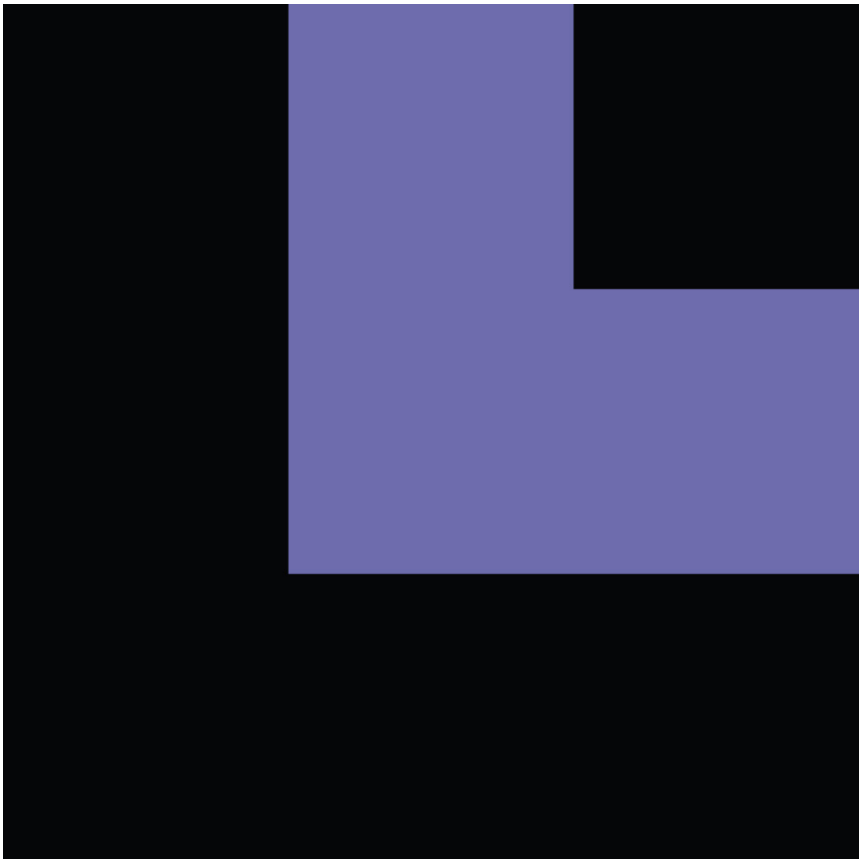
HBK
ESSEN

MODULHANDBUCH
GAME ART AND DESIGN



HOCHSCHULE DER BILDENDEN KÜNSTE ESSEN

Inhalt

Game Art and Design (GAD): Modulstruktur und Studienverlauf			**Seite 3**
1. Semester	**GAD: Grundlagen (1)**		**Seite 4**
	Lehrveranstaltung	Designtheorie	Seite 5
	Modul	Entwurfsprozesse 1	Seite 6
	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 (2)**		**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 (3)**		**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: Games 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	**Vertiefung: Games als Berufspraxis**		**Seite 36**
	Modul	Praktikum oder Auslandssemester	Seite 37
6. Semester	**Vertiefung: Games als Ausdrucksmedium**		**Seite 38**
	Lehrveranstaltung	Zukunftsthemen des Designs	Seite 39
	Lehrveranstaltung	Kunst- und Kulturwissenschaft	Seite 40
	Lehrveranstaltung	Ludologie vs. Narratologie	Seite 41
	Modul	Games als Kunst	Seite 42
	Modul	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt	Seite 43
	Lehrveranstaltung	Praktische Vertiefung 2.1	Seite 44
	Lehrveranstaltung	Praktische Vertiefung 2.2	Seite 45
	Lehrveranstaltung	Praktische Vertiefung 2.3	Seite 46
7. Semester	**Anwendung: Games von Designerpersönlichkeiten**		**Seite 47**
	Lehrveranstaltung	Wissenschaftliches Projekt	Seite 48
	Modul	Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium	Seite 49
Modulübersichten	**Mehrgliedrige Module des Studiums**		**Seite 50**
1.-2. Semester	MODULÜBERSICHT	Theorie 1	Seite 51
3.-4. Semester	MODULÜBERSICHT	Theorie 2	Seite 52
2.-3. Semester	MODULÜBERSICHT	Fachtheorie 1	Seite 53
6.-7. Semester	MODULÜBERSICHT	Fachtheorie 2	Seite 54
1.-3. Semester	MODULÜBERSICHT	Praktische Basis	Seite 55
4. Semester	MODULÜBERSICHT	Praktische Vertiefung 1	Seite 56
6. Semester	MODULÜBERSICHT	Praktische Vertiefung 2	Seite 57
Appendix	**Programmbesipiele der Praktischen Vertiefungen**		**Seite 58**

Game Art and Design (GAD): Modulstruktur und Studienverlauf

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester
Theoretische und praktische Grundlagen			Spezialisierung, Erweiterung, Vertiefung			Anwendung
GAD: Grundlagen (1) Etablierung des Gamesbegriffs. Einordnung des Medium, Untersuchung seiner Eigenschaften, Entwurfs- und Gestaltungsdimensionen. Prototyping für Desktop Computer.	**GAD: Grundlagen (2)** Erweiterung des Gamesbegriffs. Mechaniken, Dynamiken und Ästhetiken. Kommunikation zwischen DesignerInnen und SpielerInnen. Prototyping für mobile Plattformen.	**GAD: Grundlagen (3)** Erweiterung des Gamesbegriffs. Games als (voll-)immersive audiovisuelle Welten. Games als Erlebnis- und Erzählvorgänge. Prototyping für AR/VR.	**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.	**Vertiefung: Games als Berufspraxis** Kontakt mit der beruflichen Entwicklungsrealität. Vertiefte Einblicke in die professionelle Praxis des Game Developments.	**Vertiefung: Games als Ausdrucksmedium** Vertiefung des Designbegriffs: Games als experimentelles, künstlerisches Ausdrucksmedium für Designerpersönlichkeiten. Entwicklung von Art Games und Games mit selbstgewähltem Schwerpunkt.	**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.
T1 LV / (P) benotet **Theorie** 3CP / 2SWS	**T1** LV / (P) benotet **Theorie** 3CP / 2SWS	**T2** LV / (WP) benotet **Theorie** 3CP / 2SWS	**T2** LV / (WP) benotet **Theorie** 3CP / 2SWS	**P** / (P) **Praktikum oder Auslandssemester**	**FT2** LV / (WP) benotet **Theorie** 3CP / 2SWS	**FT2** LV / (P) **Theorie** 6CP / 4SWS
M / (P) **Entwurfsprozesse 1** 6CP / 4SWS	**FT1** LV (P) benotet **Theorie** 3CP / 2SWS	**FT1** LV (P) benotet **Theorie** 3CP / 2SWS	**M** / (P) **Serious Games** benotet 9CP / 4SWS		**M** / (P) **Games als Kunst** benotet 9CP / 4SWS	**A (A1)** **B.A. Projekt** benotet 21CP
M / (P) **Prototyping 1** benotet 6CP / 4SWS	**M** / (P) **Entwurfsprozesse 2** 6CP / 4SWS	**M** / (P) **Storytelling** 6CP / 4SWS	**M** / (P) **Physical Games** benotet 9CP / 4SWS		**M** / (P) **Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt** benotet 9CP / 4SWS	
M / (P) **2D Art and Design** 6CP / 4SWS	**M** / (P) **Prototyping 2** benotet 6CP / 4SWS	**M** / (P) **Prototyping 3** benotet 6CP / 4SWS	**PV** LV / (WP) **Praktische Vertiefung** 3CP / 2SWS		**PV** LV / (WP) **Praktische Vertiefung** 3CP / 2SWS	
M / (P) **3D Art and Design** 6CP / 4SWS	**M** / (P) **Animation (2D/3D)** 6CP / 4SWS	**M** / (P) **Sound Design** 6CP / 4SWS	**PV** LV / (WP) **Praktische Vertiefung** 3CP / 2SWS		**PV** LV / (WP) **Praktische Vertiefung** 3CP / 2SWS	
PB LV / (P) **Game Engines 1** 3CP / 2SWS	**PB** LV / (P) **UI/UX Design** 3CP / 2SWS	**PB** LV / (P) **Pitch and Portfolio** 3CP / 2SWS	**PV** LV / (WP) **Praktische Vertiefung** 3CP / 2SWS	Kolloquium: 2SWS 30 CP	**PV** LV / (WP) **Praktische Vertiefung** 3CP / 2SWS	**A (A2)** **B.A. Kolloquium** 3CP / 2SWS
	PB LV / (P) **Game Engines 2** 3CP / 2SWS	**PB** LV / (P) **Game Engines 3** 3CP / 2SWS				

1. Semester

GAD: Grundlagen (1)

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

Lehrveranstaltung	**T1.4**
Designtheorie	Theorie 1

Qualifikationsziele

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.

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

exported: 30.08.2023 15:54

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

Qualifikationsziele

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	P	Präsentationen, Projektdokumentationen -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Martin Ganteföhr

exported: 30.08.2023 15:54

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

Qualifikationsziele

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	P	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate -- benotet

Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter

exported: 30.08.2023 15:54

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

Qualifikationsziele

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	P	Präsentationen, Projektdokumentationen -- unbenotet
Modulverantwortlich:		Prof. Martin Ganteföhr				

exported: 30.08.2023 15:54

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

Qualifikationsziele

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	P	Präsentationen, Projektdokumentationen -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Martin Ganteföhr

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung	**GAD-PB1**
Game Engines 1	Praktische Basis

Qualifikationsziele

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.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Seminar, Übung	2	30	60	3	16	aktive Teilnahme

Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter, mit Patrick Schnorbus

exported: 30.08.2023 15:54

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 **Wahrnehmungs- und Medientheorie**	**T1.2** Theorie 1

Qualifikationsziele

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 Gestalt- und 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.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung	**FT1.1**
Geschichte und Theorie des Designs 1	Fachtheorie 1

Qualifikationsziele

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.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Vorlesung, Seminar, Übung	3	45	45	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

exported: 30.08.2023 15:54

Modulbezeichnung **Entwurfsprozesse 2**					**BA-GAD-M5**
Vorlesung, Seminar, Übung	**Voraussetzung**	**Workload (Std.)**		**Verwendbarkeit des Moduls**	**Prüfung / Leistung**
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	180		Game Art and Design B.A.	Präsentationen, Projektdokumentationen -- unbenotet
Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Kontaktzeit (Std.)**	**Eigenstudium (Std.)**	**Credit Points**	**max. Gruppengröße**
Einmal jährlich	1 Semester	60	120	6	40

Qualifikationsziele

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	P	Präsentationen, Projektdokumentationen -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Martin Ganteföhr

exported: 30.08.2023 15:54

<table>
<tr><td colspan="3">HBK Essen, Game Art and Design B.A.</td><td colspan="3">2. Semester</td></tr>
<tr><td colspan="3">Modulbezeichnung
Prototyping 2</td><td colspan="3">BA-GAD-M6</td></tr>
<tr><td>Vorlesung, Seminar, Übung</td><td>Voraussetzung</td><td colspan="2">Workload (Std.)</td><td>Verwendbarkeit des Moduls</td><td>Prüfung / Leistung</td></tr>
<tr><td>Vorlesung, Seminar, Übung</td><td>keine</td><td colspan="2">180</td><td>Game Art and Design B.A.</td><td>Präsentationen, Projektdokumentationen -- benotet</td></tr>
<tr><td>Häufigkeit des Angebots</td><td>Dauer des Moduls</td><td>Kontaktzeit (Std.)</td><td>Eigenstudium (Std.)</td><td>Credit Points</td><td>max. Gruppengröße</td></tr>
<tr><td>Einmal jährlich</td><td>1 Semester</td><td>60</td><td>120</td><td>6</td><td>16</td></tr>
<tr><td colspan="6">Qualifikationsziele

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.</td></tr>
<tr><td colspan="6">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.</td></tr>
<tr><td>Lehrveranstaltungen</td><td>SWS</td><td colspan="2">Workload (Std.)</td><td>Credit Points</td><td>Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)</td><td>Prüfung / Leistung</td></tr>
<tr><td>Vorlesung, Seminar, Übung</td><td>4</td><td>60</td><td>120</td><td>6</td><td>P</td><td>Präsentationen, Projektdokumentationen -- benotet</td></tr>
<tr><td colspan="6">Modulverantwortlich: Prof. Martin Ganteföhr</td></tr>
</table>

exported: 30.08.2023 15:54

<table>
<tr><td colspan="6">HBK Essen, Game Art and Design B.A. 2. Semester</td></tr>
<tr><td colspan="3">Modulbezeichnung
Animation</td><td colspan="3">BA-GAD-M7</td></tr>
<tr><td>Vorlesung, Seminar, Übung</td><td>Voraussetzung</td><td colspan="2">Workload (Std.)</td><td>Verwendbarkeit des Moduls</td><td>Prüfung / Leistung</td></tr>
<tr><td>Vorlesung, Seminar, Übung</td><td>keine</td><td colspan="2">180</td><td>Game Art and Design B.A., Digital Media Design B.A.</td><td>Präsentationen, Projektdokumentationen -- unbenotet</td></tr>
<tr><td>Häufigkeit des Angebots</td><td>Dauer des Moduls</td><td>Kontaktzeit (Std.)</td><td>Eigenstudium (Std.)</td><td>Credit Points</td><td>max. Gruppengröße</td></tr>
<tr><td>Einmal jährlich</td><td>1 Semester</td><td>60</td><td>120</td><td>6</td><td>16</td></tr>
<tr><td colspan="6">Qualifikationsziele

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.</td></tr>
<tr><td colspan="6">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.</td></tr>
<tr><td>Lehrveranstaltungen</td><td>SWS</td><td colspan="2">Workload (Std.)</td><td>Credit Points</td><td>Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)</td><td>Prüfung / Leistung</td></tr>
<tr><td>Vorlesung, Seminar, Übung</td><td>4</td><td>60</td><td>120</td><td>6</td><td>P</td><td>Präsentationen, Projektdokumentationen -- unbenotet</td></tr>
<tr><td colspan="6">Modulverantwortlich: Nadiya Morenko</td></tr>
</table>

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung	**GAD-PB2**
UI/UX Design	Praktische Basis

Qualifikationsziele

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	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30	60	3	16	Präsentationen, Projektdokumentationen -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter, mit Patrick Schnorbus

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung	**GAD-PB3**
Game Engines 2	Praktische Basis

Qualifikationsziele

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	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Vorlesung, Übung	2	30	60	3	16	aktive Teilnahme -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter, mit Patrick Schnorbus

exported: 30.08.2023 15:54

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 **Geschichte und Theorie des Designs 2**	**FT1.2** Fachtheorie 1

Qualifikationsziele

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	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

exported: 30.08.2023 15:54

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

Qualifikationsziele

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	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung	**T2.2**
Design und Ethik	Theorie 2

Qualifikationsziele

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.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

exported: 30.08.2023 15:54

Modulbezeichnung **Storytelling**					**BA-GAD-M8**
Vorlesung, Seminar, Übung	**Voraussetzung**	**Workload (Std.)**		**Verwendbarkeit des Moduls**	**Prüfung / Leistung**
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	180		Game Art and Design B.A.	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate -- unbenotet
Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Kontaktzeit (Std.)**	**Eigenstudium (Std.)**	**Credit Points**	**max. Gruppengröße**
Einmal jährlich	1 Semester	60	120	6	40

Qualifikationsziele

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	P	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate -- unbenotet
Modulverantwortlich:		Prof. Martin Ganteföhr				

exported: 30.08.2023 15:54

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

Qualifikationsziele

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	P	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Felix Groll				

exported: 30.08.2023 15:54

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

Qualifikationsziele

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	P	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate -- unbenotet
Modulverantwortlich:		Prof. Martin Ganteföhr				

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung	**GAD-PB4**
Game Engines 3	Praktische Basis

Qualifikationsziele

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	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Vorlesung, Übung	2	30	60	3	16	aktive Teilnahme -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter, mit Patrick Schnorbus

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung **Pitch & Portfolio**	**GAD-PB5** Praktische Basis

Qualifikationsziele

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	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30	60	3	40	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate -- unbenotet

Modulverantwortlich: Patrick Rau

exported: 30.08.2023 15:54

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.

Lehrveranstaltung	**T2.3**
Forschungsbasiserte Designprozesse	Theorie 2

Qualifikationsziele

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

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung	**T2.6**
Vertrags- und Urheberrecht	Theorie 2

Qualifikationsziele

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.

Lehrveranstaltungen	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	aktive Teilnahme -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

exported: 30.08.2023 15:54

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

Qualifikationsziele

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	P	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Martin Ganteföhr				

exported: 30.08.2023 15:54

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

Qualifikationsziele

(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, Projektdokumentationen, Referate -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Felix Groll				

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung **Praktische Vertiefung 1.1**	**GAD-PV1.1** Praktische Vertiefung 1

Qualifikationsziele

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	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Seminar	2	30	60	3	20	aktive Teilnahme -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Felix Groll, Patrick Rau

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung **Praktische Vertiefung 1.2**	**GAD-PV1.2** Praktische Vertiefung 1

Qualifikationsziele

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	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Seminar	2	30	60	3	20	aktive Teilnahme -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Felix Groll, Patrick Rau

exported: 30.08.2023 15:54

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

Qualifikationsziele

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

exported: 30.08.2023 15:54

5. Semester

Vertiefung: Games als Berufspraxis

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

Modulbezeichnung **Praktikum oder Auslandssemester**					**BA-GAD-P**
Vorlesung, Seminar, Übung	**Voraussetzung**	**Workload (Std.)**		**Verwendbarkeit des Moduls**	**Prüfung / Leistung**
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

Qualifikationsziele

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	P	aktive Teilnahme -- unbenotet
Modulverantwortlich:		Patrick Rau				

exported: 30.08.2023 15:54

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.

Lehrveranstaltung	**FT2.3**
Zukunftsthemen des Designs	Fachtheorie 2

Qualifikationsziele

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.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung	**FT2.4**
Kunst- und Kulturwissenschaft	Fachtheorie 2

Qualifikationsziele

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.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung	**FT2.7**
Ludologie vs. Narratologie	Fachtheorie 2

Qualifikationsziele

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.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

exported: 30.08.2023 15:54

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

Qualifikationsziele

(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	P	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Tobias Kreter				

exported: 30.08.2023 15:54

Modulbezeichnung **Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt**					**BA-GAD-M14**
Vorlesung, Seminar, Übung	**Voraussetzung**	**Workload (Std.)**		**Verwendbarkeit des Moduls**	**Prüfung / Leistung**
Seminar	keine	270		Game Art and Design B.A., Digital Media Design B.A.	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate -- benotet
Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Kontaktzeit (Std.)**	**Eigenstudium (Std.)**	**Credit Points**	**max. Gruppengröße**
Einmal jährlich	1 Semester	60	210	9	40

Qualifikationsziele

(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, Projektdokumentationen, Referate -- benotet
Modulverantwortlich:		Patrick Rau				

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung **Praktische Vertiefung 2.1**	**GAD-PV2.1** Praktische Vertiefung 2

Qualifikationsziele

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	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Seminar	2	30	60	3	20	aktive Teilnahme -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Felix Groll, Patrick Rau

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung **Praktische Vertiefung 2.2**	**GAD-PV2.2** Praktische Vertiefung 2

Qualifikationsziele

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	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Seminar	2	30	60	3	20	aktive Teilnahme -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Felix Groll, Patrick Rau

exported: 30.08.2023 15:54

Lehrveranstaltung **Praktische Vertiefung 2.3**	**GAD-PV2.3** Praktische Vertiefung 2

Qualifikationsziele

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	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Seminar	2	30	60	3	20	aktive Teilnahme -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Felix Groll, Patrick Rau

exported: 30.08.2023 15:54

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.

Lehrveranstaltung	**FT2.6**
Wissenschaftliches Projekt	Fachtheorie 2

Qualifikationsziele

Die Studierenden setzen sich im Rahmen ihrer Theoriearbeit mit ausgewählten Aspekten bzw. Themen der Bachelorarbeit auseinander. Sie sind in er Lage, die geeignete Literatur selbstständig zu recherchieren, zu bewerten und relevante Thesen daraus zu extrahieren. Die Studierenden können diese mit der eigenen Forschungsfrage und anderen Positionen in Beziehung setzen und fachspezifisch diskutieren. Als Ergebnis formulieren sie eine konsistente Auseinandersetzung, deren Form den Kriterien der Fachsprache, der Wissenschaftssprache und der wissenschaftlichen Praxis entspricht.

Inhalte

Im Kolloquium werden Fragen der theoretischen Schwerpunktsetzung, der Methodik und der Eingrenzung des Erkenntnisinteresses diskutiert. Es werden Möglichkeiten der Gliederung, der Textstrukturierung und der formalen Anforderungen erörtert. In der Umsetzungsphase wird auf Formulierungs- und Argumentationsfragen eingegangen.

Lehrveranstaltungen	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
		Kontaktzeit (Std.)	**Eigenstudium (Std.)**			
Kolloqium	2	30	60	6	12	aktive Teilnahme -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

exported: 30.08.2023 15:54

HBK Essen, Game Art and Design B.A.					7. Semester
Modulbezeichnung **Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium, Präsentation**					**BA-GAD-A**
Vorlesung, Seminar, Übung	**Voraussetzung**	**Workload (Std.)**		**Verwendbarkeit des Moduls**	**Prüfung / Leistung**
Kolloquium / Konsultation / Seminar	erfolgreicher Abschluss der Module aus den Semestern 1-6.	720		Game Art and Design B.A.	Bachelorarbeit -- benotet Bachelorkolloquium, Präsentation (beide unbenotet)
Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Kontaktzeit (Std.)**	**Eigenstudium (Std.)**	**Credit Points**	**max. Gruppengröße**
Zweimal jährlich	1 Semester	60	660	24	40

Qualifikationsziele

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, und in der Lage sind, ihre Arbeitsergebnisse in professionellen Kontexten zu präsentieren.

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 im Hinblick auf die Idee, die wissenschaftliche Recherche, inhaltliche Analyse, konzeptionelle Strukturierung und die gestalterische Umsetzung werden ebenfalls erörtert. Es werden außerdem die notwendigen Kenntnisse zur professionellen Vorbereitung und Umsetzung der Präsentation der Bachelorarbeit in einem Ausstellungskontext vermittelt.

Lehrveranstaltungen	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
GAD-A1: Bachelorarbeit	0	0	360	12	40	B.A.-Arbeit -- benotet
GAD-A2: Bachelorkolloquium	2	30	150	6	6	aktive Teilnahme -- unbenotet
GAD-A3: Präsentation	2	30	150	6	6	aktive Teilnahme -- unbenotet
Modulverantwortlich:	Prof. Martin Ganteföhr					

Game Art and Design

Modulübersichten

HBK Essen, Game Art and Design B.A.					1.-2. Semester
MODULÜBERSICHT **Theorie 1**					**BA-T1**
Lehrform	**Voraussetzung**	**Workload (Std.)**		**Verwendbarkeit des Moduls**	**Prüfung / Leistung**
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	180		B.F.A.-Studiengänge 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

Qualifikationsziele

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

Kenn-Nr.	**Titel**	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)**	**Lehrform**	**Prüfung / Leistung**
T1.4	Designtheorie	3	45	45	3	P	Vorlesung, Seminar, Übung	Referat, Hausarbeit -- benotet
T1.2	Wahrnehmungs- und Medientheorie	2	30	60	3	P	Vorlesung, Seminar	Referat, Hausarbeit -- benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer, Prof. Dr. Sabine Bartelsheim

exported: 30.08.2023 15:54

HBK Essen, Game Art and Design B.A.					3.-4. Semester
MODULÜBERSICHT **Theorie 2**					**BA-T2**
Lehrform	**Voraussetzung**	**Workload (Std.)**		**Verwendbarkeit des Moduls**	**Prüfung / Leistung**
Vorlesung, Seminar	keine	180		B.F.A.-Studiengänge 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	60	120	12	60

Qualifikationsziele

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

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

exported: 30.08.2023 15:54

HBK Essen, Game Art and Design B.A.					2.-3. Semester
MODULÜBERSICHT **Fachtheorie 1**					**BA-FT1**
Lehrform	**Voraussetzung**	**Workload (Std.)**		**Verwendbarkeit des Moduls**	**Prüfung / Leistung**
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	180		B.F.A.-Studiengänge 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

Qualifikationsziele

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

Kenn-Nr.	Titel	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	Lehrform	Prüfung / Leistung
FT1.1	Geschichte und Theorie des Designs 1	3	45	45	3	P	Vorlesung, Seminar, Übung	Referat, Hausarbeit -- benotet
FT1.2	Geschichte und Theorie des Designs 2	2	30	60	3	P	Vorlesung, Seminar	Referat, Hausarbeit -- benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

exported: 30.08.2023 15:54

HBK Essen, Game Art and Design B.A.							6.-7. Semester
MODULÜBERSICHT **Fachtheorie 2**							**BA-FT2**
Lehrform	**Voraussetzung**	**Workload (Std.)**		**Verwendbarkeit des Moduls**			**Prüfung / Leistung**
Vorlesung, Seminar, Kolloquium	FT2 7. Sem.: Erfolgreicher Abschluss der Module aus den Semestern 1-6.	360		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	120	240	15			60

Qualifikationsziele

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.

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	P	Kolloqium	aktive Teilnahme -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

exported: 30.08.2023 15:54

MODULÜBERSICHT **BA-GAD-PB**
Praktische Basis

Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Vorlesung, Seminar, Übung	keine	450		Game Art and Design B.A.	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate -- unbenotet
Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Kontaktzeit (Std.)**	**Eigenstudium (Std.)**	**Credit Points**	**max. Gruppengröße**
Einmal jährlich	3 Semester	150	300	15	40

Qualifikationsziele

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.

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	P	Seminar, Übung	aktive Teilnahme
GAD-PB2	UI/UX Design	2	30	60	3	P	Vorlesung, Seminar, Übung	Präsentationen, Projektdokumentationen -- unbenotet
GAD-PB3	Game Engines 2	2	30	60	3	P	Vorlesung, Übung	aktive Teilnahme -- unbenotet
GAD-PB4	Game Engines 3	2	30	60	3	P	Vorlesung, Übung	aktive Teilnahme -- unbenotet
GAD-PB5	Pitch & Portfolio	2	30	60	3	P	Vorlesung, Seminar, Übung	Präsentationen, Projektdokumentationen, Referate -- unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Tobias Kreter, mit Patrick Schnorbus, Patrick Rau

exported: 30.08.2023 15:54

HBK Essen, Game Art and Design B.A.					4. Semester
MODULÜBERSICHT **Praktische Vertiefung 1**					**BA-GAD-PV1**
Lehrform	**Voraussetzung**	**Workload (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

Qualifikationsziele

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-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
Modulverantwortlich:			Prof. Felix Groll, Patrick Rau					

exported: 30.08.2023 15:54

HBK Essen, Game Art and Design B.A.							6. Semester
MODULÜBERSICHT **Praktische Vertiefung 2**							**BA-GAD-PV2**
Lehrform	**Voraussetzung**	**Workload (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

Qualifikationsziele

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
Modulverantwortlich:			Prof. Felix Groll, Patrick Rau					

exported: 30.08.2023 15:54

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

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

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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Kurzbeschreibung

Ziel von Storytelling 2 ist die vertiefte Arbeit in den Bereichen professionelles Narrative Design, Narrative Mechanics Design und Game Writing. 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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Kurzbeschreibung

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

Studiengang	Lehrveranstaltung	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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Kurzbeschreibung

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

Studiengang	Lehrveranstaltung	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)

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Kurzbeschreibung

Im Rahmen dieser Lehrveranstaltung definiert Ihr Eure Themenschwerpunkte selbst. Allein oder im Team arbeitet Ihr an einem Spiel oder einem anderen geeigneten kreativen Projekt mit Methoden des agilen Projektmanagements. Es wird theoretisch in das agile Framework Scrum eingeführt, welches gleichzeitig praktisch zur Realisierung des eigenen Projekts eingesetzt wird. Es werden alle Phasen des Projekts, von der Planung bis zum Abschluss, behandelt. Ziel ist ein grundlegendes Verständnis des "agile mindsets", das Erlangen von Schlüsselfähigkeiten im strukturierten Arbeiten sowie die Spezialisierung innerhalb eines selbstdefinierten Interessengebiets. Literatur:

Schwaber, Ken; Sutherland, Jeff (2022): „The Scrum Guide". Scrum.org. Abgerufen am 16. 02. 2022 von https://www.scrum.org/resources/scrum-guide.

Keith, Clinton (2020): Agile Game Development. Pearson Technology Group Canada.

Meyer, Helga; Reher, Heinz-Josef (2020): Projektmanagement: Von der Definition über die Projektplanung zum erfolgreichen Abschluss. Springer Gabler.

Studiengang	Lehrveranstaltung	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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Kurzbeschreibung

Seminarziel ist die Entwicklung thematisch kriegsbezogener, "sicherheitsbezogener" oder "verteidigungsbezogener" Games, die einen klaren Zweck als Serious Game oder Persuasive Game erfüllen -- mit einem frei wählbaren Tool. Es gibt keine weiteren Einschränkungen.
In den Projekten kann es um friedliche Konfliktlösung in einem Kriegskontext gehen. Es können Antikriegsspiele entwickelt werden. Es kann sich um Erste Hilfe für verletzte Zivilisten handeln. Es sind Games zu Emotionsmanagement, strategischer Entscheidungsfindung und Codebreaking möglich, ebenso Satiren und Persiflagen militärischer Games oder konfliktbasierte Games im weiteren Sinne. Erlaubt sind aber auch: Serious Game mit einem tatsächlichen militärischen Zweck.
Möglich sind Projekte mit Prototyp-Schwerpunkt oder Konzeptschwerpunkt. Es ist eine Voraussetzung, Entwicklungsteams von mindestens drei Studierenden zu bilden.

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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Kurzbeschreibung

Dieses Modul vertieft die Arbeit mit Sounddesign im Kontext nonlinearer Medien. Der Fokus liegt dabei auf Konzeption, Design und Integration möglichst interaktiver und lebendiger Klangwelten für Videospiele. Die LV findet als Wochenendblock statt. Termin: 13. Mai 2023 und 14. Mai 2023 (Samstag und Sonntag, ganztägig)

Studiengang	Lehrveranstaltung	Lehrform	Lehrende
GAD	Pitch und Präsentation	Präsenz und Online	Patrick Rau

Wählbare Plätze	Für GAD wählbar als	Für DMD wählbar als	Für DFD wählbar als
15	Praktische Vertiefung	Praktische Vertiefung	Technische Vertiefung

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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	Motion Capture	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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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 / notwendige Vorkenntnisse

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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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)**

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

Grundkenntnisse in 3D Tools wie C4D oder Blender.

Kurzbeschreibung

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

Studiengang	Lehrveranstaltung	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**

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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)

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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

Voraussetzungen / notwendige Vorkenntnisse

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.