

**MODULHANDBUCH
GAME ART AND DESIGN**



HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 1					
Modulbezeichnung Gestaltungsgrundlagen			BA-GAD-G0		
Lehrformen Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzun- gen für die Teilnahme: Siehe Studien- buch	Workload 270 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten gemeinsames Portfolio unbenotet
Häufigkeit des Angebots Einmal jähr- lich	Dauer des Moduls 1 Semester	Arbeitsauf- wand in Stun- den 90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	Leistungs- punkte und Noten 9	Gruppengröße max. 15	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden haben grundlegende Eigenschaften und Kenngrößen einer freien und auch künst- lerischen Gestaltung kennengelernt und können diese anwenden. Hierzu zählen Grundlagen der Flächengestaltung (2D), der Raumgestaltung (3D), der Gestaltung mit Farbe und Licht, figürliches und gegenständliches Zeichnen, sowie Modellieren (analog). Sie haben grundlegendes Wissen zum Gestaltungsprozess von Kommunikationsmedien in Schrift und Bild erworben und angewendet. Sie können in diesem Kontext einschlägige Gesichtspunkte der Gestaltungslehre sicher und materialge- recht einsetzen. Sie können ihr eigenes Thema finden, darstellen und auch in Hinblick auf Kontexte begründen. Sie nutzen hierbei analoge und digitale Gestaltungsmittel.					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrformen	Arbeitsauf- wand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leistung
BA-GAD- G0.1 P	Form, Farbe, Komposition	Seminar	60:120 Std.	6	Portfolio
BA-GAD- G0.2 P	Plastisches Gestalten	Seminar	30:60 Std.	3	
modulverantwortlich/ hauptamtlich Leh- rende		Prof. Milo Köpp			

Lehrveranstaltung BA-GAD-G0.1 (P)
Form, Farbe, Komposition
Qualifikationsziel

Die Studierenden haben grundlegende Eigenschaften und Kenngrößen einer freien – auch künstlerischen – Farb-, Flächen-, Produkt- und Raumgestaltung kennengelernt und sind in der Lage, diese für ihre Gestaltungen, ihre Techniken und Vorgehensweisen zu nutzen.

Inhalte

Vermittlung grundlegender Gesetzmäßigkeiten der Gestaltung, Vermittlung von Regeln der Flächen-gestaltung (Fläche, Raster, Gliederung, Linie) Formate, Kontraste, Anordnungen von Flächenelemen-ten Muster und Strukturen der Fläche. Proportionsstudien und Zeichenübungen mit für die Präsen-tation besonders geeigneten Werkzeugen wie Layout-Markern. Skribbeln und Layout-Illustrationsübun-gen.

Geometrische Grundformen niederer Komplexität, Proportionen, Form- und Proportionsänderun-gen und deren Wirkungen, von Flächenhierarchien zu Formsyste-men und deren Nutzung im Design, Erzeugen von formal sinnvollen Körper- und Raumgebilden unter Nutzung von Kanten- und Flä-chenbeziehungen sowie Winkeln und Radien etc., traditionelle Gestaltvorstellungen wie Radientopo-logie einfache und komplexe Formen gestalten, Formkonzepte, Formen und Körper im Raum, Mus-ter und Strukturen der Körper. Vortrag und Übungen in der Farblehre, zu Farbprodukten und analo-gen/digitalen Farbsystemen, zum Verhältnis von Materialien/Oberflächen/Volumen zur Farbwieder-gabe und Farbwirkung. Psychologische Aspekte der Farbwirkung und Farbanwendung. Kontrast-lehre unter Berücksichtigung der physiologischen, psychologischen und wahrnehmungsbezogenen Rahmenbedingungen und Gesetzmäßigkeiten. Unter Verwendung verschiedener Darstellungstechni-ken u.a. Layoutstiften werden Darstellungen geübt. Licht wird ausgehend von beleuchteten und leuchtenden Oberflächen thematisiert. Licht- und Beleuchtungsanalyse in ästhetischer, dramaturgi-scher und technischer Hinsicht, theoretisches Grundwissen über Licht. Die Wirkung verschiedener Licht- und Schattenkonstellationen auf Oberflächen von Gegenständen und Figuren im Kontext der Farbeindrücke, Muster, Texturen etc. wird analysiert.

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	4 x max. 40	Portfolio

Lehrveranstaltung BA-GAD-G0.2 (P) Plastisches Gestalten				
Qualifikationsziele Die Studierenden können Raumobjekte mit verschiedenen Modelliertechniken gestalten, reflektieren und die Ergebnisse erläutern. Die Studierenden können zweidimensionale Darstellungen in einfache gegenständliche Tonmodelle umsetzen (z.B. Clay Modelling).				
Inhalte Mit geeigneten Werkstoffen wie Gips, Kunststoff und Ton wird dreidimensionale experimentelle Formgebung erprobt. Additive sowie subtrahierende Verfahren, Abstraktion und die Sensibilisierung für Formensprache finden hier Anwendung. Die Modellierübungen trainieren Vorgehensweisen zur systematischen körperlichen Formgebung, unter Berücksichtigung von Geometrie und Formsyste-men zur Strukturierung von Flächenhierarchien mit einfachen Modelliertechniken. Weiterhin vermittelt wird das maßgerechte Umsetzen von zweidimensionalen Vorlagen in räumliche Dimensionen, unter besonderer Berücksichtigung der Flächenbearbeitung,				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:60 Std.	4 x max. 12	Portfolio

HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 1					
Modulbezeichnung Grundlagen Game Art and Design 1			BA-GAD-G1		
Lehrformen Vorlesung, Seminar, Übung	Vorausset- zungen für die Teil- nahme: Siehe Stu- dienbuch	Workload 450 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten Präsentationen, Projektdokumenta- tionen, Referate
Häufigkeit des Angebots Einmal jähr- lich	Dauer des Moduls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 150 LV-Std. 300 Std. Selbststudium	Leistungs- punkte und Noten 15	Gruppengröße max. 15	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden • können ihr eigenes Thema finden, darstellen und auch im Hinblick auf Kontexte begründen • besitzen die Kompetenz grundlegende Methoden der 2D- und 3D-Computergrafik in eigenen Entwürfen einzusetzen • können Spielprototypen von begrenztem Umfang umsetzen					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrfor- men	Arbeitsauf- wand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leis- tung
BA-GAD- G1.1 P	Entwurfsprozesse 1	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdoku- mentationen, Referate / unbe- notet
BA-GAD- G1.2 P	Prototyping 1	Vorlesung, Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / benotet
BA-GAD- G1.3 P	2D/3D Computergrafik	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / unbenotet
modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende: Tobias Kreter					

Lehrveranstaltung BA-GAD-G1.1 (P)
Entwurfsprozesse 1
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- verfügen über das nötige Fachvokabular zur Benennung von medientypischen Eigenschaften
- sind in der Lage, Spiele zu analysieren und zu bewerten
- haben ein Bewusstsein für die spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten unterschiedlicher Genres entwickelt
- besitzen die Kompetenz, Spielkonzepte von begrenztem Umfang zu entwerfen

Inhalte

- Vermittlung fachspezifischer Terminologie und Begrifflichkeiten im Kontext grundlegender historischer Zusammenhänge
- Entwurf von Spielkonzepten anhand von vorgegebenen Themen und Eigenschaften in Form von Text und Bild
- Verschriftlichung von narrativen Elementen
- Informationsgrafische Visualisierung von Spielregeln und -zielen in Form von analogen oder digitalen Skizzen
- Visualisierung ästhetischer Eigenschaften in Form von analogen oder digitalen Konzeptskizzen sowie Moodboards
- Vorstellen eigener Entwürfe in einer Gruppe und Verteidigung in Diskussionen

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate / unbenotet

**Lehrveranstaltung BA-GAD-G1.2 (P)
Prototyping 1**
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

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

Inhalte

- Adaption von Konzeptskizzen hin zu gebrauchsfertigen Game Assets
- grafischer Aufbau von zwei- und dreidimensionalen Spielwelten sowie deren Vertonung
- Integration von Interaktionsmechanismen
- Publikation fertiger Spielprototypen innerhalb einer Ausstellung zum Semesterende

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen / benotet

Lehrveranstaltung BA-GAD-G1.3 (P)
2D/3D Computergrafik
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- besitzen Grundkenntnisse und praktische Erfahrungen im Einsatz digitaler Werkzeuge zur Erstellung von zwei- und dreidimensionalen, digitalen Grafiken und Objekten
- verfügen über Grundkenntnisse im Umgang mit der relevanten Hard- und Software
- kennen grundlegende Eigenschaften und Möglichkeiten einer freien, künstlerischen, multimedialen Gestaltung am Computer
- haben ein Grundverständnis für die räumliche Darstellung in der freien digitalen Entwurfsskizze
- besitzen die Kompetenz, spezifische Darstellungen im Hinblick auf ihre Wirkungsweise zu analysieren und zu interpretieren und können ihre Vorstellungen adäquat visualisieren
- beherrschen die Grundregeln der digitalen zeichnerischen Perspektivkonstruktion und sind in der Lage, architektonische Räume und geometrische Formen nach diesen Regeln darzustellen
- haben Grundkenntnisse im digitalen figürlichen Zeichnen

Inhalte

- Grundlagen der 2D und 3D Modellierung und Visualisierung sowie Umsetzung einer Bildskizze in eine fotorealistische zwei- bzw. dreidimensionale Computergrafik unter Anwendung bildkompositorischer Mittel
- Verwenden von Hardware: Computer, Zeichentablett, Tabletcomputer
- Anwendung der Software: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator sowie Maxon Cinema 4D

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen / unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 1-3					
Modulbezeichnung Praktische Basis			BA-GAD-PB		
Lehrformen Vorlesung, Übung	Vorausset- zungen für die Teil- nahme: Siehe Stu- dienbuch	Workload 270 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten aktive Teilnahme
Häufigkeit des Angebots Einmal jähr- lich	Dauer des Moduls 3 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	Leistungs- punkte und Noten 9	Gruppengröße max. 15	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden • verfügen über ein technisches Basiswissen in der Bedienung einer Game Engine • kennen die Funktionen der grafischen Benutzeroberfläche und können sie bedienen • haben Routine innerhalb der Navigation im zwei- und dreidimensionalen Raum sowie im Aufbau von Spielszenen • haben Grundkenntnisse in der Programmierung von individuellen Interaktionsmechaniken und Spielverläufen • besitzen die Kompetenz funktionsfähige Spiele für eine Vielzahl von technischen Plattformen zu publizieren.					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrfor- men	Arbeitsauf- wand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leis- tung
BA-GAD- PB.1 P	LV Unity Grundfunktionen	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teil- nahme, unbe- notet
BA-GAD- PB.2 P	LV Unity und Visual Scripting	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teil- nahme, unbe- notet
BA-GAD- PB.3 P	LV Unity und Immersive Tech- nologien	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teil- nahme, unbe- notet
modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende: Tobias Kreter					

Lehrveranstaltung BA-GAD-PB.1 (P)
Unity Grundfunktionen
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- haben einen Überblick über grundlegende Funktionen und Arbeitsweisen innerhalb der Game Engine Unity
- sind mit der Funktion und der Bedienung der grafischen Benutzeroberfläche vertraut
- beherrschen den Aufbau von Szenen für zwei- und dreidimensionale Darstellung
- sind in der Lage Einstellungen für Objekte, Materialien, Kameras und Licht anzuwenden
- können vorgefertigte Game Controller integrieren
- haben die Kompetenz Games für die Plattformen Mac und PC zu veröffentlichen

Inhalte

Nutzung der Software Unity in Verbindung mit Maxon Cinema 4D und Adobe Photoshop

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	aktive Teilnahme, unbe- notet

Lehrveranstaltung BA-GAD-PB.2 (P)
Unity und Visual Scripting
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- erlernen Grundlagen innerhalb der Programmierung mit Hilfe der Visual Scripting Erweiterung Playmaker
- kennen Grundstrukturen von Finite-State Machines und beherrschen den Umgang mit Actions, Events und Transitions
- sind geübt in der Programmierung von Interaktionsmechanismen, sowie in der Verwendung von Variablen und Arrays
- beherrschen die Verwendung des Unity User Interface Systems
- besitzen Grundkenntnisse in der Verwendung von zeitleistenbasierten sowie prozeduralen Animationsmethoden
- kennen spezifische Eigenschaften im Bezug auf mobile Geräte und können deren Alleinstellungsmerkmale wie Multitouchscreens und Bewegungssensoren innerhalb der Game Engine mit einbeziehen

Inhalte

Nutzung der Software Unity in Verbindung mit der Visual Scripting Anbindung Playmaker

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	aktive Teilnahme, unbe- notet

Lehrveranstaltung BA-GAD-PB.3 (P)
Unity und Immersive Technologien
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- erlernen technische Grundlagen in der Produktion von Anwendungen für immersive Medien
- haben einen Überblick über die Anwendungsmöglichkeiten von technischen Systemen aus den Bereichen Augmented Reality und Virtual Reality
- Kennen die medienspezifischen Besonderheiten innerhalb der Produktionsprozesse
- besitzen die Kompetenz eigenständig Applikationen für die jeweiligen Systeme zu programmieren

Inhalte

- Nutzung der Software Unity in Verbindung mit internen und externen Lösungen zur Entwicklung von Games im Kontext von Augmented und Virtual Reality
- Nutzung von AR- und VR-Hardware, darunter Head Mounted Displays und Controller

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	aktive Teilnahme, unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 1 und 2					
Modulbezeichnung Theorie 1			BA-T1		
Lehrformen Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzungen für die Teilnahme: Siehe Studienbuch	Workload 270 Std.	Verwendbarkeit des Moduls B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten Referat, Hausarbeit Schriftlicher Test
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstaltungen Einmal jährlich	Dauer des Moduls 2 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 180 LV-Std. 90 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten 6	Gruppengröße max. 15	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden erwerben Grundlagenkenntnisse in Theorie und Geschichte des zwei- und dreidimensionalen Bildes. Sie gewinnen ein grundlegendes Verständnis der visuellen Gestaltung in Kunst und Kultur sowie der Prinzipien und Strukturen visueller Wahrnehmung. Darüber hinaus erwerben sie ein Basiswissen über die Spezifika des technischen Bildes, insbesondere zu Theorie und Geschichte des Films und anderer Bewegtbildmedien.					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
BA-T1.1 P	Kunst- und Kulturgeschichte	Seminar Übung	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit, unbenotet
BA-T1.2 WP	Gestalt- und Wahrnehmungspsychologie siehe 2. Semester	Vorlesung, Übung	60:30 Std.	3	schriftlicher Test unbenotet
BA-T1.3 WP	Film- und Medientheorie siehe 2.Semester	Vorlesung, Seminar	60:30 Std.	3	Referat, Hausarbeit, unbenotet
modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende		Prof. Dr. Sabine Bartelsheim / Prof. Dr. Thilo Schwer			

Lehrveranstaltung BA-T1.1 (P)
Einführung Kunst- und Kulturgeschichte
1. Semester

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden gewinnen eine erste Orientierung in der allgemeinen Kunst- und Kulturgeschichte und können zentrale Entwicklungen, Paradigmenwechsel und Tendenzen historisch verorten. Im Seminar erwerben die Studierenden einen orientierenden Überblick über die Epochen der Kunstgeschichte und bauen ein Grundwissen zu kanonischen Künstlern/Gestaltern und Werken auf. Sie lernen formale, inhaltliche und funktionale Aspekte der Werke in ihrem Bezug zum historischen und kulturellen Kontext zu differenzieren und zu deuten. In der Übung erwerben die Studierenden Kenntnisse in den grundlegenden Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens und der theoretisch argumentativen Erörterung unterschiedlicher Kunst-/Gestaltungsauffassungen.

Inhalte

Allgemeine, europäische Kunst- und Kulturgeschichte von der Antike bis zur Gegenwart;
 Exemplarische Beispiele aus Malerei/Grafik, Bildhauerei/Plastik, Architektur/Design; Fotografie/Film; Wandel von Formen, Inhalten und Funktionen von Kunst/Design im historischen und kulturellen Kontext; Exemplarische Werkanalysen, die die Möglichkeiten von Strategien der Bildbetrachtung im historischen und aktuellen Kontext erkennbar werden lassen;
 Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens, der Recherche, Präsentation und theoretisch fundierten Darstellung.

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	15:30 Std.	4 x max. 40	Referat
Übung	1	15:30 Std.	2 x max. 80	Hausarbeit

Lehrveranstaltung BA-T1.2 (WP) Gestalt- und Wahrnehmungspsychologie 2. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung Ausgehend von der menschlichen Wahrnehmung kennen die Studierenden Gesetze der Gestaltung und die kommunikativen Möglichkeiten des Bildes. Die Studierenden sind in der Lage formalästhetische Probleme in den visuellen Medien zu erkennen und zu bewerten.				
Inhalte Die Studierenden erhalten einen fundierenden Überblick über Theorien der Wahrnehmung mit Schwerpunkt auf der Gestalt- und Wahrnehmungspsychologie. Sie lernen visuelle Kategorien der Gestaltung zu analysieren und theoretische Modelle hinsichtlich des Umgangs mit Farbe, Fläche, Form, Komposition, Objekten, Text-Bild-Beziehungen, Typografie etc. zu differenzieren. Die Studierenden lernen darüber hinaus wesentliche Elemente der Zeichentheorie kennen, wie die Bedeutung von Zeichen und Zeichenfolgen.				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:00 Std.	2 x max. 80	
Übung	2	30:30 Std.	4 x max. 40	schriftlicher Test

Lehrveranstaltung BA-T1.3 (WP) Film- und Medientheorie 2. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung Die Studierenden werden an zentrale Positionen der Film- und Medientheorie herangeführt. Sie können Theorien und Methoden zur Beschreibung, Analyse und Kritik von einzelnen Medien differenzieren, insbesondere sind sie mit maßgeblichen Theorien zur Beschreibung und Charakterisierung von Bewegtbildern vertraut. Sie können Filme und andere Bewegtbildmedien analysieren, interpretieren und beurteilen und diese Kenntnisse auf eigene Projekte anwenden.				
Inhalte Medientheorie(n) in Kunst-, Film- und Medienwissenschaft. Theorie(n) des Films und anderer Bewegtbildmedien. Film, Animation und Interactive im Designkontext.				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:00 Std.	2 x max. 80	
Übung	2	30:30 Std.	4 x max. 40	Referat, Hausarbeit

HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 2					
Modulbezeichnung Grundlagen Game Art and Design 2			BA-GAD-G2		
Lehrformen Vorlesung, Seminar, Übung	Vorausset- zungen für die Teil- nahme: Siehe Stu- dienbuch	Workload 630 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten Präsentationen, Projektdokumenta- tionen, Referate
Häufigkeit des Angebots Einmal jähr- lich	Dauer des Moduls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 210 LV-Std. 420 Std. Selbststudium	Leistungs- punkte und Noten 21	Gruppengröße max. 15	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden • besitzen die Kompetenz, mehrschichtige Spielkonzepte von erweitertem Umfang zu entwerfen • können Spielprototypen für mobile Geräte wie Smartphones oder Tabletcomputer umsetzen • sind in der Lage, Interaktionskonzepte und grafische Benutzeroberflächen zu entwerfen und proto- typisch umzusetzen • haben fortgeschrittene Erfahrung im Bereich zwei- und dreidimensionaler Zeitleistenanimation • sind geübt im Umgang mit Motion Capture Lösungen					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrfor- men	Arbeitsauf- wand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leis- tung
BA-GAD- G2.1 P	Entwurfsprozesse 2	Vorlesung, Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Präsentationen, Projektdoku- mentationen, Referate / unbe- notet
BA-GAD- G2.2 P	Prototyping 2	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / benotet
BA-GAD- G2.3 P	Interaktionskonzepte und Gra- fische Benutzeroberflächen	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / unbenotet
BA-GAD- G2.4 P	Animation	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / unbenotet
modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende: Tobias Kreter					

Lehrveranstaltung BA-GAD-G2.1 (P)
Entwurfsprozesse 2
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- besitzen die Kompetenz, neben dem Entwurf von primären Elementen wie Ästhetik, Spielmechanik und Narration weiterführende medientypische Aspekte zu gestalten, darunter u.a. visuelle Identität, Keyvisual, Logo, grafische Benutzeroberfläche, Informationsgrafiken und Tutorials

Inhalte

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

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate / unbenotet

**Lehrveranstaltung BA-GAD-G2.2 (P)
Prototyping 2**
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- können fortgeschrittene Spielkonzepte und -entwürfe in funktionsfähige Spielprototypen umsetzen
- besitzen eine erweiterte gestalterische und künstlerische Kompetenz in den Bereichen 2D und 3D Game Art und Design
- sind routiniert in der prototypischen Umsetzung von Spielen innerhalb mobiler Geräteklassen wie Smartphones und Tabletcomputer
- sind geübt in der Gestaltung von Interaktionsmechanismen für gerätespezifische Eingabekomponenten wie Touchscreens und Bewegungssensoren
- sind geübt im Umgang mit Motion Capture Lösungen

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

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen / benotet

Lehrveranstaltung BA-GAD-G2.3 (P)
Interaktionskonzepte und Grafische Benutzeroberflächen
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- besitzen Grundlagenkompetenzen in der Gestaltung von grafischen Benutzeroberflächen und können diese in Bezug auf unterschiedliche Ein- und Ausgabegeräte anwenden
- sind in der Lage, eine Vielzahl von Interaktionsmechanismen und damit verbundenen Navigationsselemente zu benennen und kennen ihre Verwendungsmöglichkeiten
- besitzen die Kompetenz, kontextbasierte Bedarfsanalysen zu erstellen und daraus nutzer- bzw. spielerzentrierte Interaktionskonzepte abzuleiten und zu visualisieren

Inhalte

- Skizze
- Papierprototyp
- Wireframes
- Flowcharts
- interaktive Prototypen

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen / unbenotet

Lehrveranstaltung BA-GAD-G2.4 (P)
Animation
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- verfügen über grundlegende theoretische und praktische Kenntnisse in Gestaltung und Animation von 2D Grafiken, Illustrationen und Szenerien und können diese alleine oder in Kleingruppen in kurze thematisch begründete Animationssequenzen umsetzen.
- Sie können Text/Bild/Grafik/Video/Ton in ästhetisch überzeugender Weise in die Gestaltung einbeziehen.

Inhalte

- Umsetzung von prototypischen Kommunikationsaufgaben im Motion Design und Durchleuchtung des Gesamtprozesses vom Entwurf zur Produktion
- klassische Animationsprinzipien und Grundlagen der Character-Animation:
 - squash and stretch
 - anticipation
 - ataging
 - straight ahead action
 - pose to pose
 - follow through
 - overlapping action
 - slow in and slow out
 - arcs
 - secondary action
 - timing
 - exaggeration
 - solid drawing
- Umgang mit einschlägigen Gestaltungswerkzeugen wie Adobe Creative Cloud
- AV-Medientechnik, Formate, Codecs, Video-Plattformen

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen / unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 2 und 3					
Modulbezeichnung Fachtheorie 1			BA-FT1		
Lehrformen Vorlesung	Voraussetzungen für die Teilnahme: Siehe Studienbuch	Workload 180 Std.	Verwendbarkeit des Moduls B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten Referat, Hausarbeit
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstaltungen Einmal jährlich	Dauer des Moduls 2 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten 6	Gruppengröße max. 40	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden kennen Meilensteine der Produkt- und Designgeschichte und können diese in den kulturellen und wirtschaftlichen Kontext der jeweiligen Zeit einordnen.					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
BA-FT1.1 P	Geschichte und Theorie des Designs 1	Vorlesung	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit, benotet
BA-FT1.2 P	Geschichte und Theorie des Designs 2	Vorlesung	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit, benotet
modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende			Prof. Dr. Sabine Bartelsheim / Prof. Dr. Thilo Schwer		

Lehrveranstaltung BA-FT1.1 (P)
Geschichte und Theorie des Designs 1
2. Semester

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden sind mit den historischen Grundlagen von Design vertraut und können Objekte und Produktionsformen der Vergangenheit mit heutigen Verhältnissen vergleichen. Sie sind in der Lage, historische Einflüsse auf das Design zu beschreiben und diese für ihre eigene Arbeit und ihre Entwürfe zu reflektieren und zu nutzen. Die Studierenden kennen Methoden zur Analyse von Design und dessen Entwicklungskontexten. Sie kennen für das Design relevante Merkmale moderner Industrie- und Konsumgesellschaften und können Bezüge zu beispielhaften Designentwürfen herstellen. Die Studierenden sind vertraut mit grundlegenden Theorien des Designs aus design- und kulturwissenschaftlicher, philosophischer und soziologischer Perspektive. Sie können bestehende Theoriekonzepte beschreiben und kritisch reflektieren und eigene gestalterische Themen vor diesem Hintergrund bewerten. Durch Präsentationen und Texte zu selbstgewählten Designobjekten wird die eigene Haltung als Designer reflektiert und begründet. Die Studierenden wenden die Grundlagen wissenschaftlichen und forschenden Arbeitens auf das Produktdesign an.

Inhalte

Im Modul werden wichtige Etappen der Designentwicklung vom 19. bis zum 21. Jahrhundert beleuchtet und Designtendenzen und -diskurse im Kontext künstlerischer, ökonomischer und sozialer Entwicklungen untersucht. Es werden Bezüge hergestellt zwischen Designgeschichte und den Verhältnissen der Gegenwart und gestalterische Tendenzen diskutiert, die als Grundlage oder Inspiration für die eigene designerische Arbeit dienen können. Des Weiteren geben die Lehrveranstaltungen einen Überblick über die hoch diversifizierten Theorien des Designs mit thematischen Schwerpunkten in den Bereichen Produktdesign, visuelle Kommunikation und digitale Gestaltung. Die Studierenden analysieren exemplarische Positionen der Designgeschichte und Designtheorie und sind aufgefordert, hierbei Position zu beziehen und Design im Sinne einer nachhaltigen ökologisch-sozialen Entwicklung in die Zukunft zu denken. Die Studierenden wenden wissenschaftliche Arbeitstechniken auf die Praxis des Produktdesigns an.

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:60 Std.	2 x max. 40	Hausarbeit, Referat siehe FT1.2

Lehrveranstaltung BA-FT1.2 (P) Geschichte und Theorie des Designs 2 3. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung siehe BA-FT1-1				
Inhalte siehe BA-FT1-1				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:60 Std.	2 x max. 40	Hausarbeit/Referat Gesamtnote

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 3					
Modulbezeichnung Grundlagen Game Art and Design 3			BA-GAD-G3		
Lehrformen: Vorlesung, Seminar, Übung	Vorausset- zungen für die Teil- nahme: Siehe Stu- dienbuch	Workload 630 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten Präsentationen, Projektdokumenta- tionen, Referate
Häufigkeit des Angebots Einmal jähr- lich	Dauer des Moduls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 210 LV-Std. 420 Std. Selbststudium	Leistungs- punkte und Noten 21	Gruppengröße max. 15	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden • Haben Erfahrung im Entwurf von Serious Games • Haben Erfahrung im Bereich der Gamification • haben ein Bewusstsein für ethische Aspekte innerhalb Game Art und Design • besitzen die Kompetenz Spielprototypen für immersive Medien und Technologien zu konzipieren und produzieren • haben Grundlagenkenntnisse im Bereich Sound Design • haben Grundlagenkenntnisse im Bereich des Schreibens für lineare und nichtlineare Medien					

Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrfor- men	Arbeitsauf- wand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leis- tung
BA-GAD- G3.1 P	Entwurfsprozesse 3	Vorlesung, Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Präsentationen, Projektdoku- mentationen, Referate / unbe- notet
BA-GAD- G3.2 P	Prototyping 3	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / benotet
BA-GAD- G3.3 P	Sounddesign	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / unbenotet
BA-GAD- G3.4 P	Storytelling	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / unbenotet
modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende: Tobias Kreter					

Lehrveranstaltung BA-GAD-G3.1 (P)
Entwurfsprozesse 3
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- kennen medienspezifische Alleinstellungsmerkmale und sind sich über soziokulturelle Bezüge bewusst
- sind in der Lage im thematischen Rahmen von Serious Games realweltliche Aspekte in ihre Entwürfe mit einfließen zu lassen
- sind in der Lage nach dem Ansatz der Gamification, spielfremde Elemente mit spielerischen Elementen zu kombinieren und innerhalb ihrer Entwürfe anzuwenden
- reflektieren die wissenschaftlich fundierte Kritik an Computerspielen und sind in der Lage ihre Entwürfe gestützt auf die aktuelle wissenschaftliche Fachdiskussion und Forschung zu verteidigen
- sind sich über ihre gesellschaftliche Verantwortung als Game Designer bewusst

Inhalte

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

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	

**Lehrveranstaltung BA-GAD-G3.2 (P)
Prototyping 3**
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- beherrschen die Bewegung im virtuellen Raum und kennen designrelevante Aspekte in Bezug auf Interaktionsmöglichkeiten
- haben ein fortgeschrittenes Verständnis von der Ausdruckskraft immersiver Medien
- kennen ein breites Spektrum von Nutzungsszenarien und können einzelne Anwendungen einordnen sowie gestalterisch weiterentwickeln
- sind in der Lage, ihre Kompetenzen innerhalb eigener Entwürfe und letztendlich funktionierenden Spielprototypen einzusetzen

Inhalte

- Intensive Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Technologien aus den Bereichen Roomscale Virtual Reality und Augmented Reality, wie Head Mounted Displays, Controller, Sensorik und Tracking-Methoden
- szenografischer Aufbau von dreidimensionalen Spielwelten
- Programmierung von Interaktionskonzepten
- Publikation fertiger Spielprototypen für AR/VR-spezifische Geräte
- Präsentation innerhalb einer öffentlichen Ausstellung zum Semesterende

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	

Lehrveranstaltung BA-GAD-G3.3 (P)
Sound Design
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- Können Klang im Hinblick auf seine physikalischen und semantischen Eigenschaften analysieren
- nutzen grundlegende Kenntnisse der Tonstudientechnik und der Klangerzeugung mit akustischen und elektronischen Instrumenten
- sind im musikalischen, technischen und gestalterischen Hören trainiert
- können mit digitalen Audio Workstations (DAW), Mikrofontechnik, Mischpulten, Samplern, Synthesizern und Effektgeräten umgehen
- können ihren eigenen Gestaltungswillen dokumentieren und in ein Gestaltungskonzept übertragen
- realisieren kleine Studioproduktionen

Inhalte

- theoretische Elemente der auditiven Wahrnehmung:
 - Gehörbildung
 - Verarbeitung im Gehirn
 - musikalisches Hören
 - Frequenzabhängigkeit der Lautstärke
 - Verdeckung
 - Konsonanz und Dissonanz
 - Klangfarbe
 - Richtungshören
 - Wahrnehmung des Raumes
- Aspekte der physikalischen Eigenschaften von Klang: Darstellung in Zeit und Frequenz, Verhältnis der Teiltöne, zeitlicher Verlauf/Hüllkurven
- Akustik als Kommunikation: Kommunikationskette, Klang als Medium zur Informationsübertragung, Symbolgehalt von Klängen, Semantik von Klängen
- Grundlagen der akustischen und elektronischen Klangerzeugung werden vermittelt: menschliche Stimme, Saiten-, Fell-, Luftsäulenschwinger
- Klangsynthese: Wavetable, AM, FM
- Audiotechnik: Stereophonieverfahren, Mischpulttechnik, Sampler und Synthesizer, Midi-Technologie, Sequenzer
- Gestaltung von Tonaufnahmen: Aufnahmerraum, Platzierung der Instrumente, Mikrofonierung, Stereophoniearten, Nachbearbeitung in Amplitude, Dynamik, Frequenzbereich, Spektrum, Raum, Tonhöhe.

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	

**Lehrveranstaltung BA-GAD-G3.4 (P)
Storytelling**
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

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

Inhalte

- Kreative Schreibübungen aus den Bereichen Literatur, Film und Spiel
- Entwicklung von Game Design Dokumenten (GDD)

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	

HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 4					
Modulbezeichnung Spezialisierung Game Art and Design 1			BA-GAD-G4		
Lehrformen Vorlesung, Seminar, Übung	Vorausset- zungen für die Teil- nahme: Siehe Stu- dienbuch	Workload 540 Std.	Verwendbarkeit des Moduls 540 Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten Präsentationen, Projektdokumenta- tionen
Häufigkeit des Angebots Einmal jähr- lich	Dauer des Moduls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 180 LV-Std. 360 Std. Selbststudium	Leistungs- punkte und Noten 18	Gruppengröße max. 15	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden • erfahren durch einen hohen Anteil von Projektarbeit einen intensiven Praxisbezug • erweitern ihre Fähigkeiten durch interdisziplinäre Projektarbeit • können ihre Fähigkeiten in fachfremden Bereichen anwenden • haben Erfahrung in der projektbezogenen Anwendung des Konzepts der Spielefizierung • haben Erfahrung in der Konzeption und Produktion eines Serious Games					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrfor- men	Arbeitsauf- wand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leis- tung
BA-GAD- G4.1 P	Gamification (Interdisziplinäres Projekt)	Vorlesung, Seminar, Übung	120:240 Std.	12	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / benotet
BA-GAD- G4.2 P	Serious Games	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / benotet
modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende: Tobias Kreter					

Lehrveranstaltung BA-GAD-G4.1 (P)
Gamification (Interdisziplinäres Projekt)
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- sind in der Lage spielfremde Elemente mit spielerischen Elementen zu kombinieren
- besitzen die Kompetenz den Nutzen der Spielefizierung in fachfremden Umgebungen überzeugend darzustellen und ihre Ansätze innerhalb von Diskussionen zu verteidigen
- können in einem interdisziplinär zusammengesetzten Team ihre produktbezogenen Entwurfshigkeiten in überzeugender und ästhetisch ansprechender Weise anwenden. In Hinblick auf ein technisch anspruchsvolles Produktkonzept sind sie befähigt, ihren jeweiligen fachlichen Anteil einzubringen. Der thematische Ansatz und die Initiative zur Produktentwicklung können aus den Studiengängen der Kunst, dem Digital Media Design, dem Game Design, oder dem Produktdesign stammen. Die Ausprägung des Projektes kann eher technisch oder eher frei/kreativ definiert werden. Die Studierenden können im Rahmen der vorgegebenen Parameter (Zeit, Aufwand, Zielgruppen, benutzte Materialien und Hard- und Software) arbeitsteilig entlang der verschiedenen Projektmeilensteine von der Recherche, Analyse, der Marktuntersuchung, Konzeption und Entwurf bis hin zur Detaillierung, Realisierung und Produktpräsentation und Ausstellung eine überzeugende Lösung erarbeiten. Das Modul fördert die Potentiale der Studierenden wie Neugierde, Kreativität, Visualisierungsfähigkeit, Geschick im Modell- und Prototypenbau, Zielstrebigkeit und Zeitmanagement.

Inhalte

- Die seminaristische Einführung in das Projekt wird als einwöchiger Workshop durchgeführt. Die Studierenden arbeiten in kleinen Gruppen (2-3 Studierende) im Rahmen der Aufgabenstellung an eigenen Projektthemen. Dem Profil der Kunsthochschule entsprechend soll mit dem Projektmodul die Durchführung gemeinsamer Projekte von Studierenden der bildenden Kunst und der Designstudiengänge ermöglicht werden. Die Inhalte werden semesterweise festgelegt. Angestrebt ist die Zusammenarbeit mit externen Partnern. Mindestens zwei Dozenten aus zwei Studiengängen konzipieren und geben die Themen vor. Es sollen Studierende von mindestens zwei Studiengängen zusammenarbeiten. Die Studierenden werden bei der Einführung und in einem wöchentlichen Round Table betreut, organisieren sich aber selbst. Angestrebt sind bis zu fünf parallele Gruppen, mit einer Personenstärke von maximal 12 Studierenden. Es gibt eine von einem Dozenten separat betreute zusätzliche Gruppe, die sich aus je einem Vertreter der Arbeitsgruppen zusammensetzt und die sich einmal wöchentlich trifft, die Website für das Projekt pflegt und die Ausstellung vorbereitet. Jeder Projektgruppe wird ein Budget für Material zugeteilt.
- Die Studierenden des Studiengangs Game Art and Design nutzen insbesondere die Lernergebnisse aus dem Modul Grundlagen Game Art and Design 3, Lehrveranstaltung Entwurfsprozesse 3.

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	8	120:240 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen / benotet

Lehrveranstaltung BA-GAD-G4.2 (P)
Serious Games
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

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

Inhalte

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

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen / benotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 3 und 4					
Modulbezeichnung Theorie 2			BA-T2		
Lehrformen Vorlesung, Seminar, Übung	Voraussetzun- gen für die Teilnahme: Siehe Studien- buch	Workload 360 Std.	Verwendbarkeit des Moduls B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten Referat unbenotet
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstal- tungen Einmal jähr- lich	Dauer des Moduls 2 Semester	Arbeitsauf- wand in Stun- den 60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungs- punkte und Noten 6	Gruppengröße max. 80	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden haben sich einerseits mit grundlegenden Fragestellungen aus den Bereich der Philosophie bzw. Ethik beschäftigt und andererseits mit marktorientierten Forderungen und Anforderungen an Design. Sie verstehen die Potentiale und geschichtlichen Auswirkungen von philosophisch bzw. ethisch geprägten Formfindungsprozessen als auch die Chancen und Gefahren von markt- und forschungsorientierter Gestaltung.					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrformen	Arbeitsauf- wand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leistung
BA-T2.1 WP	Philosophie und Ästhetik	Vorlesung	30:60 Std.	3	Referat, un- benotet
BA-T2.2 WP	Design und Ethik	Vorlesung	30:60 Std.	3	Referat, un- benotet
BA-T2.3 WP	Forschungsbasierte Designent- wicklung - Empirische Metho- den	Vorlesung	30:60 Std.	3	Referat, un- benotet
BA-T2.4 WP	Medien und Märkte	Vorlesung	30:60 Std.	3	Referat, un- benotet
modulverantwortlich/ hauptamtlich Leh- rende		Prof. Dr. Sabine Bartelsheim / Prof. Dr. Thilo Schwer			

Lehrveranstaltung BA-T2.1 (WP) Philosophie und Ästhetik 3. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung Die Studierenden kennen verschiedene interkulturelle philosophische Ansätze und deren ästhetische Ausformulierungen. Sie (er)kennen den Zusammenhang zwischen philosophischer Strömung und ästhetischer Wahrnehmung				
Inhalte Ziele und Auswirkungen philosophische Ansätze aus verschiedenen Zeit- und Kulturräumen				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:60 Std.	max 80	Referat, Hausarbeit unbenotet

Lehrveranstaltung BA-T2.2 (WP= Design und Ethik 3. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung Die Studierenden sind sensibilisiert für die Verantwortung der Berufsgruppe der Designer vor dem Hintergrund typischer gesellschaftsrelevanter Themen. Als Digitale Designer lernen die Studierenden ihre Verantwortung gegenüber Umwelt und Gesellschaft kennen. Sie haben ein Verständnis von der Größenordnung des Einflusses von heutigem Design auf Sozialverhalten von Menschen und ihrer Gemeinschaft. Besonders die technologische Entwicklung ist schneller als sie gesetzlich geregelt werden kann.				
Inhalte • Geschichte des Designs aus der Sicht gesellschaftsrelevanter Themen. • Aktuelle Herausforderungen an die Verantwortung des Digitalen Designs. • Auswirkungen und Perspektiven, Lösungsansätze				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:60 Std.	Max. 80	Referat unbenotet

Lehrveranstaltung BA-T2.3 (WP) Forschungsbasierte Designentwicklung - Empirische Methoden 4. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung Die Studierenden haben ein Verständnis für forschungsbasierte Entscheidungsstrategien im Designprozess, z.B. für Entwurfsvarianten und Produktkonzepte und können das am Beispiel erläutern.				
Inhalte • Fachspezifische Methoden des forschungsbasierten Entwurfs • forschungsbasierte Entscheidungsstrategien für Entwurfsvarianten und Produktkonzepte • Wettbewerbsanalysen • Visuelle und ästhetische Differenzierungsstrategien • Marktforschung und Marketingmanagement, Nutzertests • Web Analytics • Ressourcenschonung und nachhaltige Produktionskonzepte • Relevanz und Berücksichtigung der Globalisierung (Wertschöpfungsketten, Besonderheiten regionaler Märkte...) • Umsetzung von Untersuchungsergebnissen in den Designprozess • Einführung in empirische Methoden (Befragung, Beobachtung, Test, Experiment, Textanalyse)				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:60 Std.	max. 80	Referat unbenotet

Lehrveranstaltung BA-T2.4 (WP) Medien und Märkte 4. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung Die Studierenden kennen die Grundlagen von Werbung und Marktkommunikation. Sie sind kompetent aktuelle Entwicklungen im Hinblick auf Geschichte, Theorie, Strategie und Gestaltungsmittel einordnen und beschreiben. Sie kennen Arbeitszusammenhänge in Kommunikations- und Werbeagenturen. Die Studierenden sind in der Lage, Kommunikationskonzepte zu erstellen und zu präsentieren.				
Inhalte Zugrunde gelegt werden Beispiele herausragender Werbe- und Marketingkampagnen, die von den Studierenden modifiziert werden. Die Vorlesung ordnet grundlegende Theorien zur Werbe- und Marketingpsychologie in Strategien und Gestaltungsmittel in der Medienkommunikation ein. Gesellschaftliche und wirtschaftliche Strukturen werden im historischen Vergleich gezeigt. Aktuelle Entwicklungen und Arbeitsweisen in Kommunikations- und Werbeagenturen sind an Fallbeispielen nachzuvollziehen. Briefing, Rebriefing und Pitch werden als Aspekte der Auftragsvergabe und -abwicklung in Abstimmung mit Kunden dargestellt.				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:60 Std.	max. 80	Referat unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 4					
Modulbezeichnung Spezialisierung Game Art and Design 1			BA-GAD-G4		
Lehrformen Vorlesung, Seminar, Übung	Vorausset- zungen für die Teil- nahme: Siehe Stu- dienbuch	Workload 540 Std.	Verwendbarkeit des Moduls 540 Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten Präsentationen, Projektdokumenta- tionen
Häufigkeit des Angebots Einmal jähr- lich	Dauer des Moduls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 180 LV-Std. 360 Std. Selbststudium	Leistungs- punkte und Noten 18	Gruppengröße max. 15	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden • erfahren durch einen hohen Anteil von Projektarbeit einen intensiven Praxisbezug • erweitern ihre Fähigkeiten durch interdisziplinäre Projektarbeit • können ihre Fähigkeiten in fachfremden Bereichen anwenden • haben Erfahrung in der projektbezogenen Anwendung des Konzepts der Spielefizierung • haben Erfahrung in der Konzeption und Produktion eines Serious Games					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrfor- men	Arbeitsauf- wand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leis- tung
BA-GAD- G4.1 P	Gamification (Interdisziplinäres Projekt)	Vorlesung, Seminar, Übung	120:240 Std.	12	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / benotet
BA-GAD- G4.2 P	Serious Games	Vorlesung, Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / benotet
modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende: Tobias Kreter					

Lehrveranstaltung BA-GAD-G4.1 (P)
Gamification (Interdisziplinäres Projekt)
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- sind in der Lage spielfremde Elemente mit spielerischen Elementen zu kombinieren
- besitzen die Kompetenz den Nutzen der Spielefizierung in fachfremden Umgebungen überzeugend darzustellen und ihre Ansätze innerhalb von Diskussionen zu verteidigen
- können in einem interdisziplinär zusammengesetzten Team ihre produktbezogenen Entwurfshigkeiten in überzeugender und ästhetisch ansprechender Weise anwenden. In Hinblick auf ein technisch anspruchsvolles Produktkonzept sind sie befähigt, ihren jeweiligen fachlichen Anteil einzubringen. Der thematische Ansatz und die Initiative zur Produktentwicklung können aus den Studiengängen der Kunst, dem Digital Media Design, dem Game Design, oder dem Produktdesign stammen. Die Ausprägung des Projektes kann eher technisch oder eher frei/kreativ definiert werden. Die Studierenden können im Rahmen der vorgegebenen Parameter (Zeit, Aufwand, Zielgruppen, benutzte Materialien und Hard- und Software) arbeitsteilig entlang der verschiedenen Projektmeilensteine von der Recherche, Analyse, der Marktuntersuchung, Konzeption und Entwurf bis hin zur Detaillierung, Realisierung und Produktpräsentation und Ausstellung eine überzeugende Lösung erarbeiten. Das Modul fördert die Potentiale der Studierenden wie Neugierde, Kreativität, Visualisierungsfähigkeit, Geschick im Modell- und Prototypenbau, Zielstrebigkeit und Zeitmanagement.

Inhalte

- Die seminaristische Einführung in das Projekt wird als einwöchiger Workshop durchgeführt. Die Studierenden arbeiten in kleinen Gruppen (2-3 Studierende) im Rahmen der Aufgabenstellung an eigenen Projektthemen. Dem Profil der Kunsthochschule entsprechend soll mit dem Projektmodul die Durchführung gemeinsamer Projekte von Studierenden der bildenden Kunst und der Designstudiengänge ermöglicht werden. Die Inhalte werden semesterweise festgelegt. Angestrebt ist die Zusammenarbeit mit externen Partnern. Mindestens zwei Dozenten aus zwei Studiengängen konzipieren und geben die Themen vor. Es sollen Studierende von mindestens zwei Studiengängen zusammenarbeiten. Die Studierenden werden bei der Einführung und in einem wöchentlichen Round Table betreut, organisieren sich aber selbst. Angestrebt sind bis zu fünf parallele Gruppen, mit einer Personenstärke von maximal 12 Studierenden. Es gibt eine von einem Dozenten separat betreute zusätzliche Gruppe, die sich aus je einem Vertreter der Arbeitsgruppen zusammensetzt und die sich einmal wöchentlich trifft, die Website für das Projekt pflegt und die Ausstellung vorbereitet. Jeder Projektgruppe wird ein Budget für Material zugeteilt.
- Die Studierenden des Studiengangs Game Art and Design nutzen insbesondere die Lernergebnisse aus dem Modul Grundlagen Game Art and Design 3, Lehrveranstaltung Entwurfsprozesse 3.

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	8	120:240 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen / benotet

Lehrveranstaltung BA-GAD-G4.2 (P)
Serious Games
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

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

Inhalte

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

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen / benotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 4					
Modulbezeichnung Praktische Vertiefung 1			BA-GAD-PV1		
Lehrformen Vorlesung, Übung	Vorausset- zungen für die Teil- nahme: Siehe Stu- dienbuch	Workload 270 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten aktive Teilnahme
Häufigkeit des Angebots Einmal jähr- lich	Dauer des Moduls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	Leistungs- punkte und Noten 9	Gruppengröße max. 15	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden • lernen technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren • haben ihre Kenntnisse in der gängigen Hard und Software bedarfsorientiert vertieft und sind in der Lage ihre Gestaltungsaufgaben, Ideen und Konzepte medial umzusetzen • sind durch detaillierte Werkzeug- und Werkstatteinführungen qualifiziert diese in vollem Umfang zu nutzen					
Inhalte Die möglichen Lehrinhalte umfassen folgende Bereiche: • Spezialisierung Animation • Spezialisierung Sound Design • Spezialisierung Story Writing • Spezialisierung 2D Computergrafik • Spezialisierung 3D Computergrafik • Spezialisierung Motion Capturing • Spezialisierung Unity • Digital Sculpting • Künstliche Intelligenz • Generative Gestaltung • Physical Computing Bei Bedarf und entsprechender Verfügbarkeit können ebenso Lehrveranstaltungen aus dem Lehrbereich „Werkstatt und Labore“ der Studiengänge Digital Media Design und Digitales Produktdesign gewählt werden.					

Wahlpflicht Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrfor- men	Arbeitsauf- wand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leis- tung
BA-GAD- PV1.1 WP	Praktische Vertiefung 1.1 Eine Lehrveranstaltung aus ak- tuellem Angebot	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teil- nahme, unbe- notet
BA-GAD- PV1.2 WP	Praktische Vertiefung 1.2 Eine Lehrveranstaltung aus ak- tuellem Angebot	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teil- nahme, unbe- notet
BA-GAD- PV1.3 WP	Praktische Vertiefung 1.3 Eine Lehrveranstaltung aus ak- tuellem Angebot	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teil- nahme, unbe- notet
modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende: Tobias Kreter					

HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 5					
Modulbezeichnung Praktikum oder Auslandssemester			BA-GAD-P		
Lehrformen Kolloquium	Voraussetzungen für die Teilnahme: Siehe Studienbuch	Workload 900 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten Praktikumsbericht ggf. Präsentation
Häufigkeit des Angebots Einmal jährlich	Dauer des Moduls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 30 LV-Std. 870 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten 30	Gruppengröße 40	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden • können Designprozesse unter den Bedingungen der Berufspraxis begleiten, in diesen Kontexten kommunikative Erzeugnisse entwerfen, und diese Kenntnisse für die selbstgesteuerte Perspektiventwicklung bis zum Bachelorabschluss nutzen. • sind in der Lage, schriftlich und bildlich das Praktikum in angemessener Form zu dokumentieren, und hierbei auch die selbst gemachten 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 einem Semester Dauer absolviert werden.					

Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Kolloquium (Einführung, Nachbesprechung)	2	30:870 Std.	40	Praktikumsbericht, ggf. Prä- sentation unbenotet
Modulverantwortlich / hauptamtlich Lehrende			Tobias Kreter	

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 6					
Modulbezeichnung Spezialisierung Game Art and Design 2			BA-GAD-G5		
Lehrformen Vorlesung, Seminar, Übung	Vorausset- zungen für die Teil- nahme: Siehe Stu- dienbuch	Workload 630 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten Präsentationen, Projektdokumenta- tionen
Häufigkeit des Angebots Einmal jähr- lich	Dauer des Moduls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 210 LV-Std. 420 Std. Selbststudium	Leistungs- punkte und Noten 21	Gruppengröße max. 15	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden • erfahren durch einen hohen Anteil von Projektarbeit einen intensiven Praxisbezug • haben die Möglichkeit ihre Fähigkeiten durch interdisziplinäre Projektarbeit zu erweitern • haben die Möglichkeit ihre eigenen Fähigkeiten in fachfremden Bereichen anzuwenden • sind geübt in der projektbezogenen Anwendung von spielerischer Interaktion im Raum • haben Erfahrung im selbstständigen Initiieren und Organisieren eines Projekts					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrfor- men	Arbeitsauf- wand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leis- tung
BA-GAD- G5.1 P	Spielerische Interaktion im Raum (freiwillig interdisziplinär)	Vorlesung, Seminar, Übung	90:180 Std.	9	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / benotet
BA-GAD- G5.2 P	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt (freiwillig interdis- ziplinär)	Vorlesung, Seminar, Übung	90:180 Std.	9	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / benotet
BA-GAD- G5.3 P	Vorbereitung auf das B.A. Pro- jekt	Vorlesung, Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Präsentationen, Projektdoku- mentationen / unbenotet
modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende: Tobias Kreter					

Lehrveranstaltung BA-GAD-G5.1 (P)
Spielerische Interaktion im Raum (freiwillig interdisziplinär)
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- erweitern ihre Kompetenzen über klassische bildschirmbasierte Präsentationsformen hinaus in den öffentlichen Raum
- sind geübt in der Konzeption, Produktion und Präsentation von digitalen Installationen und interaktiven Exponaten

Inhalte

- Szenografie
- Mehrspielerkonzepte
- Vernetzung von digitalen Spielen mit physischen Objekten
- Audiovisuelle Bespielung von Räumen, öffentlichen Orten und Architektur
- Konzeption und Produktion einer interaktiven Installation mit spielerischem Schwerpunkt
- Präsentation eines Exponats innerhalb einer öffentlichen Ausstellung zum Semesterende
- Die Arbeit kann interdisziplinär, sowohl gemeinsam mit Studierenden aus den B.A. oder B.F.A. Studiengängen, als auch mit externen Kooperationspartnern ausgeführt werden

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	6	90:180 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen / benotet

Lehrveranstaltung BA-GAD-G5.2 (P)
Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt (freiwillig interdisziplinär)
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- haben Erfahrung im selbstständigen Initiieren und Organisieren eines Projekts
- haben ihre Fähigkeiten mit individuellen Schwerpunkten zu spezialisiert

Inhalte

- 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

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	6	90:180 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen / benotet

Lehrveranstaltung BA-GAD-G5.3 (P)
Vorbereitung auf das B.A.-Projekt
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden

- sind vertraut mit Methoden der Themenfindung
- können ein Thema in Form eines Abstracts zusammenfassen
- sind in der Lage eine fiktionale Bachelor Thesis zu gliedern
- sind mit der Form des wissenschaftlichen Arbeitens vertraut
- kennen Grundlagen des Projektmanagements
- haben den Verlauf der Bachelorarbeit in Form von Übungen simuliert

Inhalte

- Recherche potentieller Themen sowie schriftliche Formulierung von Inhalten
- Konzeptionelle Visualisierung von Teilergebnissen in Form von analogen oder digitalen Skizzen
- Schematische Darstellung von Projektplänen inklusive Meilensteinen
- Vorstellen eigener Entwürfe in einer Gruppe und Vertreten der Arbeit in Diskussionen

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Präsentationen, Projektdokumentationen / unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 6					
Modulbezeichnung Praktische Vertiefung 2			BA-GAD-PV2		
Lehrformen Vorlesung, Übung	Vorausset- zungen für die Teil- nahme: Siehe Stu- dienbuch	Workload 180 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten aktive Teilnahme
Häufigkeit des Angebots Einmal jähr- lich	Dauer des Moduls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungs- punkte und Noten 6	Gruppengröße max. 15	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden • lernen technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren • haben ihre Kenntnisse in der gängigen Hard und Software bedarfsorientiert vertieft und sind in der Lage ihre Gestaltungsaufgaben, Ideen und Konzepte medial umzusetzen • sind durch detaillierte Werkzeug- und Werkstatteinführungen qualifiziert diese in vollem Umfang zu nutzen					
Inhalte Die möglichen Lehrinhalte umfassen folgende Bereiche: • Spezialisierung Animation • Spezialisierung Sound Design • Spezialisierung Story Writing • Spezialisierung 2D Computergrafik • Spezialisierung 3D Computergrafik • Spezialisierung Motion Capturing • Spezialisierung Unity • Digital Sculpting • Künstliche Intelligenz • Generative Gestaltung • Physical Computing					

Bei Bedarf und entsprechender Verfügbarkeit können ebenso Lehrveranstaltungen aus dem Lehrbereich „Werkstatt und Labore“ der Studiengänge Digital Media Design und Digitales Produktdesign gewählt werden.

Wahlpflicht Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrfor- men	Arbeitsauf- wand	Leistungs- punkte	Prüfung/ Leis- tung
BA-GAD- PV2.1 WP	Praktische Vertiefung 1-1 Eine Lehrveranstaltung aus ak- tuellem Angebot	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teil- nahme, unbe- notet
BA-GAD- PV2.2 WP	Praktische Vertiefung 1-2 Eine Lehrveranstaltung aus ak- tuellem Angebot	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teil- nahme, unbe- notet

Modulverantwortlich / hauptamtlich Lehrende: Tobias Kreter

HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 6 und 7					
Modulbezeichnung Fachtheorie 2			BA-FT2		
Lehrformen Vorlesung	Voraussetzungen für die Teilnahme: Siehe Studienbuch	Workload 270 Std.	Verwendbarkeit des Moduls B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten Referat, Hausarbeit
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstaltungen Einmal jährlich	Dauer des Moduls 2 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 150 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten 9	Gruppengröße max. 80	
Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden sind auf den Einstieg in das Berufsleben vorbereitet. Sie kennen ökonomische, rechtliche und ethische Aspekte des von Ihnen erwählten Berufs. Sie können sich, ihre Fähigkeiten und ihr Portfolio inszenieren und sind für den Kontakt mit potentiellen Arbeit- oder Auftraggebern geschult.					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
BA-FT2.1 P	Berufswirtschaft & Recht	Vorlesung	30:60 Std.	3	aktive Beteiligung unbenotet
BA-FT2.2 P	Professionalisierung / Produktplanung und Vermarktung	Vorlesung/ Übung	120:60 Std.	6	aktive Beteiligung unbenotet
modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende		Prof. Dr. Sabine Bartelsheim / Prof. Dr. Thilo Schwer			

Lehrveranstaltung BA-FT2.1 (P) Berufswirtschaft und Recht 6. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung Die Studierenden verfügen über die juristischen und ökonomischen Kenntnisse zur Etablierung als selbständiger oder angestellter Designer und können sie in der Praxis nutzen.				
Inhalte Die Lehrveranstaltung hat zwei Themenschwerpunkte: Perspektive selbständig: Einführung in Projektkalkulation, Budgetierung, Angebotskalkulation, Abwicklung, Rechnung, Künstlersozialkasse, Haftung, Steuerrecht Perspektive angestellt: Einführung in betriebliche Organisationsfragen, Bewerbungen/Assessment, Urheber- und Verwertungsrechte, Verträge, Elemente der werblichen Positionierung und Selbstvermarktung des Designbüros.				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:60 Std.	max. 80	aktive Beteiligung

Lehrveranstaltung BA-FT2.2 (P)
Professionalisierung / Produktplanung und Vermarktung
7. Semester

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden können Ideen, Konzepte und produktionsnahe Entwürfe für Produkte formulieren und hierbei die Zukunftsfähigkeit ihrer Lösungen begründen. Sie nutzen dabei theoretische Analysen, Studien, Untersuchungsergebnisse zu einem oder mehreren von ihnen ausgewählten Zukunftsfeld mit Designrelevanz. Sie greifen zurück auf Entwicklungen der Formensprache und der technischen Bedingungen für Design, sowie auf kulturelle, soziale und ökonomische Rahmenbedingungen. Das Produktkonzept kann je nach Interesse des Studierenden eher technisch oder eher kreativ frei ausgestaltet sein. Die Produktkonzepte werden im Spannungsfeld zwischen funktional-ästhetischer Reduktion und utopisch-modernen Szenarien entwickelt. Positive und negative Aspekte der Globalisierung werden berücksichtigt, ebenso wie Aspekte der Ressourcenschonung und Nachhaltigkeit. Die Begründung für die gewählten Ideen, Konzepte und produktionsnahen Entwürfe für Produkte erfolgt ausgehend von Nutzungs- und Gebrauchswertkriterien, wobei eine zielgruppenbezogene Argumentation naheliegt. Weitere Anforderungen können in intuitiver Nutzbarkeit und überzeugen-der Lösung für die Anzeichenfunktion des Entwurfs liegen. Schließlich können die Studierenden aktuelle Innovationen in Material, Verarbeitungstechniken, Fertigung und Vertrieb berücksichtigen. Die Studierenden kennen wichtige designrelevante Marken, Warengruppen und Branchen, und können sie in Hinblick auf Designqualität beurteilen. Die Studierenden kennen aktuelle Fachdiskussionen und können sie auf die eigene Entwurfstätigkeit beziehen. Die Studierenden können theoretische Kenntnisse über Design- und Entwurfsstrategien für die Entwurfsplanung nutzen. Die Studierenden können Designprozesse formulieren, produktentwicklungsrelevante Themen analysieren und eigenständig Designbriefings und Strategien zur Wirtschaftlichkeit und zum Gebrauchsnutzen von Produkten erläutern und darstellen. Die Studierenden können Lösungsvorschläge für Problemfälle aus der Marketingpraxis, der Unternehmensführung und im Wettbewerb erarbeiten.

Inhalte

Die Studierenden präsentieren die Konzepte im Wesentlichen schriftlich, gegebenenfalls mit Illustrationen. Theoretische Arbeit; selbstständige Themenfindung und Themendefinition, Recherche für die gewählte Aufgabe; Fachliteratur und deren Analyse.

Es finden individuelle Beratungen statt zu Szenarien, Situations- und Marktanalyse, Dokumentations- und Präsentationstechniken. An Beispielen werden die Studierenden in Methoden und Strategien der Projektplanung im Rahmen der digitalisierten Produktion eingeführt. Es werden Grundlagen des strategischen Marketings an Beispielen vermittelt.

In Bezug auf Führungsfragen eines Unternehmens oder einer Abteilung werden die hierbei relevanten Probleme und Aufgaben erläutert.

Darüber hinaus werden Positionierungsstrategien im Wettbewerb thematisiert sowie eine Einführung in das Markenmanagement gegeben.

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	4	60:00 Std.	max. 80	Hausarbeit/Präsentation unbenotet
Übung	4	60:60 Std.	max. 80	Hausarbeit/Präsentation unbenotet

HBK Essen, Game Art and Design B.A., Semester 7					
Modulbezeichnung Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium			BA-GAD-A		
Lehrformen Kolloquium	Voraussetzungen für die Teilnahme: Siehe Studienbuch	Workload 720 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten Bachelorarbeit und Kolloquium Präsentation benotet
Häufigkeit des Angebots Einmal jährlich	Dauer des Moduls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 30 LV-Std. 690 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten 24	Gruppengröße 40	
Bachelorkolloquium 2 SWS 30 LV-Std., 60 Std. Selbststudium, 3 LP					
Bachelorarbeit 0 LV-Std. 630 Std. Selbststudium, 21 LP					
Qualifikationsziele des Moduls In der Bachelorarbeit und ihrer anschließenden Präsentation weist die/der Studierende anhand eines selbstgewählten Themas nach, dass sie/er die im Bachelorstudium erworbenen Befähigungen selbstständig anwenden kann. Die Studierenden weisen auf theoretischer, wissenschaftlicher und gestalterischer Grundlage des Studiums nach, dass sie zur intensiven Vertiefung des Entwurfsprozesses und seiner Methoden aufgrund eines breiten Gestaltungsrepertoires befähigt sind.					
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. Ihre Anforderungen in Hinblick auf die Idee, die wissenschaftliche Recherche, inhaltliche Analyse, konzeptionelle Strukturierung bis zur gestalterischen Umsetzung werden ebenfalls erörtert.					
modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende: Tobias Kreter					