

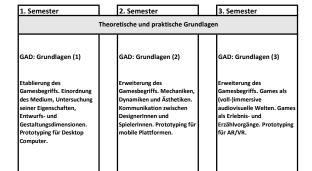
# MODULHANDBUCH GAME ART AND DESIGN



# Inhalt

Gaine Ait and Design	n (GAD): Modulstru	ktur und Studienverlauf	Seite 3
1. Semester	GAD: Grundlagen	(1)	Seite 4
I. Jemester	Lehrveranstaltung	Designtheorie	Seite 5
	Modul	Entwurfsprozesse 1	Seite 5
	Modul	Prototyping 1	Seite 7
	Modul	2D Art and Design	Seite 8
	Modul	3D Art and Design	Seite 9
	Lehrveranstaltung	Game Engines 1	Seite 10
2. Semester	GAD: Grundlagen		Seite 11
	Lehrveranstaltung	Wahrnehmungs- und Medientheorie	Seite 12
	Lehrveranstaltung	Geschichte und Theorie des Designs 1	Seite 13
	Modul	Entwurfsprozesse 2	Seite 14
	Modul	Prototyping 2	Seite 15
	Modul	Animation	Seite 16
	Lehrveranstaltung	UI/UX Design	Seite 17
	Lehrveranstaltung	Game Engines 2	Seite 18
3. Semester	GAD: Grundlagen		Seite 19
	Lehrveranstaltung	Geschichte und Theorie des Designs 2	Seite 20
	Lehrveranstaltung	Philosophie und Ästhetik	Seite 21
	Lehrveranstaltung	Design und Ethik	Seite 22
	Modul	Storytelling	Seite 23
	Modul	Prototyping 3	Seite 24
	Modul	Sound Design	Seite 25
	Lehrveranstaltung	Game Engines 3	Seite 26
	Lehrveranstaltung	Pitch & Portfolio	Seite 27
4. Semester	Vertiefung: Game	es als Weltzugang	Seite 28
	Lehrveranstaltung	Forschungsbasiserte Designprozesse	Seite 29
	Lehrveranstaltung	Vertrags- und Urheberrecht	Seite 30
	Modul	Serious Games	Seite 31
	Modul	Physical Games	Seite 32
	Lehrveranstaltung	Praktische Vertiefung 1.1	Seite 33
	Lehrveranstaltung	Praktische Vertiefung 1.2	Seite 34
	Lehrveranstaltung	Praktische Vertiefung 1.3	Seite 35
5. Semester	•	es als Berufspraxis	Seite 36
5. Semester	Modul	Praktikum oder Auslandssemester	Seite 36 Seite 37
5. Semester 6. Semester	Modul	•	Seite 37 Seite 38
	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung	Praktikum oder Auslandssemester es als Ausdrucksmedium Zukunftsthemen des Designs	Seite 37 Seite 38 Seite 39
	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung	Praktikum oder Auslandssemester es als Ausdrucksmedium Zukunftsthemen des Designs Kunst- und Kulturwissenschaft	Seite 37 Seite 38 Seite 39 Seite 40
	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung	Praktikum oder Auslandssemester es als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs  Kunst- und Kulturwissenschaft  Ludologie vs. Narratologie	Seite 37 Seite 38 Seite 39 Seite 40 Seite 41
5. Semester 6. Semester	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul	Praktikum oder Auslandssemester es als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs  Kunst- und Kulturwissenschaft  Ludologie vs. Narratologie  Games als Kunst	Seite 37 Seite 38 Seite 39 Seite 40 Seite 41 Seite 42
	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul	Praktikum oder Auslandssemester  es als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs  Kunst- und Kulturwissenschaft  Ludologie vs. Narratologie  Games als Kunst  Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	Seite 37 Seite 38 Seite 39 Seite 40 Seite 41 Seite 42 Seite 43
	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung	Praktikum oder Auslandssemester  es als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs  Kunst- und Kulturwissenschaft  Ludologie vs. Narratologie  Games als Kunst  Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt  Praktische Vertiefung 2.1	Seite 37 Seite 38 Seite 39 Seite 40 Seite 41 Seite 42 Seite 43 Seite 44
	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung	Praktikum oder Auslandssemester  es als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs Kunst- und Kulturwissenschaft Ludologie vs. Narratologie Games als Kunst Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt Praktische Vertiefung 2.1 Praktische Vertiefung 2.2	Seite 37 Seite 38 Seite 39 Seite 40 Seite 41 Seite 42 Seite 43 Seite 44 Seite 45
6. Semester	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung	Praktikum oder Auslandssemester  es als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs  Kunst- und Kulturwissenschaft  Ludologie vs. Narratologie  Games als Kunst  Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt  Praktische Vertiefung 2.1  Praktische Vertiefung 2.2  Praktische Vertiefung 2.3	Seite 37 Seite 38 Seite 39 Seite 40 Seite 41 Seite 42 Seite 43 Seite 44 Seite 45 Seite 46
	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Anwendung: Game	Praktikum oder Auslandssemester  as als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs  Kunst- und Kulturwissenschaft  Ludologie vs. Narratologie  Games als Kunst  Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt  Praktische Vertiefung 2.1  Praktische Vertiefung 2.2  Praktische Vertiefung 2.3  nes von Designerpersönlichkeiten	Seite 37  Seite 38  Seite 39  Seite 40  Seite 41  Seite 42  Seite 43  Seite 44  Seite 45  Seite 46  Seite 47
6. Semester	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung	Praktikum oder Auslandssemester  es als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs Kunst- und Kulturwissenschaft Ludologie vs. Narratologie Games als Kunst Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt Praktische Vertiefung 2.1 Praktische Vertiefung 2.2 Praktische Vertiefung 2.3  nes von Designerpersönlichkeiten Wissenschaftliches Projekt	Seite 37 Seite 38 Seite 39 Seite 40 Seite 41 Seite 42 Seite 43 Seite 44 Seite 45 Seite 46
6. Semester 7. Semester	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul	Praktikum oder Auslandssemester  es als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs Kunst- und Kulturwissenschaft Ludologie vs. Narratologie Games als Kunst Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt Praktische Vertiefung 2.1 Praktische Vertiefung 2.2 Praktische Vertiefung 2.3  nes von Designerpersönlichkeiten  Wissenschaftliches Projekt Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium	Seite 37  Seite 38  Seite 39  Seite 40  Seite 41  Seite 42  Seite 43  Seite 44  Seite 45  Seite 46  Seite 47  Seite 48  Seite 49
6. Semester 7. Semester Modulübersichten	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Mehrgliedrige Modul	Praktikum oder Auslandssemester  as als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs Kunst- und Kulturwissenschaft Ludologie vs. Narratologie Games als Kunst Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt Praktische Vertiefung 2.1 Praktische Vertiefung 2.2 Praktische Vertiefung 2.3  nes von Designerpersönlichkeiten Wissenschaftliches Projekt Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium	Seite 37  Seite 38  Seite 39  Seite 40  Seite 41  Seite 42  Seite 43  Seite 44  Seite 45  Seite 46  Seite 47  Seite 48  Seite 49  Seite 50
6. Semester  7. Semester  Modulübersichten 12. Semester	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Mehrgliedrige Modul Modul Mehrgliedrige Modul	Praktikum oder Auslandssemester  as als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs Kunst- und Kulturwissenschaft Ludologie vs. Narratologie Games als Kunst Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt Praktische Vertiefung 2.1 Praktische Vertiefung 2.2 Praktische Vertiefung 2.3  nes von Designerpersönlichkeiten  Wissenschaftliches Projekt Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium  odule des Studiums Theorie 1	Seite 37  Seite 38  Seite 39  Seite 40  Seite 41  Seite 42  Seite 43  Seite 44  Seite 45  Seite 46  Seite 47  Seite 48  Seite 49  Seite 50  Seite 51
6. Semester  7. Semester  Modulübersichten 12. Semester 34. Semester	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Mehrgliedrige Modul Modul Mehrgliedrige Modul Modul Mehrgliedrige Modul	Praktikum oder Auslandssemester  as als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs Kunst- und Kulturwissenschaft Ludologie vs. Narratologie Games als Kunst Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt Praktische Vertiefung 2.1 Praktische Vertiefung 2.2 Praktische Vertiefung 2.3  nes von Designerpersönlichkeiten  Wissenschaftliches Projekt Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium  odule des Studiums  Theorie 1 Theorie 2	Seite 37  Seite 38  Seite 39  Seite 40  Seite 41  Seite 42  Seite 43  Seite 44  Seite 45  Seite 46  Seite 47  Seite 48  Seite 49  Seite 50  Seite 51  Seite 52
7. Semester  Modulübersichten 12. Semester 34. Semester 23. Semester	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Mehreliedrige Me MODULÜBERSICHT MODULÜBERSICHT	Praktikum oder Auslandssemester  as als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs Kunst- und Kulturwissenschaft Ludologie vs. Narratologie Games als Kunst Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt Praktische Vertiefung 2.1 Praktische Vertiefung 2.2 Praktische Vertiefung 2.3  nes von Designerpersönlichkeiten  Wissenschaftliches Projekt Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium  odule des Studiums  Theorie 1 Theorie 2 Fachtheorie 1	Seite 37  Seite 38  Seite 39  Seite 40  Seite 41  Seite 42  Seite 43  Seite 44  Seite 45  Seite 46  Seite 47  Seite 48  Seite 49  Seite 50  Seite 51  Seite 52  Seite 53
7. Semester  Modulübersichten 12. Semester 34. Semester 23. Semester 67. Semester	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Mehrgliedrige Modul Mehrgliedrige Modul Mehrgliedrige Modul Modulübersicht Modulübersicht Modulübersicht Modulübersicht	Praktikum oder Auslandssemester  as als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs Kunst- und Kulturwissenschaft Ludologie vs. Narratologie Games als Kunst Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt Praktische Vertiefung 2.1 Praktische Vertiefung 2.2 Praktische Vertiefung 2.3  nes von Designerpersönlichkeiten  Wissenschaftliches Projekt Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium  odule des Studiums  Theorie 1 Theorie 2 Fachtheorie 1 Fachtheorie 2	Seite 37  Seite 38  Seite 39  Seite 40  Seite 41  Seite 42  Seite 43  Seite 44  Seite 45  Seite 46  Seite 47  Seite 48  Seite 49  Seite 50  Seite 51  Seite 52  Seite 53  Seite 54
7. Semester  Modulübersichten 12. Semester 34. Semester 23. Semester 67. Semester 13. Semester	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Mehrgliedrige Mc MODULÜBERSICHT MODULÜBERSICHT MODULÜBERSICHT MODULÜBERSICHT MODULÜBERSICHT	Praktikum oder Auslandssemester  es als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs Kunst- und Kulturwissenschaft Ludologie vs. Narratologie Games als Kunst Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt Praktische Vertiefung 2.1 Praktische Vertiefung 2.2 Praktische Vertiefung 2.3  nes von Designerpersönlichkeiten  Wissenschaftliches Projekt Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium  odule des Studiums  Theorie 1 Theorie 2 Fachtheorie 1 Fachtheorie 2 Praktische Basis	Seite 37  Seite 38  Seite 39  Seite 40  Seite 41  Seite 42  Seite 43  Seite 44  Seite 45  Seite 46  Seite 48  Seite 49  Seite 50  Seite 51  Seite 52  Seite 54  Seite 54  Seite 55
7. Semester  Modulübersichten 12. Semester 34. Semester 23. Semester 67. Semester	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Mehrgliedrige Modul Mehrgliedrige Modul Mehrgliedrige Modul Modulübersicht Modulübersicht Modulübersicht Modulübersicht	Praktikum oder Auslandssemester  as als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs Kunst- und Kulturwissenschaft Ludologie vs. Narratologie Games als Kunst Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt Praktische Vertiefung 2.1 Praktische Vertiefung 2.2 Praktische Vertiefung 2.3  nes von Designerpersönlichkeiten  Wissenschaftliches Projekt Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium  odule des Studiums  Theorie 1 Theorie 2 Fachtheorie 1 Fachtheorie 2	Seite 37  Seite 38  Seite 39  Seite 40  Seite 41  Seite 42  Seite 43  Seite 44  Seite 45  Seite 46  Seite 47  Seite 48  Seite 49  Seite 51  Seite 52  Seite 53  Seite 54
7. Semester  Modulübersichten 12. Semester 34. Semester 23. Semester 67. Semester 13. Semester 4. Semester	Modul  Vertiefung: Game Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Modul Modul Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Lehrveranstaltung Anwendung: Gam Lehrveranstaltung Modul  Mehrgliedrige Mc MODULÜBERSICHT MODULÜBERSICHT MODULÜBERSICHT MODULÜBERSICHT MODULÜBERSICHT MODULÜBERSICHT MODULÜBERSICHT MODULÜBERSICHT MODULÜBERSICHT	Praktikum oder Auslandssemester  as als Ausdrucksmedium  Zukunftsthemen des Designs Kunst- und Kulturwissenschaft Ludologie vs. Narratologie Games als Kunst Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt Praktische Vertiefung 2.1 Praktische Vertiefung 2.2 Praktische Vertiefung 2.3  nes von Designerpersönlichkeiten  Wissenschaftliches Projekt Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium  odule des Studiums  Theorie 1 Theorie 2 Fachtheorie 1 Fachtheorie 2 Praktische Basis Praktische Vertiefung 1	Seite 37  Seite 38  Seite 39  Seite 40  Seite 41  Seite 42  Seite 43  Seite 44  Seite 45  Seite 46  Seite 48  Seite 49  Seite 50  Seite 51  Seite 54  Seite 54  Seite 55  Seite 56

# Game Art and Design (GAD): Modulstruktur und Studienverlauf



4. Semester	5. Semester	6. Semester
Sp	ezialisierung, Erweiterung, Vertie	fung
Vertiefung: Games als Weltzugang	Vertiefung: Games als Berufspraxis	Vertiefung: Games als Ausdrucksmedium
Vertiefung des Anwendungs- und Designbegriffs: Games als Mittel der Welterschließung. Entwicklung von Serious Games und Games mit Bezug zum physischen Raum. Vertiefung umsetzungspraktischer Fähigkeiten.	Kontakt mit der beruflichen Entwicklungsrealität. Vertiefte Einblicke in die professionelle Praxis des Game Developments.	Vertiefung des Designbegriffs: Games als experimentelles, künstlerisches Ausdrucksmedium für Designerpersönlichkeiten. Entwicklung von Art Games und Games mit selbstgewähltem Schwerpunkt.

	Anwendung
Δnw	endung: Games von
	gnerpersönlichkeiten
Zielpı	ınkt des Studiums,
	ich Ausgangspunkt der
	ere: Eigenständige,
	lerisch ausgebildete
	nerpersönlichkeiten
	n ihre Fähigkeiten in
	n B.AProjekt unter
Bewe	is.

7. Semester

T1 LV / (P) benotet
Theorie
3CP / 2SWS
M / (P)
Entwurfsprozesse 1
6CP / 4SWS
M / (P)
Prototyping 1
benotet
6CP / 4SWS
M / (P)
2D Art and Design
,
6CP / 4SWS
M / (P)
3D Art and Design
6CP / 4SWS
PB LV / (P)
Game Engines 1
3CP / 2SWS

T1 LV / (P) benotet T2 LV / (WP) benotet Theorie Theorie 3CP / 2SWS 3CP / 2SWS FT1 LV (P) be FT1 LV (P) be Theorie Theorie 3CP / 2SWS M / (P) 3CP / 2SWS M / (P) Entwurfsprozesse 2 Storytelling 6CP / 4SWS M / (P) 6CP / 4SWS M / (P) Prototyping 3 Prototyping 2 6CP / 4SWS M / (P) 6CP / 4SWS M / (P) Animation (2D/3D) Sound Design 6CP / 4SWS 6CP / 4SWS **PB** LV / (P) UI/UX Design Pitch and Portfolio 3CP / 2SWS 3CP / 2SWS Game Engines 2 Game Engines 3 3CP / 2SWS 3CP / 2SWS

Theorie 3CP / 2SWS **Serious Games** 

9CP / 4SWS M / (P) **Physical Games** 9CP / 4SWS PV LV / (WP) Praktische Vertiefung PV IV/(WP) Praktische Vertiefung 3CP / 2SWS **Praktische Vertiefung** 3CP / 2SWS

T2 LV / (WP) benotet

benotet

FT2 LV / (WP) benotet **P** / (P) Praktikum oder Theorie Auslandssemester 3CP / 2SWS Games als Kunst 9CP / 4SWS M / (P) Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt benotet 9CP / 4SWS PV LV / (WP) Praktische Vertiefung PV IV / (WP) Praktische Vertiefung 3CP / 2SWS PV LV / (WP) Kolloquium: 2SWS **Praktische Vertiefung** 30 CP 3CP / 2SWS

FT2 LV / (P) Theorie 6CP / 4SWS A (A1) B.A. Projekt 21CP A (A2) B.A. Kolloquium

3CP / 2SWS

# 1. Semester

# **GAD:** Grundlagen (1)

Etablierung des Gamesbegriffs. Einordnung des Medium, Untersuchung seiner Eigenschaften, Entwurfs- und Gestaltungsdimensionen. Prototyping für Desktop Computer.

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	1. Semester
Lehrveranstaltung	T1.4
Designtheorie	Theorie 1

Die Studierenden werden mit vielfältigen Diskursen vertraut gemacht, indem sie Fachliteratur lesen und analysieren, um relevante Aspekte zu extrahieren. Durch die Präsentation der Ergebnisse, einschließlich der Erklärung von Sachverhalten, dem Finden von Analogien sowie anschließender Diskussion mit den Kommiliton\*innen wird ein umfassendes Verständnis der Inhalte gefördert. Ziel ist die Entwicklung eines komplexen Designbegriffs in Wechselwirkung mit anderen Systemen und gleichzeitig die Erarbeitung eines Überblicks über relevante Theoriefelder. Flankierend wird die Fähigkeit geschult, Gestaltungsmittel in der 2., 3. und 4. Dimension zu erkennen und zu benennen.

#### Inhalte

Der Schwerpunkt liegt auf dem Designbegriff und der Beziehung zwischen Theorie und Praxis. Dazu werden grundlegende designtheoretische Texte bearbeitet und eingeordnet. Daran schließt sich eine diskursive Erörterung verschiedener Wissenschaftsbezüge als "Forschung über Design", "Forschung im Design" und "Forschung mit bzw. durch Design" an. Weiterführend 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 der Übung werden Artefakte analysiert und ihre Gestaltmittel benannt, um die Sprach- und Diskursfähigkeit der Studierenden auszubilden.

		Workload (Std.)		Prüfung /		
Lehrveranstaltungen	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	3	45	45	3	60	Referat, Hausarbeit benotet
Modulverantwortlich:	Prof. Dr. Thilo Schwer					

HBK Essen, Game Art a	IBK Essen, Game Art and Design B.A.						
Modulbezeichnung					BA-GAD-M1		
Entwurfsprozesse 1							
Lehrform	Voraussetzung	Worklo	ad (Std.)	Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung		
Seminar, Übung	keine	180		Game Art and Design B.A.	Präsentationen, Projektdokumen tationen unbenotet		
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit Eigenstudium (Std.) (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße		
Einmal jährlich	1 Semester	60	120	6	40		

Die Studierenden verfügen über das Fachvokabular, um medientypische Eigenschaften zu artikulieren. Sie sind in der Lage, Spiele aus künstlerischer und technischer Perspektive zu analysieren und zu bewerten. Sie haben ein Bewusstsein für die kreativen Ausdrucksmöglichkeiten von Spielen und besitzen die Kompetenz experimentelle Spielkonzepte von begrenztem Umfang zu entwerfen.

#### Inhalte

Vermittlung fachspezifischer Terminologie. Spiele als künstlerische Ausdrucksform. Entwurf von Spielkonzepten anhand von vorgegebenen Themen. Kommunikation und Darstellung von Spielmechaniken und narrativen Elementen in Form von analogen oder digitalen Skizzen, Moodboards usw. Präsentation und Verteidigung eigener Entwürfe in einer Gruppe und in Diskussionen.

Lehrveranstaltungen	sws	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Seminar, Übung	4	60	120	6	Р	Präsentationen, Projektdokumen tationen unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Martin Ganteföhr						

HBK Essen, Game Art a	HBK Essen, Game Art and Design B.A.						
Modulbezeichnung					BA-GAD-M2		
Prototyping 1							
Lehrform	Lehrform Voraussetzung Workload (			Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung		
Seminar	keine	180		Game Art and Design B.A.	Präsentationen, Projektdokumen tationen, Referate benotet		
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße		
Einmal jährlich	1 Semester	60	120	6	16		

Die Studierenden können Spielkonzepte und -entwürfe in funktionsfähige Spielprototypen umsetzen. Sie verfügen über gestalterische und künstlerische Grundlagenkompetenzen in den Bereichen 2D/3D Game Art und Design. Sie sind erfahren in der prototypischen Umsetzung von Spielen innerhalb der Geräteklasse Desktop-Computer, und geübt in der Gestaltung von Interaktionsmechanismen für spezifische Eingabegeräte wie Maus, Tastatur und Game-Controller.

#### Inhalte

Adaption von Konzeptskizzen zu gebrauchsfertigen Game Assets. Grafischer Aufbau von Spielwelten, Integration von Interaktionsmechanismen. Publikation fertiger Spielprototypen innerhalb einer Ausstellung zum Semesterende.

Lehrveranstaltungen	sws	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung	
Seminar	4	60	120	6	Р	Präsentationen, Projektdokumenta tionen, Referate benotet	
Modulverantwortlich:	Iodulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter						

HBK Essen, Game Art a	HBK Essen, Game Art and Design B.A.						
Modulbezeichnung					BA-GAD-M3		
2D Art and Design							
Lehrform	ehrform Voraussetzung Workload			Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung		
Seminar, Übung	keine	180		Game Art and Design B.A.	Präsentationen, Projektdokumen tationen unbenotet		
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße		
Einmal jährlich	1 Semester	60	120	6	40		

Die Studierenden beherrschen grundlegende Fertigkeiten, um Ideen visuell zu veranschaulichen. Sie kennen unterschiedliche Entwurfsmethoden und wesentliche grafische Gestaltungsparameter und können diese selbst beurteilen und bewusst einsetzen.

Inbesondere kennen die Studierenden typografische Grundbegriffe und Anwendungsmöglichkeiten und können einfache typografische Systeme diskutieren, bewerten und gestalten.

Zudem erlangen sie grundlegende zeichnerische Fertigkeiten und die Kompetenz zur Nutzung digitaler Zeichenwerkzeuge als Hilfsmittel für den Entwurf

#### Inhalte

Digitales Zeichnen: Zweidimensionale Grundformen. Perspektive, Objekt, Raum. Form, Farbe, Licht, Schatten. Schraffur, Textur, Muster.

Typografie: Grundlagen der Schrift: Schriftklassifikation, Schriftschnitte, Schriftfamilie, Schriftgrößen. Wahrnehmung, Entwurfsmethoden und Gestaltung mit Schrift auf analogen und digitalen Geräten. Concept Art: Gestaltungsprinzipien, bildkompositorische Mittel, Mood Boards, Concept Sheets.

Nutzung adäquater Hardware & Software.

Lehrveranstaltungen	sws	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Seminar, Übung	4	60	120	6	Р	Präsentationen, Projektdokumen tationen unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Martin Ganteföhr						

HBK Essen, Game Art and Design B.A.					
Modulbezeichnung					BA-GAD-M4
3D Art and Design					
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Workload (Std.)  Verwendbarkeit des Moduls	
Seminar, Übung	keine	180		Game Art and Design B.A.	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60	120 6		40

Die Studierenden besitzen Grundkenntnisse und praktische Erfahrungen im Einsatz digitaler Werkzeuge zur Erstellung von digitalen, dreidimensionalen Objekte im Kontext von spielbaren Welten. Sie verfügen über Grundkenntnisse im Umgang mit der relevanten Hard- und Software, und kennen grundlegende Eigenschaften und Möglichkeiten einer freien, künstlerischen, multimedialen Gestaltung am Computer. Sie können Darstellungen im Hinblick auf ihre Wirkungsweise analysieren, und ihre künstlerische Arbeit anwendungsspezifisch an einen funktionierenden, skalierbaren technischen Kontext anpassen.

#### 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. Kenntnisse und Strategien zur Umsetzung von künstlerischen Gestaltungszielen bei technischen Vorgaben und Limitationen (Rechenlast, Performance, Hard- und Software-Kompatibilität).

Lehrveranstaltungen	sws	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Seminar, Übung	4	60	120	6	Р	Präsentationen, Projektdokumen tationen unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Martin Ganteföhr						

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	1. Semester
Lehrveranstaltung	GAD-PB1
Game Engines 1	Praktische Basis

Die Studierenden haben einen Überblick über grundlegende Funktionen und Arbeitsweisen von Game Engines. Sie sind mit der Funktion und der Bedienung der grafischen Benutzeroberflächen von Game Engines vertraut. Sie beherrschen den Aufbau von Szenen für zwei- und dreidimensionale Darstellung und sind in der Lage Einstellungen für Objekte, Materialien, Kameras und Licht anzuwenden. Sie sind mit der Simulation von Physik vertraut, und sind sich der Möglichkeiten durch Visual Scripting bewusst. Sie können vorgefertigte Game Controller integrieren und haben die Kompetenz, Games für Desktop-Plattformen zu veröffentlichen.

#### Inhalte

Nutzung von Game Engines.

10 UE (15x30min) in Form von Projektsupport.

Lehrveranstaltungen	sws	Workload (Std.)			max.	Prüfung /
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Seminar, Übung	2	30	60	3	16	aktive Teilnahme
Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter, mit Patrick Schnorbus						

# 2. Semester

# GAD: Grundlagen (2)

Erweiterung des Gamesbegriffs. Mechaniken, Dynamiken und Ästhetiken. Kommunikation zwischen DesignerInnen und SpielerInnen. Prototyping für mobile Plattformen.

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	2. Semester
Lehrveranstaltung	T1.2
Wahrnehmungs- und Medientheorie	Theorie 1

Die Teilnehmenden erwerben ein Verständnis für die Prozesse der menschlichen Wahrnehmung und sind in der Lage, zwischen Sinneseindrücken, Einflüssen durch die Signalverarbeitung und kognitiven Prozessen zu differenzieren. Darüber hinaus erwerben sie Kenntnisse der Gestaltgesetze und können formalästhetische Probleme bei zwei- und dreidimensionalen Medien/Artefakten identifizieren und bewerten. Für die Besonderheiten der vierten Dimension werden zentrale Positionen der Film- und Medientheorie erörtert. Dadurch sind die Studierenden befähigt, Grafiken, Bilder, Konsumgüter, Bewegtbildmedien zu analysieren, zu interpretieren und zu beurteilen. Die gewonnenen Erkenntnisse können sie zudem in eigenen Projekten anwenden.

#### Inhalte

Die Studierenden erhalten eine Übersicht über Theorien der Wahrnehmung, wobei der Schwerpunkt auf der Gestaltund Wahrnehmungspsychologie liegt. Sie erlernen, multisensorische Kategorien zu analysieren und theoretische Modelle hinsichtlich des Umgangs mit Gestaltungsmitteln zu differenzieren. Ferner eröffnen Medientheorien, Theorien des Films und der Animation ein umfangreiches Verständnis dafür, wie Themen und Narrative inhaltlich und formal umgesetzt werden können.

Lehrveranstaltungen	sws	Workload (Std.)			max.	Prüfung /
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit benotet
Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer						

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	2. Semester
Lehrveranstaltung	FT1.1
Geschichte und Theorie des Designs 1	Fachtheorie 1

Studierende entwickeln ein Verständnis für die historischen Grundlagen des Designs und können Objekte sowie Produktionsformen vergangener Epochen mit zeitgenössischen Gegebenheiten vergleichen. Sie sind in der Lage, historische Einflüsse auf das Design zu analysieren und diese Erkenntnisse in ihrer eigenen kreativen Arbeit zu reflektieren und zu nutzen. Durch Referate über Designobjekte, Firmen oder relevante Persönlichkeiten wird die Ausbildung einer individuellen Gestaltungshaltung angeregt. Zudem werden grundlegende Prinzipien wissenschaftlicher und forschender Arbeitsweisen vermittelt.

#### Inhalte

Das Modul beleuchtet wichtige Etappen der Designentwicklung vom 19. bis zum 20. Jahrhundert. Es untersucht Designtendenzen und -diskurse im Kontext künstlerischer, ökonomischer und sozialer Entwicklungen. Bezüge zwischen Designgeschichte und aktuellen Gegebenheiten werden hergestellt und gestalterische Strömungen erörtert, die als Grundlage bzw. Inspiration für die eigene kreative Arbeit dienen können. Die begleitende Übung vermittelt grundlegende Fertigkeiten des wissenschaftlichen Arbeitens sowie der theoretisch-argumentativen Erörterung unterschiedlicher Designauffassungen.

Lehrveranstaltungen	sws	Workload (Std.)			max.	Prüfung /
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	3	45	45	3	60	Referat, Hausarbeit benotet
Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer						

HBK Essen, Game Art and Design B.A.						
Modulbezeichnung					BA-GAD-M5	
Entwurfsprozesse 2						
Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzung	Workload (Std.)		Workload (Std.)  Verwendbarkeit des Moduls		
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	180		80 Game Art and Design B.A.		
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium Credit Points (Std.)		max. Gruppengröße	
Einmal jährlich	1 Semester	60	120	120 6		

Die Studierenden besitzen die Kompetenz, Gestaltungsdimensionen wie Ästhetik, Mechanik und Dynamik zu identifizieren und gezielt in ihre Arbeit einzubeziehen. Sie sind in der Lage, experimentelle Entwürfe von begrenztem Umfang herzustellen, iterativ fortzuentwickeln, systematisch zu verdichten und strukturell aufzubereiten.

#### Inhalte

Analyse von Spieleigenschaften und Bewertung in Bezug auf das Spielerlebnis. Entwurf von Spielkonzepten anhand von vorgegebenen Themen. 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, Moodboards oder minimalen Prototypings. Vorstellen eigener Entwürfe in einer Gruppe und Vertreten der Arbeit in Diskussionen.

Lehrveranstaltungen	sws	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60	120	6	Р	Präsentationen, Projektdokumen tationen unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Martin Ganteföhr						

HBK Essen, Game Art a	2. Semester				
Modulbezeichnung					BA-GAD-M6
Prototyping 2					
Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	180		Game Art and Design B.A.	Präsentationen, Projektdokumen tationen benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	
Einmal jährlich	1 Semester	60	120 6		16

Die Studierenden können fortgeschrittene Spielkonzepte und -entwürfe in funktionsfähige Spielprototypen umsetzen. Sie 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. Sie sind geübt in der Gestaltung von Interaktionsmechanismen für gerätespezifische Eingabesysteme wie Touchscreens und Bewegungssensoren.

#### Inhalte

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	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60	120	6	Р	Präsentationen, Projektdokumen tationen benotet
Modulverantwortlich: Prof. Martin Ganteföhr						

HBK Essen, Game Art a	nd Design B.A.				2. Semester
Modulbezeichnung					BA-GAD-M7
Animation					
Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzung	Worklo	ad (Std.)	Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	180		Game Art and Design B.A., Digital Media Design B.A.	Präsentationen, Projektdokumen tationen unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium Credit Points (Std.)		max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60	120	6	16

Die Studierenden verfügen über grundlegende theoretische und praktische Kenntnisse in Konzeption, Entwurf und Produktion von Animationsfilmen. Sie sind in der Lage Bewegungsabläufe zu analysieren und in Form von Animationen realitätsnah zu reproduzieren. Sie können realitätsnahe Animationen unter Berücksichtigung von gängigen Animationsprinzipien kreativ erweitern. Sie 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	Workloa	ad (Std.)	Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60	120	6	Р	Präsentationen, Projektdokumen tationen unbenotet
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	2. Semester
Lehrveranstaltung	GAD-PB2
UI/UX Design	Praktische Basis

Die Studierenden erlangen ein grundlegendes gestalterisches Verständnis von Interaktionsdesign und Visualisierungstechniken. Sie entwickeln formal-ästhetische Urteilskraft bei der Gestaltung und Bewertung von interaktiven Systemen und besitzen die Fähigkeit zum gezielten und adäquaten Einsatz formaler Mittel im Hinblick auf die Entwurfsstrategie. Sie sind in der Lage, eine Vielzahl von Interaktionsmechanismen zu benennen, kennen ihre Verwendungsmöglichkeiten und 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		Workloa	ad (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung /
	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30	60	3	16	Präsentationen, Projektdokumen tationen unbenotet
Modulverantwortlich:		Prof. Tobias Krete	er, mit Patrick Sch	norbus	-	

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	2. Semester
Lehrveranstaltung	GAD-PB3
Game Engines 2	Praktische Basis

Die Studierenden erlernen Grundlagen der Programmierung mithilfe von Visual Scripting. Sie sind geübt in der Programmierung von Interaktionsmechanismen, sowie in der Verwendung von Variablen. Sie kennen Grundstukturen von endlichen Automaten und können interaktive Benutzerschnittstellen erstellen. Sie 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

Nutzung von Game Engines in Verbindung mit Visual Scripting. 10 UE (15x30min) in Form von Projektsupport.

Lehrveranstaltungen		Workload (Std.)			max.	Prüfung /
	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Vorlesung, Übung	2	30	60	3	16	aktive Teilnahme unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter, mit Patrick Schnorbus						

# 3. Semester

# GAD: Grundlagen (3)

Erweiterung des Gamesbegriffs. Games als (voll-)immersive audiovisuelle Welten. Games als Erlebnis- und Erzählvorgänge. Prototyping für AR/VR.

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	3. Semester
Lehrveranstaltung	FT1.2
Geschichte und Theorie des Designs 2	Fachtheorie 1

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

#### Inhalte

Die Lehrveranstaltung bietet einen Überblick über die Entfaltung der Konsumgesellschaften. Sie thematisiert die Ausdifferenzierung der Disziplin und die Wechselwirkung mit technischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen. Ebenso werden Gegenbewegungen und Innovationsschübe vorgestellt und reflektiert. Die Studierenden analysieren exemplarische Positionen der Designgeschichte und sind dazu aufgefordert, eigene Standpunkte zu entwickeln und Design im Sinne einer nachhaltigen ökologisch-sozialen Entwicklung in die Zukunft zu denken.

Lehrveranstaltungen		Workload (Std.)			max.	Prüfung /
	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Sch	nwer	•		

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	3. Semester
Lehrveranstaltung	T2.1
Philosophie und Ästhetik	Theorie 2

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 philosophischer Ansätze aus verschieden Zeit- und Kulturräumen.

Lehrveranstaltungen		Workload (Std.)			max.	Prüfung /
	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit benotet
Modulverantwortlich:	ntwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer					

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	3. Semester
Lehrveranstaltung	T2.2
Design und Ethik	Theorie 2

Die Studierenden sind sensibilisiert für die Verantwortung der Berufsgruppe der Designer\*innen vor dem Hintergrund gesellschaftsrelevanter Themen. Als digitale Designer\*innen lernen sie ihre Verantwortung gegenüber Umwelt und Gesellschaft kennen. Sie haben ein Verständnis vom Einfluss der Disziplin auf das Sozialverhalten. Ethnische Prinzipien als Basis einer individuellen Haltung sind bei 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	Workload (Std.)			max.	Prüfung /
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Sch	nwer			

HBK Essen, Game Art a	3. Semester				
Modulbezeichnung					BA-GAD-M8
Storytelling					
Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzung	Worklo	ad (Std.)	Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	180		0 Game Art and Design B.A.	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60	120 6		40

Die Studierenden treffen eine bewusste Auswahl von fiktionalen oder nichtfiktionalen Ereignissen zur Unterstützung des Spielerlebnisses. Sie können die Reihenfolge von Ereignissen innerhalb ihrer Spiele entsprechend strukturieren. Sie sind geübt im Erzählen aus unterschiedlichen Erzählperspektive, im Schreiben für lineare und nichtlineare Medien, und sind sich 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 Narrative und Game Design Dokumenten.

Lehrveranstaltungen	sws	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60	120	6	Р	Präsentationen, Projektdokumen tationen, Referate unbenotet
Modulverantwortlich:		Prof. Martin Gant	teföhr			

HBK Essen, Game Art and Design B.A.					
Modulbezeichnung					BA-GAD-M9
Prototyping 3					
Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzung	Worklo	ad (Std.)	Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	180		Game Art and Design B.A.	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60	120	6	16

Die Studierenden kennen designrelevante Aspekte in Bezug auf Interaktionsmöglichkeiten immersiver Medien. Sie haben ein fortgeschrittenes Verständnis von der Ausdruckskraft immersiver Medien, kennen ein breites Spektrum von Nutzungsszenarien, können einzelne Anwendungen einordnen und gestalterisch weiterentwickeln. Sie 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	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60	120	6	Р	Präsentationen, Projektdokumen tationen, Referate benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Felix Groll				

HBK Essen, Game Art and Design B.A. 3. Semester					
Modulbezeichnung					BA-GAD-M10
Sound Design					
Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzung	Worklo	ad (Std.)	Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	180		Game Art and Design B.A.	Präsentationen, Projektdokumen tationen, Referate unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60	120	6	40

Die Studierenden sind in der musikalischen, technischen und gestalterischen Analyse von Audioelementen trainiert. Sie können Sounds erzeugen, aufnehmen und bearbeiten, und verfügen über Grundlagenkenntnisse zur Gestaltung linearer und interaktiver Soundtracks und Soundscapes. Sie 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 und realisieren kleine Audioproduktionen.

#### Inhalte

Grundlagen der Akustik und Phonetik, 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	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60	120	6	Р	Präsentationen, Projektdokumen tationen, Referate unbenotet
Modulverantwortlich:		Prof. Martin Gan	teföhr			

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	3. Semester
Lehrveranstaltung	GAD-PB4
Game Engines 3	Praktische Basis

Die Studierenden erlernen technische Grundlagen in der Produktion von Anwendungen für immersive Medien. Sie überblicken die Anwendungsmöglichkeiten von technischen Systemen aus den Bereichen Immersiver Medien, kennen die medienspezifischen Besonderheiten innerhalb der Produktionsprozesse und 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. 10 UE (15x30min) in Form von Projektsupport.

Lehrveranstaltungen	61446	Worklo	ad (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung /	
	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			Leistung	
Vorlesung, Übung	2	30	60	3	16	aktive Teilnahme unbenotet	
Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter, mit Patrick Schnorbus							

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	3. Semester
Lehrveranstaltung	GAD-PB5
Pitch & Portfolio	Praktische Basis

Die Studierenden verfügen über die Fähigkeiten, eine eigene oder gemeinsame Idee/Vision strukturiert aufzubereiten, und sie fachgerecht, zielgruppenadäquat und erfolgreich zu vermitteln (Publisher, Produktion, Marketing, Team). Sie planen Projekte basierend auf einem Grobkonzept, kalkulieren sie überschlagsweise, und erstellen auf dieser Grundlage approximierte Produktionszeitpläne.

Sie sind sich ihrer Fähigkeiten und Ziele als Designerpersönlichkeiten bewusst, und begreifen ihre Arbeit neben dem Team- und Projektkontext als eine eigene Tätigkeit der künstlerischen Karriereentwicklung, die zu einem personalisierten Portfolio führt.

#### Inhalte

Planung, Kalkulation und Präsentation von künstlerischen und Design-Entwickungsprojekten. Identifikation von Alleinstellungsmerkmalen. Dramaturgie und zeitliche/inhaltliche Planung von Platzierungs- und Finanzierungsprozessen. Zielgruppenadäquate Ansprache und Datenaufbereitung. Zusammenstellung von überzeugendem Entwicklungsmaterial und attraktiven Arbeitsproben, sowohl im Projektprozess, als auch im Kontext der persönlichen Darstellung.

Lehrveranstaltungen		Worklo	ad (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
	sws	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30	60	3	40	Präsentationen, Projektdokumenta tionen, Referate unbenotet
Modulverantwortlich:		Patrick Rau				

# 4. Semester

# Vertiefung: Games als Weltzugang

Vertiefung des Anwendungs- und Designbegriffs: Games als Mittel der Welterschließung. Entwicklung von Serious Games und Games mit Bezug zum physischen Raum. Vertiefung umsetzungspraktischer Fähigkeiten.

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	4. Semester
Lehrveranstaltung	T2.3
Forschungsbasiserte Designprozesse	Theorie 2

Gerade bei komplexen facettenreichen Problemstellungen kann Design als ein Prozess betrachtet werden, bei dem Entwurfsentscheidungen rational begründbar sein müssen. Basis hierfür ist faktisches Wissen, das durch systematische Datenerhebung und Analyse erlangt werden kann. Das Modul vermittelt Grundlagen für den methodischen Umgang mit Erfahrungswissen durch Beobachtung, Messung oder Experiment und beleuchtet ebenso antizipierende Herangehensweisen.

#### Inhalte

Die Studierenden lernen empirische Methoden und deren Unterscheidungsmerkmale kennen (Beobachtung, Experteninterview, Fragebogentechnik). Dabei werden Grundlagen der Beschreibung des Forschungsbereichs, der Entwicklung wissenschaftlicher Fragestellungen, der Hypothesenbildung und Operationalisierung sowie der Durchführung von Forschungsprojekten und deren Darstellung vermittelt. Darüber hinaus wird die Integration von Untersuchungsergebnissen in den Designprozess diskutiert. Szenario-Techniken und Design-Futuring ergänzen das Methodenrepertoire gemäß berufsspezifischer Anforderungen.

Lehrveranstaltungen			ad (Std.)		max.	Prüfung /
	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit benotet
Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer						

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	4. Semester
Lehrveranstaltung	T2.6
Vertrags- und Urheberrecht	Theorie 2

Die Studierenden erwerben grundlegende Kenntnisse im Vertrags- und Urheberrecht. Zusätzlich entwickeln sie juristisches und ökonomisches Verständnis, um rechtliche Fragestellungen und Probleme zu erkennen und in Verhandlungen mit Stakeholdern kompetent zu diskutieren. Sie können Geschäftsmodelle konzipieren und diese gemäß den Anforderungen unterschiedlicher Adressaten präsentieren und erörtern.

#### Inhalte

Die Lehrveranstaltung vermittelt Grundlagen für die Vorbereitung einer Selbstständigkeit: Hierzu zählen die Konzeption eines Geschäftsmodells, eine Einführung in die Erstellung von Businessplänen, Projektkalkulation, Budgetierung, Vertragsgestaltung, Urheberrecht, Künstlersozialkasse, Haftung etc. Ergänzt werden diese Inhalte durch Einblicke in betriebliche Organisationsfragen, Urheber- und Verwertungsrechte oder Fragen der werblichen Positionierung sowie Selbstvermarktung.

		Workload (Std.)			max.	Prüfung /
Lehrveranstaltungen	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	aktive Teilnahme unbenotet
Modulverantwortlich:	twortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer					

HBK Essen, Game Art a	HBK Essen, Game Art and Design B.A. 4. Semester						
Modulbezeichnung					BA-GAD-M11		
Serious Games							
Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzung	Workload (Std.)		Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Seminar	keine	270		Game Art and Design B.A., Digital Media Design B.A.	Präsentationen, Projektdokumen tationen, Referate benotet		
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit Eigenstudium (Std.) (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße		
Einmal jährlich	1 Semester	60	210	9	40		

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

### Inhalte

Ziel ist die 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	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Seminar	4	60	210	9	Р	Präsentationen, Projektdokumen tationen, Referate benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Martin Gant	teföhr			

HBK Essen, Game Art and Design B.A.							
Modulbezeichnung Physical Games					BA-GAD-M12		
Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzung	Workload (Std.)		Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Seminar	keine	270		Game Art and Design B.A., Digital Media Design B.A.	Präsentationen, Projektdokumen tationen, Referate benotet		
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit Eigenstudium (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße		
Einmal jährlich	1 Semester	60	210	9	40		

(freiwillig interdisziplinär)

Die Studierenden konzipieren real-virtuelle Hybride und entwickeln experimentelle, neue Spielmechaniken, die physische Aktionen, die Manipulation von Objekten und kollaborative Interaktionen zwischen Spielern erfordern. Sie arbeiten mit schnellen Prototypen, um Spielkonzepte zu testen und zu verfeinern, und iterieren ihre Entwürfe auf Grundlage von Nutzerfeedback und Spieltests.

Sie sind in der Lage neue Technologien wie Mikrokontroller, Sensoren und Augmented Reality bewusst einzusetzen um neue Spielinteraktionen und -erlebnisse zu gestalten. Sie haben ein Verständnis für Raumgestaltung, um Umgebungen zu schaffen, die physische und digitale Elemente nahtlos und immersiv miteinander verbinden.

#### Inhalte

Analyse und Vergleich von analogen Spielekonzepten mit Digitalen bzw. Hybriden, etwa: vom Spielplatz, zu traditionellen Brettspielen bis hin zu modernen Escape Rooms, interaktiven Installationen und Folk-Games.

Vernetzung von digitalen Systemen mit analogen Objekten, z.B. verschiedene greifbare und alternative Spiele-Schnittstellen und Controller, Physical Computing, Mehrspielerkonzepte.

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	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Seminar	4	60	210	9	P	Präsentationen, Projektdokumen tationen, Referate benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Felix Groll				

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	4. Semester
Lehrveranstaltung	GAD-PV1.1
Praktische Vertiefung 1.1	Praktische Vertiefung 1

Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digital Fabrication Design und Game Art and Design. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben.

#### Inhalte

(Programmbeispiele s. Anlage)

Lehrveranstaltungen		Workload (Std.)			max.	Prüfung /
	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Seminar	2	30	60	3	20	aktive Teilnahme unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Felix Groll, Patrick Rau						

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	4. Semester
Lehrveranstaltung	GAD-PV1.2
Praktische Vertiefung 1.2	Praktische Vertiefung 1

Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digital Fabrication Design und Game Art and Design. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben.

#### Inhalte

(Programmbeispiele s. Anlage)

		Workload (Std.)			max.	Prüfung /
Lehrveranstaltungen	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Seminar	2	30	60	3	20	aktive Teilnahme unbenotet
Modulverantwortlich:		Prof. Felix Groll, F	Patrick Rau			

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	4. Semester
Lehrveranstaltung	GAD-PV1.3
Praktische Vertiefung 1.3	Praktische Vertiefung 1

Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digital Fabrication Design und Game Art and Design. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben.

### Inhalte

(Programmbeispiele s. Anlage)

		Workload (Std.)			max.	Prüfung /
Lehrveranstaltungen	SWS Credit Points	Gruppengröße	-			
Seminar	2	30	60	3	20	aktive Teilnahme unbenotet
Modulverantwortlich:		Prof. Felix Groll, F	Patrick Rau	1	•	

# 5. Semester

# **Vertiefung: Games als Berufspraxis**

Kontakt mit der beruflichen Entwicklungsrealität. Vertiefte Einblicke in die professionelle Praxis des Game Developments.

HBK Essen, Game Art and Design B.A. 5. Seme					
Modulbezeichnung					BA-GAD-P
Praktikum oder Ausl	andssemester				
Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzung	Workload (Std.)		Workload (Std.) Verwendbarkeit des Moduls	
Kolloqium / Konsultation	keine	900		Game Art and Design B.A.	aktive Teilnahme unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	30	870	30	15

Die Studierenden lernen Designprozesse unter den Bedingungen der Berufspraxis kennen. Sie sind in der Lage, das Praktikum in angemessener Form zu dokumentieren, und hierbei auch die eigenen Erfahrungen kritisch zu reflektieren.

#### Inhalte

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	sws	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Kolloqium / Konsultation	2	30	870	30	Р	aktive Teilnahme unbenotet
Modulverantwortlich:		Patrick Rau				

## 6. Semester

# Vertiefung: Games als Ausdrucksmedium

Vertiefung des Designbegriffs: Games als experimentelles, künstlerisches Ausdrucksmedium für Designerpersönlichkeiten. Entwicklung von Art Games und Games mit selbstgewähltem Schwerpunkt.

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	6. Semester
Lehrveranstaltung	FT2.3
Zukunftsthemen des Designs	Fachtheorie 2

Die Studierenden setzen sich mit komplexen Phänomenen, Diskursen und damit verbundenen Wechselwirkungen der Gestaltungsdisziplinen auseinander. In diesem Rahmen antizipieren sie ökologische, gesellschaftliche und technische Entwicklungen, reflektieren zu erwartenden Potenziale und Auswirkungen. Sie extrahieren aus der Fachliteratur relevante Beiträge, setzen sie mit Gestaltungsmitteln oder Innovationen in Beziehung und eröffnen so eine facettenreiche Diskussion. Dabei werden Textverständnis, die Kompetenz, Erkenntnisse zu übertragen, sowie die Fähigkeit zur Vermittlung und Diskussion weiterentwickelt. Zusätzlich wird die Ausprägung einer individuellen Entwurfshaltung unterstützt.

#### Inhalte

Aus den fachbezogenen Beiträgen und auf Basis zeitgenössischer Berichterstattung werden Themen und Texte ausgewählt und mit designhistorischen und -theoretischen Diskursen oder Positionen in Beziehung gesetzt. So entsteht ein vielschichtiger Blick auf Phänomene und Entwicklungen. Insbesondere wird der spezifische Einfluss der Designdisziplinen auf das Formen von Zukunft thematisiert.

Lehrveranstaltungen	sws	Workload (Std.)			max.	Prüfung /
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Scl	nwer			

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	6. Semester
Lehrveranstaltung	FT2.4
Kunst- und Kulturwissenschaft	Fachtheorie 2

Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden komplexe Wechselwirkungen zwischen Kunst- und Kulturwissenschaft anhand aktueller Themen diskutiert. Dabei lernen die Studierenden kunstwissenschaftliche Diskurse kennen und reflektieren deren Einbettung in größere kulturelle Zusammenhänge. Kunst- und kulturwissenschaftliche Begriffe dienen dazu, wichtige Denkfiguren und Verhandlungsformen zu Erkennen und diese mit gestalterischen Werken in Beziehung zu setzen. Dadurch werden die Studierenden in die Lage versetzt, auch eigene künstlerisch-gestalterische Hervorbringungen aus einer theoretischen Perspektive neu zu verstehen und deren Bezüge zu politischen und gesellschaftlichen Fragestellungen zu reflektieren.

#### Inhalte

Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden kunstwissenschaftliche und kunstphilosophische Themen vorgestellt und reflektiert. Studierende lesen und analysieren in diesem Rahmen Texte aus der Tradition der Kunst- und Kulturwissenschaften von Warburg bis heute. In Diskussionen und durch Referate bringen die Studierende eigene Fragestellungen ein und verknüpfen diese mit den verhandelten Themen. Ein besonderes Augenmerk wird auf die (auch digitale) Materialität und auf die Konstitutionsprozesse von Kunstwerken, Artefakten und Designgegenständen gelegt, um das reflexive Potential unterschiedlicher Verfahren konkret auszuloten.

Lehrveranstaltungen	sws	Workload (Std.)			max.	Prüfung /
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit benotet
Modulverantwortlich:	llverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer					

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	6. Semester
Lehrveranstaltung	FT2.7
Ludologie vs. Narratologie	Fachtheorie 2

Die Gegenüberstellung zweier Grundrichtungen der Spieleforschung bietet den Studierenden ein tiefes Verständnis spezifischer Merkmale von Computerspielen. Sie kontrastiert die Aktivität des Spielens in einer durch Regeln bestimmten Spielewelt mit dem Topos, das Spiel als einen kommunikativen Akt zu verstehen, der Geschichten erzählt und Sinn vermittelt. In einer weiteren Auslegung steht sie für ein Heranziehen von Erklärungsmodellen anderer Disziplinen im Unterschied zur Theorieentwicklung aus der Ludologie heraus. Die Teilnehmenden sind in der Lage, die jeweiligen Konzepte, Perspektiven und Methoden kritisch zu reflektieren und miteinander zu vergleichen. Zudem entwickeln sie die Kompetenz, den Stellenwert und die Bedeutung der Ansätze für die Gestaltung und Analyse von Spielen zu erkennen und anzuwenden.

#### Inhalte

Das Seminar vertieft das Wissen über theoretische Konzepte, mit denen Videogames analysiert werden können. Es behandelt zentrale Diskurse der Game-Studies, greift grundlegende Texte auf und beleuchtet deren Stellenwert. Die Teilnehmenden setzen sich mit den verschiedenen Sichtweisen und Erkenntnismöglichkeiten bei der Analyse und Gestaltung von Spielen auseinander und diskutieren diese anhand ausgewählter Titel. Sie reflektieren eigene gestalterische Werke vor dem Hintergrund der damit verbunden Zielsetzungen. Die enge Verknüpfung von Reflexion und Kreation zeigt, wie das erarbeitete Wissen den kreativen Designprozess beeinflussen kann.

Lehrveranstaltungen	sws	Workload (Std.)			max.	Prüfung /
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit benotet
Modulverantwortlich:	dulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. 6. Semester					
Modulbezeichnung					BA-GAD-M13
Games als Kunst					
Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzung	Worklo	ad (Std.)	Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Seminar	keine	270		Game Art and Design B.A., Digital Media Design B.A.	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60	210	9	40

(freiwillig interdisziplinär)

Die Studierenden haben ein Verständnis von Videospielen als eine zeitgenössische Kunstform mit ihren geschichtlichen, formalen, technologischen und ästhetischen Kontexten. Sie sind in der Lage, Videospiele als künstlerische Medien kritisch zu analysieren und dekonstruieren und das Zusammenspiel zwischen den visuellen, narrativen und interaktiven Elementen zu erkennen, die zu ihrer künstlerischen Gesamtwirkung beitragen. Sie haben die Fähigkeit einzigartige, ausdrucksstarke Spieldesigns zu entwerfen, die Konventionen herausfordern um künstlerische Visionen zu vermitteln.

#### Inhalte

Das Seminar untersucht den Raum für künstlerische Positionen im Medium der (Video) Games. Die Studierenden erarbeiten dazu eigene experimentelle Lösungen und Standpunkte.

Ziel ist die Konzeption, Produktion und Publikation eines Prototypen. 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	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Seminar	4	60	210	9	Р	Präsentationen, Projektdokumen tationen, Referate benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Tobias Krete	r	-		

HBK Essen, Game Art and Design B.A.					
Modulbezeichnung					BA-GAD-M14
Projekt mit selbstge	wähltem Schwe	rpunkt			
Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzung	Workload (Std.)		Workload (Std.)  Verwendbarkeit des Moduls	
Seminar	keine	270		Game Art and Design B.A., Digital Media Design B.A.	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60	210	9	40

(freiwillig interdisziplinär)

Die Studierenden haben Erfahrung im selbstständigen Initiieren und Organisieren eines Projekts. Sie haben ihre Fähigkeiten mit individuellen Schwerpunkten spezialisiert.

#### Inhalte

Ziel ist die 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	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Prüfung / Leistung
Seminar	4	60	210	9	P	Präsentationen, Projektdokumen tationen, Referate benotet
Modulverantwortlich:		Patrick Rau	-	-		-

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	6. Semester
Lehrveranstaltung	GAD-PV2.1
Praktische Vertiefung 2.1	Praktische Vertiefung 2

Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digital Fabrication Design und Game Art and Design. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben.

### Inhalte

(Programmbeispiele s. Anlage)

		Workloa	ad (Std.)		max.	Prüfung /	
Lehrveranstaltungen	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung	
Seminar	2	30	60	3	20	aktive Teilnahme unbenotet	
Modulverantwortlich:	odulverantwortlich: Prof. Felix Groll, Patrick Rau						

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	6. Semester
Lehrveranstaltung	GAD-PV2.2
Praktische Vertiefung 2.2	Praktische Vertiefung 2

Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digital Fabrication Design und Game Art and Design. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben.

#### Inhalte

(Programmbeispiele s. Anlage)

		Workloa	kload (Std.) max.		max.	Prüfung /	
Lehrveranstaltungen	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung	
Seminar	2	30	60	3	20	aktive Teilnahme unbenotet	
Modulverantwortlich:	tlich: Prof. Felix Groll, Patrick Rau						

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	6. Semester
Lehrveranstaltung	GAD-PV2.3
Praktische Vertiefung 2.3	Praktische Vertiefung 2

Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digital Fabrication Design und Game Art and Design. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben.

### Inhalte

(Programmbeispiele s. Anlage)

		Workload (Std.)			max.	Prüfung /
Lehrveranstaltungen	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Seminar	2	30	60	3	20	aktive Teilnahme unbenotet
Modulverantwortlich: Prof. Felix Groll, Patrick Rau						

## 7. Semester

# Anwendung: Games von Designerpersönlichkeiten

Zielpunkt des Studiums, zugleich Ausgangspunkt der Karriere: Eigenständige, künstlerisch ausgebildete Designerpersönlichkeiten stellen ihre Fähigkeiten in einem B.A.-Projekt unter Beweis.

HBK Essen, Game Art and Design B.A.	7. Semester
Lehrveranstaltung	FT2.6
Wissenschaftliches Projekt	Fachtheorie 2

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.

		Workloa	ad (Std.)		max.	Prüfung /
Lehrveranstaltungen	SWS	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	Gruppengröße	Leistung
Kolloqium	2	30	60	6	12	aktive Teilnahme unbenotet
Modulverantwortlich:	h: Prof. Dr. Thilo Schwer					

HBK Essen, Game Art and Design B.A.						
Modulbezeichnung					BA-GAD-A	
Bachelorarbeit, Bach	nelorkolloquium					
Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzung	Worklo	ad (Std.)	Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung	
Kolloqium / Konsultation	erfolgreicher Abschluss der Module aus den Semestern 1-6.	720		Game Art and Design B.A.	Bachelorarbeit und Präsentation benotet Kolloquium	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit Eigenstudium (Std.) (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	
Zweimal jährlich	1 Semester	30	690	24	40	

In der Bachelorarbeit und ihrer anschließenden Präsentation weist die/der Studierende anhand eines selbstgewählten Themas nach, dass sie/er die im Bachelorstudium erworbenen Befähigungen selbständig 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.

#### Inhalte

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. Die Anforderungen in Hinblick auf die Idee, die wissenschaftliche Recherche, inhaltliche Analyse, konzeptionelle Strukturierung und die gestalterische Umsetzung werden ebenfalls erörtert.

Lehrveranstaltungen	sws	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
B.AArbeit	0	0	630	21	40	B.AArbeit benotet
Kolloqium / Konsultation	2	30	60	3	6	aktive Teilnahme unbenotet
Modulverantwortlich:		Prof. Martin Gant	teföhr, Prof. Tobia	s Kreter, Felix Gro	II, Patrick Rau	

# Game Art and Design

# Modulübersichten

HBK Essen, Game Ar	t and Design B.A.				12. Semester
MODULÜBERSICHT	Г				BA-T1
Theorie 1					
Lehrform	Voraussetzung	Worklo	ad (Std.)	Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	180		B.F.AStudiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Digital Fabrication Design B.A.	Referat, Hausarbeit benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	l Credit Points	
Einmal jährlich	2 Semester	75	105	6	60

Die Studierenden gewinnen einen umfassenden Einblick in Theorien des Designs und können diese verschiedenen Forschungsfeldern zuordnen. Sie entwickeln ein 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

Leni veranstar	zem veranstateangen								
Kenn-Nr.	Titel	sws	Worklo	ad (Std.)	Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Lehrform	Prüfung / Leistung	
T1.4	Designtheorie	3	45	45	3	Р	Vorlesung, Seminar, Übung	Referat, Hausarbeit benotet	
T1.2	Wahrnehmungs- und Medientheorie	2	30	60	3	Р	Vorlesung, Seminar	Referat, Hausarbeit benotet	
Modulverantw	vortlich:	-	Prof Dr Thile	Schwer Prof	Dr. Sabine B	artelsheim		-	

HBK Essen, Game	e Art and Design B.A.				34. Semester
MODULÜBERSI	СНТ				BA-T2
Theorie 2					
Lehrform Voraussetzung Workloa		Workload (Std.) Verwendbarkeit des Moduls		Prüfung / Leistung	
Vorlesung, Seminar	keine	180		B.F.AStudiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Digital Fabrication Design B.A.	Referat, Hausarbeit benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit Eigenstudium (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	2 Semester	60	120	12	60

Die Studierenden haben sich mit grundlegenden Fragestellungen aus den Bereichen der Philosophie und Ethik beschäftigt und andererseits mit Möglichkeiten auseinandergesetzt, Designprozesse durch empirische Methoden zu fundieren. Sie kennen grundlegende Konzepte im Vertrags- und Urheberrecht, können Geschäftsmodelle entwickeln und diese für unterschiedliche Kontexte aufbereiten und diskutieren.

#### Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr.	Titel	sws	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Lehrform	Prüfung / Leistung
T2.1	Philosophie und Ästhetik	2	30	60	3	WP	Vorlesung, Seminar	Referat, Hausarbeit benotet
T2.2	Design und Ethik	2	30	60	3	WP	Vorlesung, Seminar	Referat, Hausarbeit benotet
T2.3	Forschungsbasiserte Designprozesse	2	30	60	3	WP	Vorlesung, Seminar	Referat, Hausarbeit benotet
T2.6	Vertrags- und Urheberrecht	2	30	60	3	WP	Vorlesung, Seminar	aktive Teilnahme unbenotet
Modulverantw	ortlich:		Prof. Dr. Thilo	Schwer				

HBK Essen, Game A	rt and Design B.A.				23. Semester
MODULÜBERSICH	IT				BA-FT1
Fachtheorie 1					
Lehrform Voraussetzung		Worklo	ad (Std.)	Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	180		B.F.AStudiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Digital Fabrication Design B.A.	Referat, Hausarbeit benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	2 Semester	75	105	6	60

Die Studierenden erlangen ein grundlegendes Wissen über die 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 zwischen Design und technologischen, ökonomischen, ökologischen und sozialen Entwicklungen und sind in der Lage, diese mit der eigenen Tätigkeit zu verknüpfen.

#### Lehrveranstaltungen

	ů – – – – – – – – – – – – – – – – – – –									
Kenn-Nr.	Titel	sws	Worklo	ad (Std.)	Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Lehrform	Prüfung / Leistung		
FT1.1	Geschichte und Theorie des Designs 1	3	45	45	3	Р	Vorlesung, Seminar, Übung	Referat, Hausarbeit benotet		
FT1.2	Geschichte und Theorie des Designs 2	2	30	60	3	Р	Vorlesung, Seminar	Referat, Hausarbeit benotet		
Modulverant	twortlich:		Prof. Dr. Thile	Schwer						

HBK Essen, Game	e Art and Design B.A.				67. Semester
MODULÜBERSI	СНТ				BA-FT2
Fachtheorie 2					
Lehrform Voraussetzung Worklo			ad (Std.)	Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Kolloquium	FT2 7. Sem.: Erfolgreicher Abschluss der Module aus den Semestern 1-6.	30	60	Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Digital Fabrication Design B.A.	Referat, Hausarbeit benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße

Einmal jährlich

2 Semester

Die Studierenden sind auf den Einstieg in das Berufsleben vorbereitet und reflektieren Phänomene und Gestaltungsfelder ganzheitlich. 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.

240

15

60

120

#### Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr.	Titel	sws	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Lehrform	Prüfung / Leistung
FT2.3	Zukunftsthemen des Designs	2	30	60	3	WP	Vorlesung, Seminar	Referat, Hausarbeit benotet
FT2.4	Kunst- und Kulturwissenschaft	2	30	60	3	WP	Vorlesung, Seminar	Referat, Hausarbeit benotet
FT2.7	Ludologie vs. Narratologie	2	30	60	3	WP	Vorlesung, Seminar	Referat, Hausarbeit benotet
FT2.6	Wissenschaftliches Projekt	2	30	60	6	Р	Kolloqium	aktive Teilnahme unbenotet
Modulverantwo	rtlich:		Prof. Dr. Thilo	Schwer				

HBK Essen, Game Art and Design B.A.									
MODULÜBERS	SICHT				BA-GAD-PB				
Praktische Ba	sis								
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung				
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	450		Game Art and Design B.A.	Präsentationen, Projektdokumentat ionen, Referate unbenotet				
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit Eigenstudium (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße				
Einmal jährlich	3 Semester	150	300	15	40				

Die Studierenden haben auf der technischen Ebene einen guten Überblick über Funktionen und Arbeitsweisen von Game Engines und beherrschen den Aufbau von Szenen für zwei- und dreidimensionale Darstellung. Sie verfügen über Grundlagen in Visual Scripting und sind geübt in der Programmierung von Interaktionsmechanismen. Sie haben die Kompetenz, Games für Desktop-Plattformen, für mobile Plattformen sowie für Systeme immersiver Medien zu produzieren und veröffentlichen.

Auf der formal-ästhetischen Ebene besitzen die Studierenden ein grundlegendes Verständnis bei der Gestaltung und Bewertung von Interaktionsdesign und Visualisierungstechniken. Sie verfügen über die Fähigkeit zum adäquaten Einsatz formaler Mittel, kennen ihre Verwendungsmöglichkeiten und können komplexe Inhaltsstrukturen analysieren und modellieren.

Auf der Ebene der Vermittlung verfügen die Studierenden über die Fähigkeit, eine eigene oder gemeinsame Idee/Vision strukturiert aufzubereiten, und sie zielgruppenadäquat darzustellen. Sie sind sich ihrer Fähigkeiten und Ziele als Designerpersönlichkeiten bewusst und begreifen ihre eigene Arbeit als Tätigkeit im Projektkontext, aber auch als Element einer künstlerisch-gestalterischen Karriereentwicklung, die zu einem personalisierten Portfolio führt.

Lehrveransta	Lehrveranstaltungen											
Kenn-Nr.	Titel	sws	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Lehrform	Prüfung / Leistung				
GAD-PB1	Game Engines 1	2	30	60	3	Р	Seminar, Übung	aktive Teilnahme				
GAD-PB2	UI/UX Design	2	30	60	3	Р	Vorlesung, Seminar, Übung	Präsentationen, Projektdokumentat ionen unbenotet				
GAD-PB3	Game Engines 2	2	30	60	3	Р	Vorlesung, Übung	aktive Teilnahme unbenotet				
GAD-PB4	Game Engines 3	2	30	60	3	Р	Vorlesung, Übung	aktive Teilnahme unbenotet				
GAD-PB5	Pitch & Portfolio	2	30	60	3	Р	Vorlesung, Seminar, Übung	Präsentationen, Projektdokumentat ionen, Referate unbenotet				
Modulverant	twortlich:		Prof. Tobias k	Kreter, mit Pat	rick Schnorbu	us, Patrick Rau						

HBK Essen, Gan	ne Art and Design B.A.				4. Semester		
MODULÜBERS	SICHT				BA-GAD-PV1		
Praktische Ve	rtiefung 1						
Lehrform	ehrform Voraussetzung Workload (Std.)			Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung		
Seminar	keine	270		270		Game Art and Design B.A., Digital Media Design B.A. Digital Fabrication Design B.A.	aktive Teilnahme - - unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit Eigenstudium (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße		
Einmal jährlich	1 Semester	90 180		9	20		

Die Studierenden lernen technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren. Sie haben ihre Kenntnisse in der gängigen Hard- und Software bedarfsorientiert vertieft und sind in der Lage ihre Gestaltungsaufgaben, Ideen und Konzepte medial umzusetzen. Sie sind durch detaillierte Werkzeug- und Werkstatteinführungen qualifiziert, diese in vollem Umfang zu nutzen.

Lehrveransta	ehrveranstaltungen										
Kenn-Nr.	Titel	sws	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Lehrform	Prüfung / Leistung			
GAD-PV1.1	Praktische Vertiefung 1.1	2	30	60	3	WP	Seminar	aktive Teilnahme unbenotet			
GAD-PV1.2	Praktische Vertiefung 1.2	2	30	60	3	WP	Seminar	aktive Teilnahme unbenotet			
GAD-PV1.3	Praktische Vertiefung 1.3	2	30	60	3	WP	Seminar	aktive Teilnahme unbenotet			
Modulverant	wortlich:	•	Prof. Felix Gro	oll, Patrick Rau	! 	•		•			

HBK Essen, Gan	ne Art and Design B.A.				6. Semester
MODULÜBERS	SICHT				BA-GAD-PV2
Praktische Vei	rtiefung 2				
Lehrform	Lehrform Voraussetzung Workload		ad (Std.)	Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Seminar	keine	270		Game Art and Design B.A., Digital Media Design B.A. Digital Fabrication Design B.A.	aktive Teilnahme - - unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	90	180	9	20

Die Studierenden lernen technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren. Sie haben ihre Kenntnisse in der gängigen Hard- und Software bedarfsorientiert vertieft und sind in der Lage ihre Gestaltungsaufgaben, Ideen und Konzepte medial umzusetzen. Sie sind durch detaillierte Werkzeug- und Werkstatteinführungen qualifiziert, diese in vollem Umfang zu nutzen.

#### Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr.	Titel	sws	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Lehrform	Prüfung / Leistung
GAD-PV2.1	Praktische Vertiefung 2.1	2	30	60	3	WP	Seminar	aktive Teilnahme unbenotet
GAD-PV2.2	Praktische Vertiefung 2.2	2	30	60	3	WP	Seminar	aktive Teilnahme unbenotet
GAD-PV2.3	Praktische Vertiefung 2.3	2	30	60	3	WP	Seminar	aktive Teilnahme unbenotet
Modulverant	wortlich:		Prof. Felix Gro	oll, Patrick Rau	l			•

# **Game Art and Design**

# **Appendix**

Programmbeispiele der Praktischen Vertiefungen

# GAD | Wahlpflichtangebot SoSe 2023

15 LV

12 03 2023 14-32

	Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende	Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
1	GAD	CTRL+	Präsenz und Online	Felix Groll	30	Interdisziplinäres Projekt, Spielerische Interaktion im Raum	Designprojekt	nicht wählbar
1	GAD	Storytelling 2	Präsenz und Online	Prof. Martin Ganteföhr	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar
1	GAD	Advanced Concept Art (Kurs I)	Online	Michael Loos	20	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung
1	GAD	Advanced Concept Art (Kurs II)	Online	Michael Loos	20	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung
1	GAD	Advanced 3D Modeling & Character Creation	Präsenz und Online	Jerome Rose, Prof. Tobias Kreter	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung (nur mit Kenntnissen in Blender)
1	GAD	Agiles Arbeiten	Präsenz und Online	Patrick Schnorbus, Yannick Allendorf	30	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	Designprojekt	nicht wählbar
1	GAD	Serious Games: War	Präsenz und Online	Prof. Martin Ganteföhr	30	Serious Games	Designprojekt	nicht wählbar
1	GAD	"Projekt X"	Präsenz und Online	Patrick Rau, Patrick Schnorbus	30	Interdisziplinäres Projekt, Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	Designprojekt	nicht wählbar
1	GAD	Pitch und Präsentation	Präsenz und Online	Patrick Rau	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung
1	GAD	Sound Design 2	Online	Andreas Hammann	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar
1	GAD	Video Game Analyse: Play and Talk	Präsenz	Prof. Martin Ganteföhr, Prof. Tobias Kreter, Patrick Rau, Felix Groll, Patrick Schnorbus	20	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar
1	GAD	Motion Capture	Präsenz	Patrick Schnorbus	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung
1	GAD	Physical Computing	Präsenz	Felix Groll	30	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar
1	GAD	Photogrammetrie	Präsenz und Online	Prof. Tobias Kreter	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar
1	GAD	Einführung Holzwerkstatt	Präsenz	Mohammed Ouammi	8	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar
	printed	12.03.2023 14:32						

# DMD | Wahlpflichtangebot SoSe 2023

9 LV

12.03.2023 14:32

	Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende	Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
1	DMD	Houdini	Präsenz	William Reger, Prof. Roman Wolter	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung (nur mit Grundkenntnissen in Blender oder C4D)
1	DMD	Webseiten bauen!	Online	Sebastian Winter	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar
1	DMD	Advanced Blender	Präsenz	Jona Pahl, Prof. Roman Wolter	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung (nur mit Grundkenntnissen in Blender)
1	DMD	Digital Illustration	Präsenz	Albert Radl	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung
1	DMD	Cel Animation	Präsenz	Albert Radl	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung
1	DMD	Advanced Photoshop	Präsenz	William Reger, Roman Wolter	15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung
1	DMD	Title Sequence Design	Präsenz	Prof. Roman Wolter	15	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt, Interdisziplinäres Projekt	Designprojekt	nicht wählbar
1	DMD	Tiny Epic Shorts	Präsenz	Prof. Roman Wolter	15	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt, Interdisziplinäres Projekt	Designprojekt	nicht wählbar
1	DMD	Branded Interactions	Präsenz	Marian Fitz	15	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt, Interdisziplinäres Projekt	Designprojekt	nicht wählbar
	printed	12.03.2023 14:32						

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
GAD	CTRL+	Präsenz und Online	Felix Groll
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
30	Interdisziplinäres Projekt, Spielerische Interaktion im Raum	Designprojekt	nicht wählbar

**Vertiefungskurs "Physical Computing"** 

bzw. Grundkenntnisse Physical Computing (Arduino), 3D Modelling, Affinität auch im Physischen zu arbeiten

# Kurzbeschreibung

Wir wollen uns mit den physischen Schnittstellen beschäftigen, die jedes Game braucht: Controller.

Wir wollen untersuchen wie sich der Controller aufs Spiel auswirkt. Und umgekehrt.

Wie könnten alternative Controller aussehen? Und wie Spiele, für andersartige Controller?

Ziel wird die Entwicklung eines Spiels mit einem individuellen Input-System. Ob in Form eines Arcade Games, eines Multiplayer-Gamepads oder oder... ist euch überlassen.

Die für die Entwicklung der Hardware nötigen Kentnisse werden in der Vertiefung "Physiscal Computing" und "Einführung Holzwerkstatt" vermittelt. Außerdem werden wir eine Einführung ins Fablab bekommen.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
GAD	Storytelling 2	Präsenz und Online	Prof. Martin Ganteföhr
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

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. 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).

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
GAD	Advanced Concept Art (Kurs I)	Online	Michael Loos
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
20	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung

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	Lehrform	Lehrende
GAD	Advanced Concept Art (Kurs II)	Online	Michael Loos
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
20	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung

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	Lehrform	Lehrende
GAD	Advanced 3D Modeling & Character Creation	Präsenz und Online	Jerome Rose, Prof. Tobias Kreter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung (nur mit Kenntnissen in Blender)

3D Modeling 1

Verständnis für Typologie und UV-Unwrapping

# Kurzbeschreibung

In diesem Kurs werdet Ihr mit Techniken und Programmen vertraut gemacht, um einen 3D Character vom Konzept bis zum Game-Ready-Asset für Unity HDRP/URP

Das bringt Ihr mit:

- Character-Concept (eigenes oder KI-generiert)
- Computer mit einer adäquaten Leistung für Blender und Substance Painter

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
GAD	Agiles Arbeiten	Präsenz und Online	Patrick Schnorbus, Yannick Allendorf
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
30	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	Designprojekt	nicht wählbar

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	Lehrform	Lehrende
GAD	Serious Games: War	Präsenz und Online	Prof. Martin Ganteföhr
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
30	Serious Games	Designprojekt	nicht wählbar

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.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
GAD	"Projekt X"	Präsenz und Online	Patrick Rau, Patrick Schnorbus
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
30	Interdisziplinäres Projekt, Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	Designprojekt	nicht wählbar

keine.

# Kurzbeschreibung

Die Inhalte dieses sehr spannenden Projekts befinden sich noch in einer rechtlichen Prüfung, so dass wir es leider noch nicht inhaltlich ankündigen dürfen. Es handelt sich um ein narratives 3D Action-Puzzle Game für PC und Konsole welches in Zusammenarbeit mit einem renommierten Publisher entsteht. -- Weitere Informationen dazu liefern wir sobald wie möglich.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
GAD	Sound Design 2	Online	Andreas Hammann
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

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. Die LV findet als Wochenendblock statt. Termin: 13. Mai 2023 und 14. Mai 2023 (Samstag und Sonntag, ganztägig)

Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
Pitch und Präsentation	Präsenz und Online	Patrick Rau
Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung
	Pitch und Präsentation Für GAD wählbar als	Pitch und Präsenz und Präsentation Online  Für GAD wählbar als

keine.

# Kurzbeschreibung

Wie platziert man ein Projekt bei Publishern oder Förderern? Was wollen die dortigen Entscheider sehen und hören? Worauf achten sie, was macht sie skeptisch? Die Vertiefung Pitch und Präsentation bietet Informationen, Praxiseinblicke und Übungen zu überzeugenden Pitches und Projektvorstellungen für Games und verwandte Disziplinen.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende		
GAD	<b>Motion Capture</b>	Präsenz	Patrick Schnorbus		
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als		
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung		
Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse					

Grundlagenkenntnisse in Blender und 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	Lehrform	Lehrende
GAD	Video Game Analyse: Play and Talk	Präsenz	Prof. Martin Ganteföhr, Prof. Tobias Kreter, Patrick Rau, Felix Groll, Patrick Schnorbus
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
20	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

Gamesaffinität, Diskussionsdisziplin, Diskursbereitschaft

## Kurzbeschreibung

Video Game Analyse -- Play and Talk ist ein gemeinsames Lehrveranstaltungsprojekt der GAD-Lehrenden. Nach einer Auftaktveranstaltung analysieren die Studierenden in diesem Seminar in jeweils 180minütigen Lehrveranstaltungen (unter der Leitung eines unserer fünf Lehrenden) gemeinsam ein ausgewähltes Videospiel. Dabei spielen wir das Spiel gemeinsam in der ersten Hälfte der LV (90min) "on the big screen". In der zweiten Hälfte leisten wir dann im Seminarplenum die Analysearbeit, diskutieren Ästhetiken, Dynamiken, Mechaniken, Wirkung und Bedeutung.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende	
GAD	Physical Computing	Präsenz	Felix Groll	
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als	
30	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar	
Voraussetzungen / netwondige Verkenntnisse				

Die LV sollte im Zusammenhang mit "Spielereische Interaktion" im Raum (Felix Groll) gewählt werden

# Kurzbeschreibung

Einführung in Physical Computing mit Arduino.

(Projektteilnehmer "Spielerische Interaktion im Raum" werden vorrangig behandelt)

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
GAD	Photogrammetrie	Präsenz und Online	Prof. Tobias Kreter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

Game Engines 1 / Unity Basics, 3D Modelling, Ganztägige Verfügbarkeit am Wochende 3./4. Juni 2023 (Samstag und Sonntag)

#### Kurzbeschreibung

Mit Hilfe von Photogrammetrie lassen sich digitale 3D Objekte auf Basis von Fotos erstellen. Ziel der Lehrveranstaltung ist die Herstellung von analogen Spielobjekten und deren Digitalisierung unter Verwendung von photogrammetrischen Verfahren. An einem Wochenende kreieren wir Spielwelten aus Lego, Play-Doh, Origami oder ähnlichen Materialien und Konstruktionsverfahren. Die Resultate dienen als Grundlage für die Erstellung von einfachen Spielprototypen innerhalb von Unity. Termine für die Vor- und Nachbereitung werden im Team abgestimmt.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
GAD	Einführung Holzwerkstatt	Präsenz	Mohammed Ouammi
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
8	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar
Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse			

keine.

## Kurzbeschreibung

Die Studierenden erwerben die Qualifikation zur selbständigen Arbeit in der Holzwerkstatt und die Kompetenz, Material- und Maschinenkenntnisse und den künstlerisch-gestalterischen Umgang damit eigenständig zu vertiefen und auszubauen. Inhalte der LV sind Materialkunde und Übungen zur Holzbearbeitung, Einweisung in die Handhabung der Maschinen zur Holzbearbeitung.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
DMD	Houdini	Präsenz	William Reger, Prof. Roman Wolter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung (nur mit Grundkenntnissen in Blender oder C4D)

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	Lehrform	Lehrende
DMD	Webseiten bauen!	Online	Sebastian Winter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	nicht wählbar

Keine

#### Kurzbeschreibung

HTML, CSS und JavaScript – eröffnen besonders im Zusammenspiel eine Welt voller Interaktivität. Wenn der Figma Prototyp, Adobe XD oder Webflow an ihre Grenzen kommen hilft nur noch eins: selbst coden. Wir explorieren die Basics einer klassischen Website und brechen schnellstmöglich aus den trockenen Grundlagen aus. Denn mit einem Grundverständnis für Code stehen einem schlagartig viele Türen offen: Interaktive Animationen, Musikvisualisierungen, Generative Design Systeme, Mini Games oder sogar die Verwendung von Machine Learning Modellen?

- Zumindest verabschieden wir uns vom statischen Design und entwickeln echte Anwendungen.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
DMD	Advanced Blender	Präsenz	Jona Pahl, Prof. Roman Wolter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung (nur mit Grundkenntnissen in Blender)

Grundkenntnisse in Blender

## Kurzbeschreibung

Fortgeschrittene Techniken in den Bereichen Modeling, Animation und Rendering. Grundkenntnisse in Blender werden vorausgesetzt.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
DMD	Digital Illustration	Präsenz	Albert Radl
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung

**Grundkenntnisse in Photoshop** 

#### Kurzbeschreibung

Im Kurs werden Arbeitsweisen vorgestellt, wie in Photoshop schnell und effektiv skizziert und gemalt werden kann. Mit den richtigen Werkzeugen, Shortcuts und Aktionen werden wir ein intuitives Arbeiten lernen. Wir versuchen, dem Gefühl des analogen Arbeitens möglichst nahe zu kommen. Einziges Tool soll in diesem Kurs Photoshop sein (kein Procreate, Painter usw.)

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
DMD	Cel Animation	Präsenz	Albert Radl
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung

**Grundkenntnisse in Photoshop** 

#### Kurzbeschreibung

Cel animation nennt man frame by frame gezeichnete Animation, wie sie im traditionellen Zeichentrick verwendet wird. In dem Kurs geht es um die klassischen Animationsregeln wie timing und spacing, aber auch um technische Details, wie wir von Keyframes zu Inbetweens kommen. Wir lernen neben der klassischen Animation auch Techniken wie Rotoscoping u.a. kennen. Gearbeitet wird hauptsächlich mit Tablets und Photoshop.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
DMD	Advanced Photoshop	Präsenz	William Reger, Roman Wolter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung

**Grundkenntnisse in Photoshop** 

# Kurzbeschreibung

Fortgeschrittene Techniken und effektivere Nutzung von Werkzeugen. Vor allem Compositing und Style-Frame-Creation.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
DMD	Title Sequence Design	Präsenz	Prof. Roman Wolter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt, Interdisziplinäres Projekt	Designprojekt	nicht wählbar

Grundkenntnisse in Photoshop und Animations oder Schnittsoftware.

#### Kurzbeschreibung

Wir kreieren Titelsequenzen für fiktive Filme und Serien.

Von der Ideenfindung über die ersten Skizzen, hin zu ausgearbeiteten Styleframes und Designboards – die Vorproduktion wird einen wesentlichen Teil einnehmen. Entwerfen, Verwerfen, Varieren bestimmen unser Tagesgeschehen... Musik spielt ebenfalls eine große Rolle. Sie wird von Anfang an mitkonzipiert und sorgt für spannende Interaktion mit der visuellen Ebene.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
DMD	Tiny Epic Shorts	Präsenz	Prof. Roman Wolter
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt, Interdisziplinäres Projekt	Designprojekt	nicht wählbar

Grundkenntnisse in audiovisuellen Medien, 3D oder 2D

#### Kurzbeschreibung

Produktion von kleinen Clips mit epischen Momenten. Realfilm, 3D oder 2D – die Machart bleibt euch überlassen und orientiert sich an dem bereits vorhandenen oder parallel zu erwerbenden Skill-Set.

Im Kurs gehen wir der Frage nach, was überhaupt episch ist und wie man diese Ereignisse im Bewegtbild einfängt. Dabei analysieren wir bestimmte Tropes aus Sci-Fi, Fantasy und Action-Filmen und versuchen eigene Sequenzen voller bombastischer Opulenz zu kreieren.

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
DMD	Branded Interactions	Präsenz	Marian Fitz
Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt, Interdisziplinäres Projekt	Designprojekt	System Design 2 und System Design 3

**Grundkenntnisse in Grafik Design** 

#### Kurzbeschreibung

Nach dem Motto »Das Interface ist das neue Logo« geht es in diesem Kurs um neuste Entwicklungen im Branding-Bereich und die nächsten Schritte in Sachen Corporate Design jenseits klassischer Geschäftsausstattung.

Der Austausch zwischen Unternehmen und Kunden passiert heute größtenteils digital, meist über das Smartphone.

Die Gestaltung dieser sogenannter Touch-Points setzt neue Anforderungen an das Corporate Design und eröffnet eine Fülle innovativer Gestaltungsmöglichkeiten unter Einbeziehung von Interaktivität und Bewegung (Animation). Diese werden im Kurs erkundet, ohne jedoch den klassischen Dreiklang von Form, Farbe, Komposition zu vernachlässigen.