realitätsnahe Animationen unter Berücksichtigung von gängigen Animationsprinzipien kreativ erweitern.
- können Text, Bild, Grafik, Video, Ton in ästhetisch überzeugender Weise in die Gestaltung einbeziehen

Inhalte

- Umsetzung von prototypischen Kommunikationsaufgaben im Motion Design
- Prinzipien der Animation
- Keyframe-Animation, Frame-by-Frame-Animation, Prozedurale Animation
- Nutzung einer zeitleistenbasierter Animationssoftware
- ggf. Nutzung eines Motion Capture Systems

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 45	Präsentationen, Projektdokumentationen/ unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 2					
Modulbezeichnung Grundlagen Game Art and Design 2			BA-GAD-G2		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung, Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	270 Std.	Game Art and Design B.A.		Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium		9	max. 45
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • besitzen die Kompetenz, mehrschichtige Spielkonzepte von erweitertem Umfang zu entwerfen • können Spielprototypen für mobile Geräte wie Smartphones oder Tabletcomputer umsetzen 					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
GAD-G2.1	Entwurfsprozesse 2	Vorlesung, Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Präsentationen, Projektdokumentationen/ unbenotet
GAD-G2.2	Prototyping 2	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdokumentationen/ benotet
Modulverantwortlich: Prof. Martin Ganteföhr					

LV Entwurfsprozesse 2, 2. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • besitzen die Kompetenz, neben dem Entwurf von primären Elementen wie Ästhetik, Spielmechanik und Narration weiterführende medientypische Aspekte zu gestalten, etwa visuelle Identität, Keyvisual, Logo, grafische Benutzeroberfläche, Informationsgrafiken und Tutorials 				
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Analyse von Spieleigenschaften und Bewertung in Bezug auf das Spielerlebnis • Entwurf von Spielkonzepten anhand von vorgegebenen Themen und Eigenschaften in Form von Text und Bild • Verschriftlichung von narrativen Elementen • Visualisierung von Spielregeln und -zielen in Form von analogen oder digitalen Skizzen • Visualisierung ästhetischer Eigenschaften in Form von analogen oder digitalen Konzeptskizzen sowie Moodboards • Vorstellen eigener Entwürfe in einer Gruppe und Vertreten der Arbeit in Diskussionen 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 40	Präsentationen, Projektdokumentationen/ unbenotet

LV Prototyping 2, 2. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • können fortgeschrittene Spielkonzepte und -entwürfe in funktionsfähige Spielprototypen umsetzen • besitzen erweiterte gestalterische und künstlerische Kompetenz in den Bereichen 2D und 3D Game Art und Design • sind routiniert in der prototypischen Umsetzung von Spielen innerhalb mobiler Geräteklassen wie Smartphones und Tabletcomputer • sind geübt in der Gestaltung von Interaktionsmechanismen für gerätespezifische Eingabesysteme wie Touchscreens und Bewegungssensoren 				
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung von Konzeptskizzen in gebrauchsfertige Game Assets • grafischer Aufbau von zwei- und dreidimensionalen Spielwelten sowie Programmierung von Interaktionskonzepten • Publikation fertiger Spielprototypen für mobile Geräte • Präsentation innerhalb einer öffentlichen Ausstellung zum Semesterende 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 16	Präsentationen, Projektdokumentationen/ unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 2 – 3					
Modulbezeichnung Fachtheorie 1				BA-FT1	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
Vorlesung, Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	180 Std.	B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	Referat, Hausarbeit, benotet	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte	Gruppengröße	
Einmal jährlich	2 Semester	75 LV-Std. 105 Std. Selbststudium	6	max. 60	
Qualifikationsziele des Moduls					
<p>Die Studierenden gewinnen ein grundlegendes Verständnis der historischen Bezüge des Designs, kennen Meilensteine der Designgeschichte und können diese in den kulturellen und wirtschaftlichen Kontext der jeweiligen Zeit einordnen. Zusätzlich erarbeiten sie sich ein differenziertes Verständnis über die Wechselwirkungen mit technologischen, ökonomischen, ökologischen und sozialen Entwicklungen und verknüpfen diese mit der eigenen Tätigkeit.</p>					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
FT1.1	Geschichte und Theorie des Designs 1	Vorlesung, Seminar, Übung	45:45 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
FT1.2	Geschichte und Theorie des Designs 2	Vorlesung, Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer					

LV**Geschichte und Theorie des Designs 1, 2. Semester****Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung**

Die Studierenden sind mit den historischen Grundlagen von Design vertraut und können Objekte und Produktionsformen der Vergangenheit mit heutigen Verhältnissen vergleichen. Sie sind in der Lage, historische Einflüsse auf das Design zu beschreiben und diese für ihre eigene Arbeit und ihre Entwürfe zu reflektieren und zu nutzen. Durch Referate zu Designobjekten, Firmen oder relevanten Persönlichkeiten wird die eigene Haltung als Designschaffende reflektiert und begründet. Zusätzlich werden den Studierenden die Grundlagen wissenschaftlichen und forschenden Arbeitens vermittelt.

Inhalte

Im Modul werden wichtige Etappen der Designentwicklung vom 19. bis zum 20. Jahrhundert beleuchtet und Designtendenzen und -diskurse im Kontext künstlerischer, ökonomischer und sozialer Entwicklungen untersucht. Es werden Bezüge zwischen Designgeschichte und den Verhältnissen der Gegenwart hergestellt und gestalterische Tendenzen diskutiert, die als Grundlage oder Inspiration für die eigene designerische Arbeit dienen können. In der Übung erwerben die Studierenden Kenntnisse über die grundlegenden Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens und die theoretisch argumentative Erörterung unterschiedlicher Gestaltungsauffassungen.

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	3	45:45 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV**Geschichte und Theorie des Designs 2, 3. Semester****Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung**

Die Studierenden reflektieren Entwicklungen der Nachkriegszeit vor dem Hintergrund designtheoretischer Diskurse und historischer Entwicklungen. Sie kennen Methoden zur Analyse von Design und dessen Entwicklungskontexten. Zusätzlich erarbeiten sie sich ein Wissen über relevante Merkmale moderner Industrie- und Konsumgesellschaften und können Bezüge zu Designentwürfen herstellen. Die Studierenden wenden die Grundlagen wissenschaftlichen und forschenden Arbeitens in der Auseinandersetzung mit historischen Themen und aktuellen Fragestellungen an.

Inhalte

Die Lehrveranstaltungen geben einen Überblick über die Ausbildung der Konsumgesellschaften. Sie thematisieren die Ausdifferenzierung der Disziplin und die Wechselwirkungen mit technischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Entwicklungen. Ebenso werden Gegenbewegungen und Innovationsschübe vorgestellt und reflektiert. Die Studierenden analysieren exemplarische Positionen der Designgeschichte und sind aufgefordert, hierbei einen eigenen Standpunkt zu entwickeln und Design im Sinne einer nachhaltigen ökologisch-sozialen Entwicklung in die Zukunft zu denken.

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 3					
Modulbezeichnung Praktische Basis 3				BA-GAD-PB3	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung, Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	360 Std.	Game Art and Design B.A.		Präsentation, aktive Teilnahme, unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	120 LV-Std. 240 Std. Selbststudium		12	max. 45
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> haben Grundlagenkenntnisse im Bereich Sound Design haben Grundlagenkenntnisse im Bereich des Schreibens für lineare und nichtlineare Medien 					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
GAD-PB3.1	Sound Design	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, aktive Teilnahme/ unbenotet
GAD-PB3.2	Storytelling	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, aktive Teilnahme/ unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Martin Ganteföhr					

LV**Sound Design, 3. Semester****Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung**

Die Studierenden

- sind in der musikalischen, technischen und gestalterischen Analyse von Audioelementen trainiert
- können Sounds erzeugen, aufnehmen und bearbeiten
- verfügen über Grundlagenkenntnisse zur Gestaltung linearer und interaktiver Soundtracks und Soundscapes
- überblicken die technischen und inhaltlichen Verfahren von Voice-Over-Aufnahmen in linearen und interaktiven Kontexten
- können ihren eigenen Gestaltungswillen in Audio Design Dokumenten und Audio Briefings dokumentieren
- realisieren kleine Audioproduktionen

Inhalte

- Grundlagen der Akustik, akustische und elektronische Klangerzeugung
- Überblick zur Entwicklung/Bedeutung von Sound und Musik in linearen und interaktiven Medien
- Technische und inhaltliche Gestaltung von Tonaufnahmen (SFX, Musik, Sprachaufnahmen)
- Sound, Komposition, Dramaturgie: charakter-, aktions-, orts- und zeitgebundene Audioereignisse
- Vertonung von kleinen Prototypen, einschließlich der notwendigen Dokumentationen und Briefings

Lehrveranstaltungen**SWS****Arbeitsaufwand****Gruppengröße****Leistung/
Teilleistung**Vorlesung, Seminar,
Übung

4

60:120 Std.

max. 40

Präsentationen, aktive
Teilnahme/ unbenotet**LV****Storytelling, 3. Semester****Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung**

Die Studierenden

- treffen eine bewusste Auswahl von fiktionalen oder nichtfiktionalen Ereignissen zur Unterstützung des Spielerlebnisses
- können die Reihenfolge von Ereignissen innerhalb ihrer Spiele entsprechend strukturieren
- sind geübt im Erzählen aus unterschiedlichen Erzählperspektiven
- sind geübt im Schreiben für lineare und nichtlineare Medien
- sind sich über die wechselseitigen Bezüge des Erzählens zu weiteren Spielelementen wie Ästhetik, Mechanik und Technik bewusst

Inhalte

- Kreative Schreibübungen aus den Bereichen Literatur, Film und Spiel
- Dramaturgische Modelle
- Übungen in einfachen Narrative-Scripting-Umgebungen
- Entwicklung von Game Design Dokumenten (GDD)

Lehrveranstaltungen**SWS****Arbeitsaufwand****Gruppengröße****Leistung/
Teilleistung**Vorlesung, Seminar,
Übung

4

60:120 Std.

max. 40

Präsentationen, aktive
Teilnahme/ unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 3					
Modulbezeichnung Grundlagen Game Art and Design 3				BA-GAD-G3	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung, Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	270 Std.	Game Art and Design B.A.		Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium		9	max. 45
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • besitzen die Kompetenz, mehrschichtige Spielkonzepte von erweitertem Umfang zu entwerfen • können Spielprototypen für mobile Geräte wie Smartphones oder Tabletcomputer umsetzen 					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
GAD-G3.1	Entwurfsprozesse 3	Vorlesung, Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Präsentationen, Projektdokumentationen/ unbenotet
GAD-G3.2	Prototyping 3	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdokumentationen/ benotet
Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter					

LV**Entwurfsprozesse 3, 3. Semester****Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung**

Die Studierenden

- erkennen medien-spezifische Alleinstellungsmerkmale und soziokulturelle Bezüge
- sind in der Lage realweltliche Aspekte in ihre Entwürfe einfließen zu lassen
- reflektieren die wissenschaftlich fundierte Kritik an Computerspielen und sind in der Lage ihre Entwürfe gestützt auf aktuelle Fachdiskussionen zu verteidigen
- sind sich ihrer gesellschaftlichen Verantwortung als Game Designer bewusst

Inhalte

- Analyse von Spieleigenschaften und Bewertung in Bezug auf das Spielerlebnis
- Entwurf von Spielkonzepten anhand von vorgegebenen Themen und Eigenschaften in Form von Text und Bild
- Verschriftlichung von narrativen Elementen
- Visualisierung von Spielregeln und -zielen in Form von analogen oder digitalen Skizzen
- Visualisierung ästhetischer Eigenschaften in Form von analogen oder digitalen Konzeptskizzen sowie Moodboards
- Vorstellen eigener Entwürfe in einer Gruppe und Vertreten der Arbeit in Diskussionen

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 16	Präsentationen, Projektdokumentationen/ unbenotet

LV**Prototyping 3, 3. Semester****Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung**

Die Studierenden

- kennen designrelevante Aspekte in Bezug auf Interaktionsmöglichkeiten immersiver Medien
- haben ein fortgeschrittenes Verständnis von der Ausdruckskraft immersiver Medien
- kennen ein breites Spektrum von Nutzungsszenarien, können einzelne Anwendungen einordnen und gestalterisch weiterentwickeln
- sind in der Lage, ihre Kompetenzen innerhalb eigener Entwürfe und funktionierender Spielprototypen einzusetzen

Inhalte

- Intensive Auseinandersetzung mit Technologien aus dem Bereich Extended Reality
- szenografischer Aufbau von dreidimensionalen Spielwelten
- Programmierung von Interaktionskonzepten
- Publikation fertiger Spielprototypen
- Präsentation innerhalb einer Ausstellung zum Semesterende

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 16	Präsentationen, Projektdokumentationen/ benotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 4					
Modulbezeichnung Spezialisierung Game Art and Design 1				BA-GAD-G4	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung, Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	540 Std.	Game Art and Design B.A.		Präsentationen, Projektdokumentationen
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	180 LV-Std. 360 Std. Selbststudium		18	max. 32
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • erfahren durch einen hohen Anteil von Projektarbeit einen intensiven Praxisbezug • erweitern ihre Fähigkeiten durch interdisziplinäre Projektarbeit • können ihre Fähigkeiten in fachfremden Bereichen anwenden • haben Erfahrung in der projektbezogenen Anwendung des Konzepts der Spielefizierung • haben Erfahrung in der Konzeption und Produktion eines Serious Games 					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
GAD-G4.1	Interdisziplinäres Projekt	Vorlesung, Seminar, Übung	90:180 Std.	9	Präsentationen, Projektdokumentationen/ benotet
GAD-G4.2	Serious Games	Vorlesung, Seminar, Übung	90:180 Std.	9	Präsentationen, Projektdokumentationen/ benotet
Modulverantwortlich: Prof. Martin Ganteföhr					

LV**Interdisziplinäres Projekt, 4. Semester****Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung**

Die Studierenden

- sind in der Lage spielfremde Elemente mit spielerischen Elementen zu kombinieren
- wenden in einem interdisziplinär zusammengesetzten Team ihre produktbezogenen Entwurfsmöglichkeiten in überzeugender und ästhetisch ansprechender Weise an
- sind befähigt, in technisch anspruchsvolle Produktkonzepte ihren jeweiligen fachlichen Anteil einzubringen.

Inhalte

- Die Studierenden arbeiten in kleinen Gruppen im Rahmen der Aufgabenstellung an eigenen Projektthemen.
- Dem Profil der Kunsthochschule entsprechend soll mit dem Projektmodul die Durchführung interdisziplinärer gemeinsamer Projekte von Studierenden ermöglicht werden, ggf. in Kooperation mit externen Partnern und/oder Institutionen.
- Die Inhalte werden semesterweise festgelegt. Die Studierenden des Studiengangs Game Art and Design nutzen insbesondere die Lernergebnisse aus den Lehrveranstaltungen Entwurfsprozesse 1- 3.

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	6	90:180 Std.	max. 32	Präsentationen, Projektdokumentationen/ benotet

LV**Serious Games, 4. Semester****Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung**

Die Studierenden

- sind sich über die spezifischen Ausdrucksstärken des Mediums und deren Anwendung im soziokulturellen Kontext bewusst
- können innerhalb der Konzeption von Spielen realweltliche Bezüge herstellen
- sind geübt in der Konzeption von Spielerlebnissen, die in einem Wissenstransfer bzw. Erkenntnisgewinn resultieren

Inhalte

- Die Lehrveranstaltung baut auf dem Modul Grundlagen Game Art and Design 3, Lehrveranstaltung Entwurfsprozesse 3 auf
- Konzeption, Produktion und Publikation eines Spielprototypen
- Präsentation innerhalb einer öffentlichen Ausstellung zum Semesterende

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	6	90:180 Std.	max. 32	Präsentationen, Projektdokumentationen/ benotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 3 – 4					
Modulbezeichnung Theorie 2				BA-T2	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
Vorlesung, Seminar	Siehe Studienbuch	180 Std.	B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	Referat, Hausarbeit/ benotet	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungs- punkte	Gruppengröße	
Einmal jährlich	2 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	max. 60	
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden haben sich mit grundlegenden Fragestellungen aus den Bereichen der Philosophie, Medienästhetik bzw. Ethik beschäftigt und andererseits mit Möglichkeiten auseinandergesetzt, Designprozesse durch empirische Methoden zu fundieren. Sie verstehen die Potentiale und geschichtlichen Auswirkungen von philosophisch bzw. ethisch geprägten Formfindungsprozessen und forschungsorientierter Gestaltung.					
Wahlpflicht Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeits- aufwand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leistung
T2.1	Philosophie und Ästhetik	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
T2.2	Design und Ethik	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
T2.3	Forschungsbasierte Designprozesse	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
T2.5	Medienästhetik & Philosophie	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
Modulverantwortlich: Prof. Dr. Sabine Bartelsheim, Prof. Dr. Thilo Schwer					

LV (Wahlpflicht) Philosophie und Ästhetik, 3. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden kennen verschiedene interkulturelle philosophische Ansätze und deren ästhetische Ausformulierungen. Sie (er)kennen den Zusammenhang zwischen philosophischer Strömung und ästhetischer Wahrnehmung.				
Inhalte Ziele und Auswirkungen philosophische Ansätze aus verschiedenen Zeit- und Kulturräumen.				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV (Wahlpflicht) Design und Ethik, 3. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden sind sensibilisiert für die Verantwortung der Berufsgruppe der Designer*innen vor dem Hintergrund typischer gesellschaftsrelevanter Themen. Als Digitale Designer*innen lernen die Studierenden ihre Verantwortung gegenüber Umwelt und Gesellschaft kennen. Sie haben ein Verständnis vom Einfluss der Disziplin auf das Sozialverhalten von Menschen und ihrer Gemeinschaft. Ethische Prinzipien bzw. eine eigene Haltung ist bei den zukunftsbezogenen Themen von großer Bedeutung, da technologische Entwicklung schneller genutzt werden, als deren Einflüsse gesetzlich geregelt werden können.				
Inhalte Die Studierenden reflektieren die Geschichte des Designs aus der Sicht gesellschaftsrelevanter Themen. Darüber hinaus widmen sie sich aktuellen Herausforderungen, sind sich ihrer Verantwortung beim Design des Digitalen bewusst und differenzieren zwischen Auswirkungen, Perspektiven und Lösungsansätzen.				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV (Wahlpflicht)				
Forschungsbasierte Designprozesse, 4. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden haben ein Verständnis für forschungsbasierte Entscheidungsstrategien im Designprozess, z.B. für Entwurfsvarianten und Produktkonzepte und können das am Beispiel erläutern.				
Inhalte				
Die Studierenden lernen empirische Methoden (Befragung, Beobachtung, Test, Experiment, Textanalyse) und deren Unterschiede kennen. Thematisiert werden fachspezifische Methoden des forschungsbasierten Entwurfs sowie forschungsbasierte Entscheidungsstrategien für Entwurfsvarianten und Produktkonzepte vorgestellt. Darüber hinaus wird die Umsetzung von Untersuchungsergebnissen in den Designprozess diskutiert.				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV (Wahlpflicht)				
Medienästhetik & Philosophie, 4. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden lernen komplexe Abhandlungen im Bereich der Ästhetik und der Medientheorie zu analysieren und operativ zu interpretieren. Die kritische Diskussion von maßgeblichen Texten der philosophischen und medientheoretischen Traditionen wird immer mit einem künstlerisch-gestalterischen Transfer im Hinblick darauf gekoppelt, die eigenen künstlerisch-gestalterischen Hervorbringungen theoretisch zu erfassen. Darüber hinaus wird eine solide Basis für das Verständnis komplexer Theoriekonstrukte einer fachübergreifenden Ästhetik geschaffen, um Medien und Techniken der Modifizierung der Sinnlichkeit zu thematisieren.				
Inhalte				
Die Lehrveranstaltung besteht aus einem allgemeinen, thematisch orientierten geschichtlichen Überblick über theoretische Positionen der Ästhetik und der Medientheorie. Die Studierenden erhalten die Möglichkeit, wissenschaftliche Ansätze und philosophische Theorien der Wahrnehmung, der Medialität (z.B. auf dem Feld der Medienökologie, der negativen Medientheorie und der Science und Technology Studies) und nicht zuletzt der Sinnggebung kennen zu lernen. Außerdem werden klassische Themen der Ästhetik (u.a. Schönheit und Geschmack) an medialen Performanzen erläutert und mit aktuellen Fragen neu differenziert. Durch die Analyse von Artefakten wird die Fähigkeit geübt, Theorie und Praxis adäquat zu knüpfen. Durch ihren Seminaranteil versteht sich die Lehrveranstaltung auch als Werkstatt für die Erprobung theoretisch-gestalterischer Entwürfe.				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 4					
Modulbezeichnung Praktische Vertiefung 1				BA-GAD-PV4	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung, Übung	Siehe Studienbuch	270 Std.	Game Art and Design B.A.		aktive Teilnahme
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium		9	max. 45
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • lernen technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren • haben ihre Kenntnisse in der gängigen Hard- und Software bedarfsorientiert vertieft und sind in der Lage ihre Gestaltungsaufgaben, Ideen und Konzepte medial umzusetzen • sind durch detaillierte Werkzeug- und Werkstatteinführungen qualifiziert, diese in vollem Umfang zu nutzen 					
Wahlpflicht Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
GAD-PV4.1	Praktische Vertiefung 1.1	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
GAD-PV4.2	Praktische Vertiefung 1.2	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
GAD-PV4.3	Praktische Vertiefung 1.3	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Dr. Sabine Bartelsheim, Prof. Dr. Thilo Schwer					

LV (Wahlpflicht) Praktische Vertiefung 1.1, 4. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digitales Produktdesign und Game Art and Design. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben. (Programmbeispiele s. Anlage)				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 45	aktive Teilnahme/ unbenotet

LV (Wahlpflicht) Praktische Vertiefung 1.2, 4. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digitales Produktdesign und Game Art and Design. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben. (Programmbeispiele s. Anlage)				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 45	aktive Teilnahme/ unbenotet

LV (Wahlpflicht) Praktische Vertiefung 1.3, 4. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digitales Produktdesign und Game Art and Design. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben. (Programmbeispiele s. Anlage)				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 45	aktive Teilnahme/ unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 5					
Modulbezeichnung Praktikum oder Auslandssemester				BA-GAD-P	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Kolloquium	Siehe Studienbuch	900 Std.	Game Art and Design B.A.		Praktikumsbericht
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	30 LV-Std. 870 Std. Selbststudium		30	max. 45
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • lernen Designprozesse unter den Bedingungen der Berufspraxis kennen • sind in der Lage, das Praktikum in angemessener Form zu dokumentieren, und hierbei auch die eigenen Erfahrungen kritisch zu reflektieren 					
Inhalte					
<ul style="list-style-type: none"> • Im Praktikum lernen die Studierenden Design unter Realbedingungen kennen. • Das Praktikum wird mit einer Orientierungsveranstaltung vorbereitet und mit einer Ergebnisveranstaltung in der Hochschule abgeschlossen • Es soll in einem Unternehmen oder einer Institution absolviert werden, in dem/der Game Art and Design praktiziert wird oder Anwendung findet. Begründete Ausnahmen sind nach Rücksprache möglich • Das Praktikum kann auch als Auslandsstudium mit 20 Wochen Dauer absolviert werden 					
Fachpraktikum: 780 Stunden (20 Wochen)					
Kontaktstudium: 30 Stunden					
Selbststudium: 90 Stunden (Praktikumsbericht)					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
GAD-P.1	Praktikum oder Auslandssemester	Kolloquium	30:870 Std.	30	aktive Teilnahme/ unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter					

LV Praktikum oder Auslandssemester, 5. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Einführung, Nachbesprechung.				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/Teilleistung
Kolloquium	2	30:870 Std.	max. 45	aktive Teilnahme/ unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 6					
Modulbezeichnung Spezialisierung Game Art and Design 2				BA-GAD-S6	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung, Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	540 Std.	Game Art and Design B.A.		Präsentationen, Projektdokumentationen
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	180 LV-Std. 360 Std. Selbststudium		18	max. 45
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • erfahren durch einen hohen Anteil von Projektarbeit einen intensiven Praxisbezug • erweitern ihre Fähigkeiten durch interdisziplinäre Projektarbeit • können ihre Fähigkeiten in fachfremden Bereichen anwenden • haben Erfahrung in der projektbezogenen Anwendung des Konzepts der Gamification • haben Erfahrung in der Konzeption und Produktion eines Serious Games 					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
GAD-S6.1	Spielerische Interaktion im Raum	Vorlesung, Seminar, Übung	90:180 Std.	9	Präsentationen, Projektdokumentationen/ benotet
GAD-S6.2	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	Vorlesung, Seminar. Übung	90:180 Std.	9	Präsentationen, Projektdokumentationen/ benotet
Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter					

LV Spielerische Interaktion im Raum, 6. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung (freiwillig interdisziplinär)				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> erweitern ihre Kompetenzen über klassische bildschirmbasierte Präsentationsformen hinaus in den öffentlichen Raum sind geübt in der Konzeption, Produktion und Präsentation von digitalen Installationen und interaktiven Exponaten 				
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> Szenografie Mehrspielerkonzepte Vernetzung von digitalen Spielen mit physischen Objekten Audiovisuelle Bespielung von Räumen, öffentlichen Orten und Architektur Konzeption und Produktion einer interaktiven Installation mit spielerischem Schwerpunkt Präsentation eines Exponats innerhalb einer öffentlichen Ausstellung zum Semesterende Die Arbeit kann interdisziplinär, sowohl gemeinsam mit Studierenden aus den B.A. oder B.F.A. Studiengängen als auch mit externen Kooperationspartnern ausgeführt werden 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	6	90:180 Std.	max. 45	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV (Wahlpflicht) Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt, 6. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung (freiwillig interdisziplinär)				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> haben Erfahrung im selbstständigen Initiieren und Organisieren eines Projekts haben ihre Fähigkeiten mit individuellen Schwerpunkten spezialisiert 				
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> Konzeption, Produktion und Publikation eines Spielprototypen Präsentation innerhalb einer öffentlichen Ausstellung zum Semesterende Die Arbeit kann interdisziplinär, sowohl gemeinsam mit Studierenden aus den B.A. oder B.F.A. Studiengängen als auch mit externen Kooperationspartnern ausgeführt werden 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	6	90:180 Std.	max. 45	Referat, Hausarbeit/ benotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 6					
Modulbezeichnung Praktische Vertiefung 2				BA-GAD-PV6	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung, Übung	Siehe Studienbuch	270 Std.	Game Art and Design B.A.		aktive Teilnahme
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium		9	max. 45
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • lernen technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren • haben ihre Kenntnisse in der gängigen Hard- und Software bedarfsorientiert vertieft und sind in der Lage, ihre Gestaltungsaufgaben, Ideen und Konzepte medial umzusetzen • sind durch detaillierte Werkzeug- und Werkstatteinführungen qualifiziert, diese in vollem Umfang zu nutzen 					
Wahlpflicht Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
GAD-S6.1	Praktische Vertiefung 2.1	Vorlesung, Übung	30:90 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
GAD-S6.2	Praktische Vertiefung 2.2	Vorlesung, Übung	30:90 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
GAD-S6.3	Praktische Vertiefung 2.3	Vorlesung, Übung	30:90 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter					

LV (Wahlpflicht) Praktische Vertiefung 2.1, 6. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digitales Produktdesign und Game Art and Design. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben. (Programmbeispiele s. Anlage)				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 45	aktive Teilnahme/ unbenotet

LV (Wahlpflicht) Praktische Vertiefung 2.2, 6. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digitales Produktdesign und Game Art and Design. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben. (Programmbeispiele s. Anlage)				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 45	aktive Teilnahme/ unbenotet

LV (Wahlpflicht) Praktische Vertiefung 2.3, 6. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digitales Produktdesign und Game Art and Design. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben. (Programmbeispiele s. Anlage)				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 45	aktive Teilnahme/ unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 6 – 7					
Modulbezeichnung Fachtheorie 2				BA-FT2	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
Vorlesung, Seminar, Kolloquium	Siehe Studienbuch	270 Std.	B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	Referat, Hausarbeit/ benotet	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte	Gruppengröße	
Einmal jährlich	2 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	9	max. 60	
Qualifikationsziele des Moduls					
<p>Die Studierenden sind auf den Einstieg in das Berufsleben vorbereitet und kennen ökonomische, rechtliche und ethische Aspekte des von Ihnen gewählten Berufs. Sie können Entwicklungen umfassend reflektieren und mit den Handlungsfeldern der Disziplin verknüpfen. Sie setzen sich selbstständig mit gestaltungsbezogenen Fragestellungen auseinander und diskutieren diese nach den Regeln des wissenschaftlichen Arbeitens.</p>					
Wahlpflicht Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
FT2.3	Zukunftsthemen des Designs	Vorlesung, Seminar	30:90 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
FT2.4	Kunst- und Kulturwissenschaft	Vorlesung, Seminar	30:90 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
FT2.5	Vertrags- und Urheberrecht	Vorlesung, Seminar	30:90 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
FT2.6	Wissenschaftliches Projekt	Kolloquium	30:90 Std.	3	Hausarbeit/ benotet
Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer					

LV (Wahlpflicht) Zukunftsthemen des Designs, 6. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
<p>Die Studierenden setzen sich mit komplexen Diskursen und den damit verbundenen Wechselwirkungen mit Gestaltungsdisziplinen auseinander. In diesem Rahmen antizipieren sie ökologische, gesellschaftliche und technische Entwicklungen und reflektieren die zu erwartenden Potenziale und Auswirkungen. Sie extrahieren aus der Fachliteratur relevante Beiträge, setzen sie mit Innovationen in Beziehung und eröffnen so eine vielschichtige Diskussion. Dabei werden Textverständnis, die Kompetenz, Erkenntnisse zu übertragen, sowie die Fähigkeit zur Vermittlung und Diskussion weiterentwickelt. Darüber hinaus wird die Ausprägung einer individuellen Entwurfshaltung unterstützt.</p>				
Inhalte				
<p>Aus den fachlichen Auseinandersetzungen und auf Basis zeitgenössischer Bericht-erstattung werden Themen und Texte ausgewählt und mit designhistorischen und -theoretischen Diskursen oder Positionen in Beziehung gesetzt. So entsteht ein vielschichtiges Bild auf Phänomene und Entwicklungen. Insbesondere wird der spezifische Einfluss der Designdisziplinen auf das Formen von Zukunft thematisiert.</p>				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV (Wahlpflicht) Kunst- und Kulturwissenschaft, 6. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
<p>Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden die komplexen Relationen zwischen Kunst- und Kulturwissenschaft am Beispiel aktueller Themen erläutert. Die Studierenden lernen kunstwissenschaftliche Diskurse in größeren kulturellen Zusammenhängen zu analysieren und kontextualisieren. Kunst- und kulturwissenschaftliche Begriffe dienen dazu, die eigenen künstlerisch-gestalterischen Hervorbringungen aus einer theoretischen Perspektive neu zu verstehen und sich mit der Aktualität auseinandersetzen zu können.</p>				
Inhalte				
<p>Im Rahmen der Lehrveranstaltung, die aus einer Vorlesung und einem Seminar besteht, werden kunstwissenschaftliche Themen diskutiert. Die Studierenden nehmen an der Vorlesung durch Redebeiträge und am Seminar mit einem Referat aktiv teil. Sie werden dazu aufgefordert, Texte aus der Tradition der Kunst- und Kulturwissenschaften von Warburg bis heute zu analysieren und sich anzueignen. Ein besonderes Augenmerk wird auf die Materialität und auf die Konstitutionsprozesse von Kunstwerken, Artefakten und Designgegenständen gelegt, um das reflexive Potential technischer Verfahren konkret auszuloten.</p>				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV Vertrags- und Urheberrecht, 7. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden lernen grundlegende Konzepte im Vertrags- und Urheberrecht kennen. Zusätzlich verfügen sie über die juristischen und ökonomischen Kenntnisse, um rechtliche Fragestellungen und Probleme zu erkennen und in Verhandlungen mit Stakeholdern zu diskutieren. Darüber hinaus können sie das Wissen zur Etablierung selbständiger Arbeit nutzen oder in der Designpraxis projektorientiert einsetzen.				
Inhalte				
Die Lehrveranstaltung bezieht sich auf zwei Themenschwerpunkte. Einerseits die Perspektive der Selbstständigkeit: Einführung in Projektkalkulation, Budgetierung, Angebotserstellung, Vertragsgestaltung, Urheberrecht, Künstlersozialkasse, Haftung etc. Ergänzt werden diese Inhalte durch Einblicke in betriebliche Organisationsfragen, Urheber- und Verwertungsrechte oder Fragen der werblichen Positionierung und Selbstvermarktung im Kontext einer abhängigen Beschäftigung.				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	aktive Teilnahme/ unbenotet

LV Wissenschaftliches Projekt, 7. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden setzen sich im Rahmen ihrer Theoriearbeit mit ausgewählten Aspekten bzw. Themen der Bachelorarbeit auseinander. Sie sind in er Lage, die geeignete Literatur selbstständig zu recherchieren, zu bewerten und relevante Thesen daraus zu extrahieren. Die Studierenden können diese mit der eigenen Forschungsfrage und anderen Positionen in Beziehung setzen und fachspezifisch diskutieren. Als Ergebnis formulieren sie eine konsistente Auseinandersetzung, deren Form den Kriterien der Fachsprache, der Wissenschaftssprache und der wissenschaftlichen Praxis entspricht.				
Inhalte				
Im Kolloquium werden Fragen der theoretischen Schwerpunktsetzung, der Methodik und der Eingrenzung des Erkenntnisinteresses diskutiert. Es werden Möglichkeiten der Gliederung, der Textstrukturierung und der formalen Anforderungen erörtert. In der Umsetzungsphase wird auf Formulierungs- und Argumentationsfragen eingegangen.				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Kolloquium	2	30:60 Std.	max. 60	Hausarbeit/ benotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 7					
Modulbezeichnung Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium				BA-GAD-A	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Kolloquium	Siehe Studienbuch	720 Std.	Game Art and Design B.A.		Bachelorarbeit und Kolloquium Präsentation benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungs- punkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	30 LV-Std. 690 Std. Selbststudium		24	max. 45
Qualifikationsziele des Moduls					
<p>In der Bachelorarbeit und ihrer anschließenden Präsentation weist die/der Studierende anhand eines selbstgewählten Themas nach, dass sie/er die im Bachelorstudium erworbenen Befähigungen selbstständig anwenden kann. Die Studierenden weisen auf theoretischer, wissenschaftlicher und gestalterischer Grundlage des Studiums nach, dass sie zur intensiven Vertiefung des Entwurfsprozesses und seiner Methoden aufgrund eines breiten Gestaltungsrepertoires befähigt sind.</p>					
Inhalte					
<p>In der von einer Orientierungs- und Beratungsveranstaltung begleiteten Vorbereitung der Bachelorarbeit werden Methoden für die Entwicklung und Planung eines thematischen und gestalterischen Konzepts für die Abschlussarbeit besprochen.</p> <p>Die Anforderungen in Hinblick auf die Idee, die wissenschaftliche Recherche, inhaltliche Analyse, konzeptionelle Strukturierung und die gestalterische Umsetzung werden ebenfalls erörtert.</p>					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeits- aufwand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leistung
	Bachelorkolloquium	Kolloquium	15:75 Std.	3	aktive Beteiligung/ unbenotet
	Bachelorarbeit		0:630 Std.	21	benotet
Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter, Prof. Martin Ganteföhr					

Anhänge: Programmbeispiele

GAD | Wahlpflichtangebot SoSe 2022

10 LV

	Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende	Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
1	GAD	Stargate Games	Präsenz in Essen und Chemnitz sowie Online	Prof. Binh Minh Herbst	15	Interdisziplinäres Projekt, Spielerische Interaktion im Raum	Designprojekt	nicht wählbar
1	GAD	Storytelling 2	Präsenz	Prof. Martin Ganteföhr	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar
1	GAD	Advanced Concept Art	Online	Paul Kolvenbach	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar
1	GAD	Motion Capturing	Präsenz	Patrick Schnorbus	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	System Design 3
1	GAD	KI Biennale	Präsenz	Prof. Tobias Kreter	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar
1	GAD	Agiles Arbeiten	Präsenz und Online	Patrick Schnorbus	15	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	Designprojekt	nicht wählbar
1	GAD	Serious Games: War	Präsenz und Online	Prof. Martin Ganteföhr	15	Serious Games	Designprojekt	nicht wählbar
1	GAD	Escape Room	Präsenz	Prof. Tobias Kreter	15	Spielerische Interaktion im Raum	Designprojekt	nicht wählbar
1	GAD	Portfolio und Persönlichkeit	Online	Nadiya Morenko	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung 3 - statt intelligente Systeme Python
1	GAD	Sound Design 2	Online	Andreas Hammann	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

DMD | Wahlpflichtangebot SoSe 2022

11 LV

	Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende	Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
1	DMD	Houdini	Präsenz	William Regner	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar
1	DMD	Stop Motion	Präsenz	Prof. Roman Wolter	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung 3 - System Design 3
1	DMD	Creative Coding, Processing	Online	Sebastian Winter	6	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	System Design 2
1	DMD	Film	Präsenz	Prof. Roman Wolter	2	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	nicht wählbar	nicht wählbar
1	DMD	Film-Technik	Präsenz	Prof. Roman Wolter	2	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	nicht wählbar	nicht wählbar
1	DMD	Advanced Layout and Editorial Design	Präsenz	Ina Kalvelage	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung 2 - System Design 2
1	DMD	Cell Animation mit After Effect und Animate	Präsenz	Julian Loddars	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar
1	DMD	Explainer Videos	Präsenz	Prof. Roman Wolter	15	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	Designprojekt	nicht wählbar
1	DMD	Von Mäusen zu Mauszeigern	Präsenz	Till Jürgens	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	System Design 2 und System Design 3
1	DMD	Talking with Machines	Online und Präsenz	Maria Zumaya	15	Interdisziplinäres Projekt	Designprojekt	nicht wählbar
1	DMD	FabLab Basics	Präsenz	Peter Petersen	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

DPD | Wahlpflichtangebot SoSe 2022

5 LV

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende	Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
1	DPD Aufenthaltsraum Wuppertal	Präsenz Essen und Wuppertal	Prof. Céline Schäfer, Prof. Nicola Stäglich, Prof. Tim Trantenroth, Prof. A. Konopek	4	Interdisziplinäres Projekt	Designprojekt	Interdisziplinäres Projekt 2 6.Semester
1	DPD Digitaler Zwilling / Produktavatar-Entwicklung	Online und Präsenz	Niels Kleindienst	11	Interdisziplinäres Projekt / Technische Vertiefung	Designprojekt	Digitalisierung und globalisiertes Produktdesign
1	DPD Digitales Projekt 2 / Inklusive Quartiersentwicklung - Assistenzsysteme	Präsenz und Online	Prof. Aleksandra Konopek	5	Interdisziplinäres Projekt	Designprojekt	Interdisziplinäres Projekt, 4.Semester
1	DPD Machine Learning mit Python	Online und Präsenz	NN (DPD)	11	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung 3
1	DPD Von der Prothese zur menschlichen Erweiterung	Präsenz	Prof. Aleksandra Konopek / Lars Mattern	2	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Interdisziplinäres Projekt

13.03.2022 11:06

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
GAD	Stargate Games	Präsenz in Essen und Chemnitz sowie Online	Prof. Binh Minh Herbst
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Interdisziplinäres Projekt, Spielerische Interaktion im Raum	Designprojekt	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Grundkenntnisse Unity, handwerkliche Fähigkeiten erwünscht.

Kurzbeschreibung

Digitale Verbindung zweier Städte in Form von Portalen mit spielerischen Interaktionen im urbanen Raum (Online Multiplayer Spieleprototypen über Webcam)

- wird kurz vor Semesterende öffentlich in Essen & Chemnitz spielbar für Passanten gemacht und im Rahmen des Rundgangs präsentiert

Anmerkung: Kooperationsprojekt mit der TU Chemnitz / Professur Produktionsprozesse und -systeme / Abteilung Prozessinformatik und Virtuelle Produktentwicklung – Sven Winkler wird projektbegleitend konsultierend technischen Support leisten

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
GAD	Storytelling 2	Präsenz	Prof. Martin Ganteföhr
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Gamesaffinität, dramaturgische Grundkenntnisse, experimentelle Erfahrung im fiktionalen Schreiben für lineare oder nichtlineare Medien.

Kurzbeschreibung

Ziel von Storytelling 2 ist die vertiefte Arbeit in den Bereichen professionelles Narrative Design, Narrative Mechanics Design und Game Writing. (Grundlagen sind aus dem Syllabus von Storytelling 1 ersichtlich: <https://bit.ly/3vYVBUT>). Dazu entwickeln wir in einem ersten Schritt aus eigenen mitgebrachten oder von mir gelieferten Stoffgrundlagen Narrative Design Documents (mit den notwendigen Subdokumenten), und übersetzen sie in einem zweiten Schritt in eine professionelle Storytelling-Umgebung (articy:draft). Die Resultate sind als Bestandteile eines Narrative Design Portfolios verwendbar. (Hinweise zu den Elementen schicke ich voraus: Handreichung Portfolio & Praktika, Sektion Storytelling Portfolios: <https://bit.ly/3txEEhk>)

Hinweis: Dieses Seminar erfordert die regelmäßige und intensive Produktion von Material zwischen den Sitzungen. Vorläufiger Syllabus hier: <https://bit.ly/3pHMdRs>

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
GAD	Advanced Concept Art	Online	Paul Kolvenbach
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Geübter Umgang im digitalen Zeichnen sowie Photoshop oder vergleichbarer Software, Grundkenntnisse in den Bereichen Anatomie, Farbe und Perspektive.

Kurzbeschreibung

Individueller Themenschwerpunkt mit praktischer Umsetzung in den Bereichen Character Design, Environment Design, Prop Design, Key Visual etc. Persönliche Ziele werden zu Beginn der Lehrveranstaltungen definiert.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
GAD	Motion Capturing	Präsenz	Patrick Schnorbus
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	System Design 3

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Grundlagenkenntnisse in Blender oder Unity.

Kurzbeschreibung

In dieser Lehrveranstaltung erlernt Ihr das Motion Capturing mittels Rokoko Smartsuit. Es werden die künstlerischen und technischen Kompetenzen vermittelt, die notwendig sind, um Animationen für klassische humanoide sowie für komplexere anthropomorphe Charaktere (z.B. Biped-Hybride aus Katze und Mensch mit Tail und Ears) zu erstellen. Mit den Animationen soll ein kurzer Film oder eine Cutscene erstellt werden (z. B. in Blender oder Unity mit Timeline). Es werden Grundkenntnisse in Blender oder Unity sowie in Animationstheorie vorausgesetzt.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
GAD	KI Biennale	Präsenz	Prof. Tobias Kreter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Bereitschaft zur intensiven Mitarbeit im Vorfeld und am Wochenende der Ausstellung (13.-15.5.)

Kurzbeschreibung

Im Rahmen der KI-Biennale Essen 2022, einem Festival für Künstliche Intelligenz, veranstaltet die HBK Essen eine Ausstellung unter dem Titel „Machine Dreams“. Vom 13. bis 15. Mai präsentieren Studierende ihre Arbeiten, voraussichtlich auf der Malebene und den angrenzenden Räumen im Hauptgebäude. In der Lehrveranstaltung befassen wir uns mit der Konzeption dieser Ausstellung. Dabei übernehmen wir sowohl kuratorische als auch gestalterische Aufgaben. Wir inszenieren die Exponate im Raum und schaffen ein einheitliches visuelles Erscheinungsbild über die gesamte Ausstellung hinweg. Das Kurzprojekt richtet sich an Studierende mit hoher Affinität zum Bereich Grafikdesign, Informationsgrafik und Typografie inkl. der entsprechenden Tools (Adobe InDesign und Illustrator). Ebenso sind Studierende angesprochen, die sich für den Bereich der Künstlichen Intelligenz interessieren und sich an der inhaltlichen Aufarbeitung der Ausstellungsinhalte beteiligen möchten.

Weiterführende Infos:

www.ki-biennale.de

www.hbk-essen.de/de/ki-biennale

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
GAD	Agiles Arbeiten	Präsenz und Online	Patrick Schnorbus
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	Designprojekt	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Es werden fachliche Kenntnisse vorausgesetzt, die für die Umsetzung des gewählten Projekts benötigt werden.

Kurzbeschreibung

Im Rahmen dieser Lehrveranstaltung definiert Ihr Eure Themenschwerpunkte selbst. Allein oder im Team arbeitet Ihr an einem Spiel oder einem anderen geeigneten kreativen Projekt mit Methoden des agilen Projektmanagements. Es wird theoretisch in das agile Framework Scrum eingeführt, welches gleichzeitig praktisch zur Realisierung des eigenen Projekts eingesetzt wird. Es werden alle Phasen des Projekts, von der Planung bis zum Abschluss, behandelt. Ziel ist ein grundlegendes Verständnis des "agile mindsets", das Erlangen von Schlüsselfähigkeiten im strukturierten Arbeiten sowie die Spezialisierung innerhalb eines selbstdefinierten Interessengebiets. Literatur:
 Schwaber, Ken; Sutherland, Jeff (2022): „The Scrum Guide“. Scrum.org. Abgerufen am 16. 02. 2022 von <https://www.scrum.org/resources/scrum-guide>.
 Keith, Clinton (2020): Agile Game Development. Pearson Technology Group Canada.
 Meyer, Helga; Reher, Heinz-Josef (2020): Projektmanagement: Von der Definition über die Projektplanung zum erfolgreichen Abschluss. Springer Gabler.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
GAD	Serious Games: War	Präsenz und Online	Prof. Martin Ganteföhr
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Serious Games	Designprojekt	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Gamesaffinität, basale Development-Kenntnisse, Reflexionsfähigkeit und Bereitschaft zu disziplinierter Kontroverse.

Kurzbeschreibung

Seminarziel ist die Entwicklung thematisch kriegsbezogener, "sicherheitsbezogener" oder "verteidigungsbezogener" Games, die einen klaren Zweck als Serious Game oder Persuasive Game erfüllen -- mit einem frei wählbaren Tool. Es gibt keine weiteren Einschränkungen.

In den Projekten kann es um friedliche Konfliktlösung in einem Kriegskontext gehen. Es können Antikriegsspiele entwickelt werden. Es kann sich um Erste Hilfe für verletzte Zivilisten handeln. Es sind Games zu Emotionsmanagement, strategischer Entscheidungsfindung und Codebreaking möglich, ebenso Satiren und Persiflagen militärischer Games oder konfliktbasierte Games im weiteren Sinne. Erlaubt sind aber auch: Serious Game mit einem tatsächlichen militärischen Zweck.

Möglich sind Projekte mit Prototyp-Schwerpunkt oder Konzeptschwerpunkt. Es ist eine Voraussetzung, Entwicklungsteams von mindestens drei Studierenden zu bilden. Vorläufiger Syllabus hier: <https://bit.ly/3vEQR6B>

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
GAD	Escape Room	Präsenz	Prof. Tobias Kreter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Spielerische Interaktion im Raum	Designprojekt	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Literatur: Schell, Jesse: Die Kunst des Game Designs (verfügbar in der HBK Bibliothek)
Handwerkliches Geschick ist von Vorteil.

Kurzbeschreibung

In diesem Projekt gestalten wir einen Raum, in dem ein sogenanntes Live-Escape-Game stattfinden kann. Von der Konzeption bis zur Herstellung durchlaufen wir dabei den gesamten Entwicklungsprozess eines Spiels. Dabei besteht die Möglichkeit zur individuellen Wahl von Arbeitsschwerpunkten und zur Vertiefung von bestehenden Kenntnissen. Eine hohe Bereitschaft zur intensiven Arbeit im Team wird jedoch ebenso vorausgesetzt. Bei der Produktion des Mobiliars können analoge sowie digitale Fertigungsverfahren unter Verwendung von Materialien wie Holz, Metall, Kunststoff, Papier oder Textilien zum Einsatz kommen. Die Verwendung von elektronischen Komponenten, wie Physical-Computing-Systemen und weiterer Hard- und Software ist ebenso möglich. Der Escape Room wird im Rahmen des Rundgangs zum Semesterende präsentiert und öffentlich spielbar gemacht. Als Teil der Lehrveranstaltung wird auf freiwilliger Basis eine Einführung in die Holzwerkstatt angeboten (Mittwochs, im Anschluss an die LV, bis 16:45 Uhr).

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
GAD	Portfolio und Persönlichkeit	Online	Nadiya Morenko
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung 3 - statt intelligente Systeme Python

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

keine

Kurzbeschreibung

Wer bin ich? Was kann ich? Wie zeige ich es? In dieser Lehrveranstaltung bietet Nadiya Morenko methodische Unterstützung bei der Darstellung der eigenen Person. Das Ziel ist die Ausarbeitung eines Portfolios als Grundlage zur Bewerbung bei möglichen Arbeitgebern und Kooperationspartnern. Weitere Informationen zur Dozentin: www.morenko.de.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
GAD	Sound Design 2	Online	Andreas Hammann
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Kenntnisse aus Sound Design 1 oder Grundkenntnisse in Sound Design / Audioproduktion.

Kurzbeschreibung

Dieses Modul vertieft die Arbeit mit Sounddesign im Kontext nonlinearer Medien. Der Fokus liegt dabei auf Konzeption, Design und Integration möglichst interaktiver und lebendiger Klangwelten für Videospiele.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DMD	Houdini	Präsenz	William Regner
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Grundkenntnisse in 3D Tools wie C4D oder Blender.

Kurzbeschreibung

Es werden Grundfunktionen, die wichtigsten Nodes sowie »Attributes« von Houdini erörtert. Darüber hinaus wird der Einstieg in VEX (Programmiersprache) gewährt. Mit dem erworbenen Wissen werden dann prozedurale Netzwerke kreiert und komplexere Szenen aufgebaut. Fluid- und Partikel-artige Animationen im Zusammenspiel mit 3D Meshes sind die angestrebten Kursergebnisse.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DMD	Stop Motion	Präsenz	Prof. Roman Wolter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung 3 - System Design 3

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Keine

Kurzbeschreibung

Mit analogen Mitteln werden in diesem Kurs Dinge animiert und zum Leben erweckt. Die Erprobung unterschiedlicher Techniken wie z.B. Claymation (Knete), Brickfilm (Lego) oder Papercraft steht im Vordergrund. Neben dem spielerisch experimentälen Zugang werden aber auch klassische Animationsprinzipien wie »Squash and Stretch« auf den Stop Motion Bereich angewandt.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DMD	Creative Coding, Processing	Online	Sebastian Winter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
6	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	System Design 2

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Keine

Kurzbeschreibung

Creative Coding beschäftigt sich mit den kreativen Möglichkeiten die digitale Technologien, Algorithmen und Programmiersprachen bieten um zu neuen Ausdrucksformen zu gelangen. Hinter allem, was später in Bildern oder Animationen Ausdruck findet, steckt Code. Es ist die stets zugrunde liegende Sprache. Code wird zu kleinen Loops, Code wird zu Abstraktem, Code wird zu Games. Code kann zu allem werden.
Software: u.a. Processing, p5.js

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DMD	Film	Präsenz	Prof. Roman Wolter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
2	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	nicht wählbar	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Affinität zum Medium Film.

Kurzbeschreibung

Durch kleine Wochenaufgaben werden in stetig neu zusammengesetzten Teams die filmischen Konventionen erlernt. Im Fokus steht der gestalterische und kreative Umgang mit den Mitteln Zeit und Bewegung, die Arbeit mit Kamera, Licht und Ton sowie Schnitt und Bearbeitung digitalen Bewegtbildmaterials unter Verwendung der dazu nötigen Hard- und Software. Ebenso werden in dem Zusammenhang die Konzeption, Visualisierung, Planung und Produktion von Filmen behandelt. Begleitend dazu gibt es Input zu Filmgeschichte und zum Einfluss der jeweiligen Epoche auf Entwicklungen des Mediums. Flankierend wird der Kurs Filmtechnik (Praktische Vertiefung) dringend empfohlen. Regulärer Kurs im 2. Semester DMD – offen für 1-2 Studierende aus GAD.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DMD	Film-Technik	Präsenz	Prof. Roman Wolter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
2	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt <small>(nur in Verbindung mit LV "Film" wählbar)</small>	nicht wählbar	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Keine

Kurzbeschreibung

Umgang mit der Black Magic Pocket Cinema Camera, Schnitt und Color Grading mit Premiere.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DMD	Advanced Layout and Editorial Design	Präsenz	Ina Kalvelage
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung 2 - System Design 2

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Grundlagen Typografie.

Kurzbeschreibung

Print ist nicht tot! Ganz Im Gegenteil Es wird mehr denn je gedruckt. Zeit also, sich mit Editorial Design zu beschäftigen. Der Fokus des Kurses liegt in der praktischen – Software gestützten – Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten des Medium. Design Trends, moderne Schriften und raffinierte Layout-Techniken sowie produktionstechnische Spezifika stehen auf der Agenda.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DMD	Cell Animation mit After Effect und Animate	Präsenz	Julian Lidders
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Grundkenntnisse After Effects

Kurzbeschreibung

Klassische Bild-für-Bild-Animation trifft modernes Motion Design und digitale Illustrationstechniken. Es werden die Grundlagen der Cell Animation erprobt und unzählige Einzelbilder mit dem Tablet gezeichnet. Die Zusammenarbeit von Adobe After Effects und Adobe Animate bildet das technische Rückgrat des Kurses.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DMD	Explainer Videos	Präsenz	Prof. Roman Wolter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	Designprojekt	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Grundkenntnisse After Effects.

Kurzbeschreibung

Der Erklärfilm ist in den letzten Jahren zu einem bedeutsamen Wissens-vermittelndem Medium aufgestiegen und ist heute auf allen Video-Plattformen, Corporate-Websites oder Streaming-Diensten zu finden. Die inhaltliche Vielfalt ist enorm gewachsen – banale Anleitungen und Werbefilmchen aber auch hochkarätige journalistische Formate wie z.B. die Vox Explainer Reihe buhlen um die Aufmerksamkeit der Zuschauer. Auch stilistisch gibt es eine große Bandbreite zu erkunden – klassische Vektor-Grafik, Cell-Animation, Papercraft, 3D oder Realfilm. In diesem Kurs konzipieren und produzieren wir Filme, die Tatsachen vermitteln oder auch nur vorgaukeln. Banal oder weltbewegend. Kleine Wahrheiten und große Lügen. Immer untermauert mit Daten, Fakten, Zahlen. Wissenschaftliche Erkenntnisse und gefährliches Halbwissen bilden das konzeptionelle Fundament unserer Themen. Von der Ideenfindung und Textentwicklung über die ersten Skizzen, hin zu ausgearbeiteten Styleframes und Designboards – die Vorproduktion wird einen wesentlichen Teil einnehmen. Entwerfen, Verwerfen, Variieren bestimmen unser Tagesgeschehen... Kleine Fingerübungen sorgen zwischendurch für eine gewisse Lockerheit, guten Arbeitsfluss und großen Output.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DMD	Von Mäusen zu Mauszeigern	Präsenz	Till Jürgens
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	System Design 2 und System Design 3

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Keine

Kurzbeschreibung

Wir interagieren mit Maschinen auf eine vielfältige Art und Weise: tippen auf beschrifteten Tasten, schieben eine Maus hin und her, berühren Bildschirme, sprechen mit Geräten, schalten, drehen, kurbeln, drücken Dinge und verursachen ein Feedback. In diesem Projekt werden wir uns die „Input – Output“ Relation genauer anschauen und konzentrieren uns auf physische Eingabemöglichkeiten sowie einer Ausgabe auf dem Bildschirm. Es geht dabei um die Bewusstwerdung und Reflektion der zahlreichen Möglichkeiten der Gestaltung von Interfaces und von visuellen Feedback Systemen.

Gemeinsam werden wir spannende Ideen entwickeln, besprechen die Prinzipien des Pre- und Prototypings und setzen die Konzepte explorativ um. Dazu bedienen wir uns der Verbindung zwischen Arduino (die Hardware bzw. Sensorik), Blokdots (die „Code-Free“ Datenschnittstelle) und Figma (das visuelle Feedback, sozusagen als Akteur). Durch das maximale Ausreizen der Möglichkeiten dieser Plattformen lernen wir die Qualitäten dieser kennen oder finden heraus, wie sich die eventuellen Schwächen hacken oder sogar nutzen lassen.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DMD	Talking with Machines	Online und Präsenz	Maria Zumaya
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Interdisziplinäres Projekt	Designprojekt	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Keine

Kurzbeschreibung

Im Zeitalter von Siri und Alexa können wir mittels natürlicher Sprache immer noch nicht einwandfrei mit Maschinen kommunizieren. Warum versuchen wir das? Sprache ist die natürlichste und effektivste Art der zwischenmenschlichen Kommunikation. Mit Computern, Smartphones oder Robotern zu sprechen, scheint unnatürlich, ineffektiv und „uncanny“ zu sein. Im Rahmen dieses Projektes setzen wir uns mit grundlegenden Fragen der Sprache und der Mensch-Computer-Interaktion auseinander.

Wie können wir Nutzer*innen wissen, was wir sagen dürfen und was nicht?

Warum können wir beim Sprechen mit sprachgesteuerten Assistenten Frust oder Grusel empfinden?

Warum entwerfen wir Designer*innen anthropomorphe Sprachassistenten & Roboter?

Ist das der richtige Weg?

Die Teilnehmer*innen des Seminars haben die Freiheit das Medium und die Plattform auszuwählen, die sie untersuchen möchten. Zusätzlich tragen sie die Verantwortung zu analysieren, für welche Zwecke Sprachtechnologien eingesetzt werden sollten. Es sind keine Vorkenntnisse im Conversational Design vorausgesetzt.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DMD	FabLab Basics	Präsenz	Peter Petersen
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Grundkenntnisse in 3D Tools, wie C4D oder Blender.

Kurzbeschreibung

Einführung in das FabLab und die dazugehörigen Maschinen. Es können kleine Figuren, Schlüsselanhänger, Schmuck, Behältnisse, usw. durch 3D Druck oder LaserCut hergestellt hergestellt werden. Entweder werden sie hierfür unter Anleitung eigens konstruiert/modeliert oder man nutzt vorgefundene Daten.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DPD	Aufenthaltsraum Wuppertal	Präsenz Essen und Wuppertal	Prof. Céline Schäfer, Prof. Nicola Stäglich, Prof. Tim Trantenroth, Prof. A. Konopek
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
4	Interdisziplinäres Projekt	Designprojekt	Interdisziplinäres Projekt2 6.Semester

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Handwerkliche Fertigkeiten erwünscht.

Kurzbeschreibung

Tag und Nacht - interdisziplinäres Projekt BA, BFA (Malerei) und MFA zur Gestaltung des Kunsthochschulcafés in Wuppertal. Am Anfang steht die Analyse der Raumstrukturen als Bestandsaufnahme von Aufmaß bis Haustechnik, sowie die Geschichte des Ortes. Nutzungsszenarien für verschiedene Zielgruppen werden entwickelt. Unter Anleitung der Lehrenden wird ein gemeinsamer konzeptueller Überbau diskutiert und resultiert in eine intermediale Ausgestaltung der Räumlichkeiten mit den Einzel- bis Gruppenentwürfen der Studierenden im Maßstab 1:1 !

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DPD	Digitaler Zwilling / Produktavatar- Entwicklung	Online und Präsenz	Niels Kleindienst
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
11	Interdisziplinäres Projekt / Technische Vertiefung	Designprojekt	Digitalisierung und globalisiertes Produktdesign

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Kenntnisse in 3D Tools sind empfehlenswert.

Kurzbeschreibung

Im Spannungsfeld der Trivergence (artificial intelligence, blockchain and (IoT) Internet of Things) werden die Studierenden Gestaltkonzepte entwickeln und entwerfen und diese virtuell als Digitale Zwillinge in ihrem Herstellungs- und Nutzenzyklus begleiten.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DPD	Digitales Projekt 2 / Inklusive Quartiersentwicklung - Assistenzsysteme	Präsenz und Online	Prof. Aleksandra Konopek
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
5	Interdisziplinäres Projekt	Designprojekt	Interdisziplinäres Projekt 4.Semester

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Fachspezifische Kenntnisse aus dem eigenen Fachbereich.

Kurzbeschreibung

Lehrkooperation mit der Evang. Hochschule Bochum, Sozialpädagogik. Neun Personas wurden von den Sozialpädagogikstudierenden entwickelt, für die in interdisziplinären Teams Produktkonzepte (virtuelle oder physische Prototypen) entworfen werden sollen, die im Sinne des "Design für Alle" die Inklusion im Wohnquartier unterstützen. Auftaktveranstaltung in Bochum.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DPD	Machine Learning mit Python	Online und Präsenz	NN (DPD)
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
11	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung 3 intelligente Systeme

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

keine

Kurzbeschreibung

Syntax einer Programmiersprache für Machine Learning.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
DPD	Von der Prothese zur menschlichen Erweiterung	Präsenz	Prof. Aleksandra Konopek / Lars Mattern
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DPD wählbar als
2	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	System Design 2 und System Design 3

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Arduino, Interesse an Kinetik.

Kurzbeschreibung

Lernziel der LV ist eine veränderte Betrachtung von robotischen Prothesen. Während eine Prothese bisher immer der Ersatz eines fehlenden Gliedmaßes ist, also der Behebung eines Mangels dient, sind Human Enhancement Produkte Erweiterungen eines Menschen. Während der Blockveranstaltung wird die Basiskinetik und -programmierung einer Handprothese praktisch erlernt und in gemeinsamen Diskussionen nach neuen gestalterischen Ansätzen und Sichtweisen gesucht.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
GAD	Game Scripting	Online	Patrick Schnorbus
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Termine	
20	Praktische Vertiefung	Block: Montag, 12.09.2022 bis Freitag, 16.09.2022	
Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse			
Inhalte von Game Engines 1 und Game Engines 2			
Kurzbeschreibung			

In dieser Lehrveranstaltung werden die Grundlagen der Programmiersprache C# als Scriptsprache für die Game Engine Unity vermittelt. Dabei besprechen wir grundlegende Konzepte objektorientierter Programmiersprachen (u.a. Variablen, Kontrollstrukturen, Klassen, Objekte, Vererbung, Polymorphie) als auch spezielle Methoden des Scriptings in Unity (u.a. MonoBehaviour/Components sowie Lösungen für häufig vorkommende Problemstellungen). Das erlernte Wissen wird anschließend durch ein Programmierprojekt in Kleingruppen vertieft.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Präsenz-/Online-Lehre	Lehrende
GAD	Video Game History	Online	Patrick Schnorbus
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Termine	
15	Praktische Vertiefung	Block: Montag, 29.08.2022 bis Freitag, 02.09.2022	

Inhalte von Prototyping 1 und Prototyping 2

Kurzbeschreibung

In dieser Lehrveranstaltung erkunden wir die Geschichte der Videospiele. Dabei legen wir den Schwerpunkt auf die 1980er Jahre. Wir betrachten die Spiele im Kontext ihrer Entstehungszeit und analysieren sowohl Spielmechaniken als auch die technischen Möglichkeiten in den Bereichen Grafik und Audio. Mit dem erlangten Wissen interpretieren wir damalige Spiel- oder Gestaltungskonzepte für die heutige Zeit neu.

Weiterhin ist eine (optionale) Exkursion in das Computerspielmuseum Berlin geplant.