

**HBK  
ES  
SEN**

**MODULHANDBUCH  
GAME ART AND DESIGN**



**HOCHSCHULE DER BILDENDEN KÜNSTE ESSEN**

## 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

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					
<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>kennen grundlegende Eigenschaften einer freien künstlerischen Gestaltung und können sie anwenden</li> <li>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</li> <li>besitzen grundlegendes Wissen zum Gestaltungsprozess von Kommunikationsmedien in Schrift und Bild</li> <li>können einschlägige Gesichtspunkte der Gestaltungslehre sicher und materialgerecht einsetzen</li> <li>können ihr eigenes Thema finden, darstellen und begründen</li> </ul>					
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

<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
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

<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppen- größe</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Seminar	2	30:60 Std.	max. 45	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate, Portfolio/ unbenotet

LV Digitales Zeichnen, 1. Semester				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>• verfügen über grundlegende zeichnerische Fertigkeiten</li> <li>• verstehen digitale Zeichenwerkzeuge als selbstverständliches Hilfsmittel des visuellen Entwurfs</li> </ul>				
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zweidimensionale Grundformen</li> <li>• Perspektive, Objekt, Raum</li> <li>• Form, Farbe, Licht, Schatten</li> <li>• Schraffur, Textur, Muster</li> <li>• Verwendung von Grafiktablets und Bildbearbeitungsprogrammen</li> </ul>				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppen- größe	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:60 Std.	max. 45	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate, Portfolio/ unbenotet

LV Typografie Kompaktkurs, 1. Semester				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>• erwerben die Kompetenz zur Beurteilung und Gestaltung einfacher typografischer Systeme</li> <li>• kennen typografische und gestalterische Grundbegriffe</li> <li>• sind in der Lage über typografische Erzeugnisse fachlich zu diskutieren</li> <li>• sind befähigt, detailtypografisches Wissen in Layout-Programmen anzuwenden</li> <li>• können gestalterische und inhaltliche Varianten eines Themas entwickeln und deren Wirkungsabsichten analysieren und beurteilen</li> </ul>				
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Schrift: Schriftklassifikation, Schriftschnitte, Schriftfamilie, Schriftgrößen, Laufweite, Spationierung, Sonderzeichen</li> <li>• Entwurfsmethoden und Gestaltung mit Schrift im zweidimensionalen Flächenraum</li> <li>• Das Wahrnehmen von Schrift auf analogen und digitalen Gerätschaften</li> </ul>				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppen- größe	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:60 Std.	max. 45	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, Projekt- dokumentationen, Referate
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungs- punkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	120 LV-Std. 240 Std. Selbststudium		12	max. 45
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• können ihr eigenes Thema finden, darstellen und im Kontext begründen</li> <li>• besitzen die Kompetenz, grundlegende Methoden der 2D- und 3D-Computergrafik in eigenen Entwürfen einzusetzen</li> <li>• können Spielprototypen von begrenztem Umfang umsetzen</li> </ul>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeits- aufwand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leistung
GAD-G1.1	Entwurfsprozesse 1	Seminar	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdoku- mentationen, Referate/ unbenotet
GAD-G1.2	Prototyping 2	Seminar	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdoku- mentationen, Referate/ benotet
Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter					

<b>LV Entwurfsprozesse 1, 1. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
Die Studierenden				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• verfügen über das nötige Fachvokabular zur Benennung von medientypischen Eigenschaften</li> <li>• sind in der Lage, Spiele zu analysieren und zu bewerten</li> <li>• haben ein Bewusstsein für die spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten von Games entwickelt</li> <li>• besitzen die Kompetenz, Spielkonzepte von begrenztem Umfang zu entwerfen</li> </ul>				
<b>Inhalte</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vermittlung fachspezifischer Terminologie und Begrifflichkeiten im Kontext grundlegender historischer Zusammenhänge</li> <li>• Entwurf von Spielkonzepten anhand von vorgegebenen Themen und Eigenschaften in Form von Text und Bild</li> <li>• Verschriftlichung von narrativen Elementen</li> <li>• Visualisierung von Spielregeln und -zielen in Form von analogen oder digitalen Skizzen</li> <li>• Visualisierung ästhetischer Eigenschaften in Form von analogen oder digitalen Konzeptskizzen sowie Moodboards</li> <li>• Vorstellen eigener Entwürfe in einer Gruppe und Verteidigung in Diskussionen</li> </ul>				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Seminar	4	60:120 Std.	max. 45	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate/ unbenotet
<b>LV Prototyping 1, 1. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
Die Studierenden				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• können Spielkonzepte und -entwürfe in funktionsfähige Spielprototypen umsetzen</li> <li>• verfügen über gestalterische und künstlerische Grundlagenkompetenzen in den Bereichen 2D/3D Game Art und Design</li> <li>• sind erfahren in der prototypischen Umsetzung von Spielen innerhalb der Geräteklasse Desktop-Computer</li> <li>• sind geübt in der Gestaltung von Interaktionsmechanismen für spezifische Eingabegeräte wie Maus, Tastatur und Game-Controller</li> </ul>				
<b>Inhalte</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaption von Konzeptskizzen zu gebrauchsfertigen Game Assets</li> <li>• grafischer Aufbau von Spielwelten sowie deren Vertonung</li> <li>• Integration von Interaktionsmechanismen</li> <li>• Publikation fertiger Spielprototypen innerhalb einer Ausstellung zum Semesterende</li> </ul>				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
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
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• verfügen über technisches Basiswissen zur Bedienung einer Game Engine</li> <li>• sind geübt in der Navigation zwei- und dreidimensionaler Räume sowie im Aufbau von Spielszenen</li> <li>• besitzen Grundkenntnisse zur Programmierung von Interaktionsmechaniken und Spielverläufen</li> <li>• können funktionsfähige Spiele für mehrere technische Plattformen publizieren</li> </ul>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
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				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
Die Studierenden				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• haben einen Überblick über grundlegende Funktionen und Arbeitsweisen von Game Engines</li> <li>• sind mit der Funktion und der Bedienung der grafischen Benutzeroberflächen von Game Engines vertraut</li> <li>• beherrschen den Aufbau von Szenen für zwei- und dreidimensionale Darstellung</li> <li>• sind in der Lage Einstellungen für Objekte, Materialien, Kameras und Licht anzuwenden</li> <li>• sind mit der Simulation von Physik vertraut</li> <li>• sind sich der Möglichkeiten durch Visual Scripting bewusst</li> <li>• können vorgefertigte Game Controller integrieren</li> <li>• haben die Kompetenz Games für Desktop-Plattformen zu veröffentlichen</li> </ul>				
<b>Inhalte</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzung von Game Engines</li> </ul>				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 16	aktive Teilnahme/ unbenotet

LV Game Engines 2, 2. Semester				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
Die Studierenden				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• erlernen Grundlagen der Programmierung mithilfe von Visual Scripting</li> <li>• sind geübt in der Programmierung von Interaktionsmechanismen, sowie in der Verwendung von Variablen</li> <li>• kennen Grundstrukturen von endlichen Automaten</li> <li>• können interaktive Benutzerschnittstellen erstellen</li> <li>• besitzen Grundkenntnisse in der Verwendung von zeitleistenbasierten sowie prozeduralen Animationsmethoden</li> <li>• kennen spezifische Eigenschaften in Bezug auf mobile Geräte und können deren Alleinstellungsmerkmale innerhalb der Game Engine mit einbeziehen</li> </ul>				
<b>Inhalte</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzung von Game Engines in Verbindung mit Visual Scripting</li> </ul>				
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)

<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
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					

<b>LV Designtheorie, 1. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
<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>				
<b>Inhalte</b>				
<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>				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Vorlesung, Seminar, Übung	3	45:45 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

<b>LV Wahrnehmungs- und Medientheorie, 2. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
<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 Geseztze 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>				
<b>Inhalte</b>				
<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>				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
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
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• sind in der Lage, Interaktionskonzepte und grafische Benutzeroberflächen zu entwerfen und prototypisch umzusetzen</li> <li>• haben fortgeschrittene Erfahrung im Bereich zwei- und dreidimensionaler Zeitleistenanimation</li> </ul>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
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

<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
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

<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
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"> <li>• besitzen die Kompetenz, mehrschichtige Spielkonzepte von erweitertem Umfang zu entwerfen</li> <li>• können Spielprototypen für mobile Geräte wie Smartphones oder Tabletcomputer umsetzen</li> </ul>					
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. Tobias Kreter					

LV Entwurfsprozesse 2, 2. Semester				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>				
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse von Spieleigenschaften und Bewertung in Bezug auf das Spielerlebnis</li> <li>• Entwurf von Spielkonzepten anhand von vorgegebenen Themen und Eigenschaften in Form von Text und Bild</li> <li>• Verschriftlichung von narrativen Elementen</li> <li>• Visualisierung von Spielregeln und -zielen in Form von analogen oder digitalen Skizzen</li> <li>• Visualisierung ästhetischer Eigenschaften in Form von analogen oder digitalen Konzeptskizzen sowie Moodboards</li> <li>• Vorstellen eigener Entwürfe in einer Gruppe und Vertreten der Arbeit in Diskussionen</li> </ul>				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 45	Präsentationen, Projektdokumentationen/ unbenotet

LV Prototyping 2, 2. Semester				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>• können fortgeschrittene Spielkonzepte und -entwürfe in funktionsfähige Spielprototypen umsetzen</li> <li>• besitzen erweiterte gestalterische und künstlerische Kompetenz in den Bereichen 2D und 3D Game Art und Design</li> <li>• sind routiniert in der prototypischen Umsetzung von Spielen innerhalb mobiler Geräteklassen wie Smartphones und Tabletcomputer</li> <li>• sind geübt in der Gestaltung von Interaktionsmechanismen für gerätespezifische Eingabesysteme wie Touchscreens und Bewegungssensoren</li> </ul>				
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Umsetzung von Konzeptskizzen in gebrauchsfertige Game Assets</li> <li>• grafischer Aufbau von zwei- und dreidimensionalen Spielwelten sowie Programmierung von Interaktionskonzepten</li> <li>• Publikation fertiger Spielprototypen für mobile Geräte</li> <li>• Präsentation innerhalb einer öffentlichen Ausstellung zum Semesterende</li> </ul>				
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 – 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	Leistungs- punkte	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	Arbeits- aufwand	Leistungs- punkte	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				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
<p>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.</p>				
<b>Inhalte</b>				
<p>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.</p>				
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				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
<p>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.</p>				
<b>Inhalte</b>				
<p>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.</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 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		Leistungs- punkte	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	120 LV-Std. 240 Std. Selbststudium		12	max. 45
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> <li>haben Grundlagenkenntnisse im Bereich Sound Design</li> <li>haben Grundlagenkenntnisse im Bereich des Schreibens für lineare und nichtlineare Medien</li> </ul>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeits- aufwand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leistung
GAD-PB3.1	Sound Design	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentation, aktive Teilnahme/ unbenotet
GAD-PB3.2	Storytelling	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentation, aktive Teilnahme/ unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter					

LV Sound Design, 3. Semester				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>• sind in der musikalischen, technischen und gestalterischen Analyse von Audioelementen trainiert</li> <li>• können Sounds erzeugen, aufnehmen und bearbeiten</li> <li>• verfügen über Grundlagenkenntnisse zur Gestaltung linearer und interaktiver Soundtracks und Soundscapes</li> <li>• überblicken die technischen und inhaltlichen Verfahren von Voice-Over-Aufnahmen in linearen und interaktiven Kontexten</li> <li>• können ihren eigenen Gestaltungswillen in Audio Design Dokumenten und Audio Briefings dokumentieren</li> <li>• realisieren kleine Audioproduktionen</li> </ul>				
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Akustik, akustische und elektronische Klangerzeugung</li> <li>• Überblick zur Entwicklung/Bedeutung von Sound und Musik in linearen und interaktiven Medien</li> <li>• Technische und inhaltliche Gestaltung von Tonaufnahmen (SFX, Musik, Sprachaufnahmen)</li> <li>• Sound, Komposition, Dramaturgie: charakter-, aktions-, orts- und zeitgebundene Audioereignisse</li> <li>• Vertonung von kleinen Prototypen, einschließlich der notwendigen Dokumentationen und Briefings</li> </ul>				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 45	Präsentationen, aktive Teilnahme/ unbenotet
LV Sound Design, 3. Semester				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>• treffen eine bewusste Auswahl von fiktionalen oder nichtfiktionalen Ereignissen zur Unterstützung des Spielerlebnisses</li> <li>• können die Reihenfolge von Ereignissen innerhalb ihrer Spiele entsprechend strukturieren</li> <li>• sind geübt im Erzählen aus unterschiedlichen Erzählperspektiven</li> <li>• sind geübt im Schreiben für lineare und nichtlineare Medien</li> <li>• sind sich über die wechselseitigen Bezüge des Erzählens zu weiteren Spielelementen wie Ästhetik, Mechanik und Technik bewusst</li> </ul>				
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreative Schreibübungen aus den Bereichen Literatur, Film und Spiel</li> <li>• Dramaturgische Modelle</li> <li>• Übungen in einfachen Narrative-Scripting-Umgebungen</li> <li>• Entwicklung von Game Design Dokumenten (GDD)</li> </ul>				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 45	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
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• besitzen die Kompetenz, mehrschichtige Spielkonzepte von erweitertem Umfang zu entwerfen</li> <li>• können Spielprototypen für mobile Geräte wie Smartphones oder Tabletcomputer umsetzen</li> </ul>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
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, im thematischen Rahmen von Serious Games realweltliche Aspekte in ihre Entwürfe einfließen zu lassen
- sind in der Lage, spielfremde Elemente mit spielerischen Elementen zu kombinieren und innerhalb ihrer Entwürfe anzuwenden
- 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

<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 45	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

<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
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. 16
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• erfahren durch einen hohen Anteil von Projektarbeit einen intensiven Praxisbezug</li> <li>• erweitern ihre Fähigkeiten durch interdisziplinäre Projektarbeit</li> <li>• können ihre Fähigkeiten in fachfremden Bereichen anwenden</li> <li>• haben Erfahrung in der projektbezogenen Anwendung des Konzepts der Spielefizierung</li> <li>• haben Erfahrung in der Konzeption und Produktion eines Serious Games</li> </ul>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
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. Tobias Kreter					

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

Die Studierenden

- sind in der Lage spielfremde Elemente mit spielerischen Elementen zu kombinieren
- können den Nutzen der Spielefizierung in fachfremden Umgebungen überzeugend darstellen und ihre Ansätze in Diskussionen verteidigen
- wenden in einem interdisziplinär zusammengesetzten Team ihre produktbezogenen Entwurf Fähigkeiten in überzeugender und ästhetisch ansprechender Weise an
- sind befähigt, in technisch anspruchsvolle Produktkonzepte ihren jeweiligen fachlichen Anteil einzubringen.

Der thematische Ansatz und die Initiative zur Produktentwicklung können aus den Studiengängen der Kunst, dem Digital Media Design, dem Game Design, oder dem Produktdesign stammen. Die Ausprägung des Projektes kann eher technisch oder eher frei/kreativ definiert werden.

Die Studierenden erarbeiten im Rahmen gegebener Parameter (Zeit, Aufwand, Zielgruppen, benutzte Materialien und Hard- und Software) arbeitsteilig und entlang definierter Projektmeilensteine eine überzeugende Lösung.

**Inhalte**

Die Einführung in das Projekt wird als Workshop durchgeführt.

- Die Studierenden arbeiten in kleinen Gruppen (2-4 Studierende) im Rahmen der Aufgabenstellung an eigenen Projektthemen.
- Dem Profil der Kunsthochschule entsprechend soll mit dem Projektmodul die Durchführung gemeinsamer Projekte von Studierenden der bildenden Kunst und der Designstudiengänge ermöglicht werden.
- Die Inhalte werden semesterweise festgelegt. Angestrebt ist die Zusammenarbeit mit externen Partnern. Mindestens zwei Dozenten aus zwei Studiengängen konzipieren und geben die Themen vor. Es sollen Studierende von mindestens zwei Studiengängen zusammenarbeiten.
- Die Studierenden werden bei der Einführung und in einem wöchentlichen Round Table betreut, organisieren sich aber selbst.
- Die Studierenden des Studiengangs Game Art and Design nutzen insbesondere die Lernergebnisse aus den Lehrveranstaltungen Entwurfsprozesse 1- 3.

<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Vorlesung, Seminar, Übung	6	90:180 Std.	max. 16	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

<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Vorlesung, Seminar, Übung	6	90:180 Std.	max. 16	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	
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>					
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.					
<b>Wahlpflicht Lehrveranstaltungen</b>					
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					

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

<b>LV (Wahlpflicht) Design und Ethik, 3. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
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.				
<b>Inhalte</b> 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.				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

<b>LV (Wahlpflicht)</b>				
<b>Forschungsbasierte Designprozesse, 4. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
Die Studierenden haben ein Verständnis für forschungsbasierte Entscheidungsstrategien im Designprozess, z.B. für Entwurfsvarianten und Produktkonzepte und können das am Beispiel erläutern.				
<b>Inhalte</b>				
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.				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

<b>LV (Wahlpflicht)</b>				
<b>Medienästhetik &amp; Philosophie, 4. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
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.				
<b>Inhalte</b>				
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.				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
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
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• lernen technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren</li> <li>• haben ihre Kenntnisse in der gängigen Hard- und Software bedarfsorientiert vertieft und sind in der Lage ihre Gestaltungsaufgaben, Ideen und Konzepte medial umzusetzen</li> <li>• sind durch detaillierte Werkzeug- und Werkstatteinführungen qualifiziert, diese in vollem Umfang zu nutzen</li> </ul>					
<b>Wahlpflicht Lehrveranstaltungen</b>					
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					



<b>LV (Wahlpflicht)</b>				
<b>Praktische Vertiefung 1.1, 4. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
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.				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 45	aktive Teilnahme/ unbenotet

<b>LV (Wahlpflicht)</b>				
<b>Praktische Vertiefung 1.2, 4. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
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.				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 45	aktive Teilnahme/ unbenotet

<b>LV (Wahlpflicht)</b>				
<b>Praktische Vertiefung 1.3, 4. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
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.				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
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
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>					
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>• lernen Designprozesse unter den Bedingungen der Berufspraxis kennen</li> <li>• sind in der Lage, das Praktikum in angemessener Form zu dokumentieren, und hierbei auch die eigenen Erfahrungen kritisch zu reflektieren</li> </ul>					
<b>Inhalte</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Im Praktikum lernen die Studierenden Design unter Realbedingungen kennen.</li> <li>• Das Praktikum wird mit einer Orientierungsveranstaltung vorbereitet und mit einer Ergebnisveranstaltung in der Hochschule abgeschlossen</li> <li>• 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</li> <li>• Das Praktikum kann auch als Auslandsstudium mit 20 Wochen Dauer absolviert werden</li> </ul> <p>Fachpraktikum: 780 Stunden (20 Wochen)  Kontaktstudium: 30 Stunden  Selbststudium: 90 Stunden (Praktikumsbericht)</p>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
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
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• erfahren durch einen hohen Anteil von Projektarbeit einen intensiven Praxisbezug</li> <li>• erweitern ihre Fähigkeiten durch interdisziplinäre Projektarbeit</li> <li>• können ihre Fähigkeiten in fachfremden Bereichen anwenden</li> <li>• haben Erfahrung in der projektbezogenen Anwendung des Konzepts der Spielefizierung</li> <li>• haben Erfahrung in der Konzeption und Produktion eines Serious Games</li> </ul>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
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					

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

<b>LV (Wahlpflicht)</b> <b>Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt, 6. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b> (freiwillig interdisziplinär)				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>haben Erfahrung im selbstständigen Initiieren und Organisieren eines Projekts</li> <li>haben ihre Fähigkeiten mit individuellen Schwerpunkten spezialisiert</li> </ul>				
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Konzeption, Produktion und Publikation eines Spielprototypen</li> <li>Präsentation innerhalb einer öffentlichen Ausstellung zum Semesterende</li> <li>Die Arbeit kann interdisziplinär, sowohl gemeinsam mit Studierenden aus den B.A. oder B.F.A. Studiengängen als auch mit externen Kooperationspartnern ausgeführt werden</li> </ul>				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
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
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• lernen technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren</li> <li>• haben ihre Kenntnisse in der gängigen Hard- und Software bedarfsorientiert vertieft und sind in der Lage, ihre Gestaltungsaufgaben, Ideen und Konzepte medial umzusetzen</li> <li>• sind durch detaillierte Werkzeug- und Werkstatteinführungen qualifiziert, diese in vollem Umfang zu nutzen</li> </ul>					
<b>Wahlpflicht Lehrveranstaltungen</b>					
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					

<b>LV (Wahlpflicht)</b>				
<b>Praktische Vertiefung 2.1, 6. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
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.				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 45	aktive Teilnahme/ unbenotet

<b>LV (Wahlpflicht)</b>				
<b>Praktische Vertiefung 2.2, 6. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
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.				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 45	aktive Teilnahme/ unbenotet

<b>LV (Wahlpflicht)</b>				
<b>Praktische Vertiefung 2.3, 6. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
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.				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
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	Leistungs- punkte	Gruppengröße	
Einmal jährlich	2 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	9	max. 60	
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>					
<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>					
<b>Wahlpflicht Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeits- aufwand	Leistungs- punkte	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					

<b>LV (Wahlpflicht)</b>				
<b>Zukunftsthemen des Designs, 6. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
<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>				
<b>Inhalte</b>				
<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>				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

<b>LV (Wahlpflicht)</b>				
<b>Kunst- und Kulturwissenschaft, 6. Semester</b>				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
<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>				
<b>Inhalte</b>				
<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>				
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>SWS</b>	<b>Arbeitsaufwand</b>	<b>Gruppengröße</b>	<b>Leistung/ Teilleistung</b>
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet



LV Vertrags- und Urheberrecht, 7. Semester				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
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.				
<b>Inhalte</b>				
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				
<b>Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung</b>				
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.				
<b>Inhalte</b>				
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
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>					
<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>					
<b>Inhalte</b>					
<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>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeits- aufwand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leistung
	Bachelorkolloquium	Kolloquium	30:60 Std.	3	aktive Beteiligung/ unbenotet
	Bachelorarbeit		0:630 Std.	21	benotet
Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter					