

Modulhandbuch
Medien- und Spielekonzeption (M.A.)



Studienordnung (Abkürzungen / Zeichenerläuterungen / Prüfungsanteile)	3
Studienverlauf bei Immatrikulation in das Wintersemester	4
Studienverlauf bei Immatrikulation in das Sommersemester	5
Kompetenzmatrix	6
Wahlpflichtmodule im Learning Agreement	7
1. Fachsemester bei Immatrikulation im WiSe* / 2. Fachsemester bei Immatrikulation im SoSe*	8
Medientheorie	9
Wissensmanagement	10
Theorieprojekt	11
1. Fachsemester bei Immatrikulation im SoSe* / 2. Fachsemester bei Immatrikulation im WiSe*	12
Ludologie	13
Wissensvermittlung	14
Praxisprojekt	15
Spezialisierungen	16
Evaluation der Mensch Maschine Interaktion (MMI)	17
Mensch & Maschine / Kollaboratives Studio	18
Game Development / Kollaboratives Studio	19
Game Elements	20
Crossmediale Strategien	21
Gestaltung im räumlichen Kontext	22
Elemente der Datenwissenschaften	23
Visuelle Algorithmen und Methoden	24
Film- und Audioproduktion / Selbstmarketing	25
Storytelling, Dramaturgie, Rhetorik	26
3. Fachsemester	27
Masterarbeit	28
Masterkolloquium	29

* WiSe (Wintersemester) / SoSe (Sommersemester)

Studienordnung (Abkürzungen / Zeichenerläuterungen / Prüfungsanteile)

Gültigkeit der Studienordnung

Angefertigt aufgrund der Beschlüsse des Fachbereichsrates des Fachbereichs Automatisierung und Informatik vom XX.XX.2016 und des Senats der Hochschule Harz vom XX.XX.2016.

Dieses Dokument ist gültig für Neuimmatriulierte ab Wintersemester 2016 / 2017.

Abkürzungen

BE	Bericht (ggf. inkl. Referat)
CP	Credit Points
EA	Entwurfsarbeit
HA	Hausarbeit (ggf. inkl. Referat)
K120	Klausur (120 min)
K60	Klausur (60 min)
K90	Klausur (90 min)
KO	Kolloquium
MA	Masterarbeit
MP	Mündliche Prüfung
MuSK	Medien- und Spielekonzeption
P	Praktische Arbeit
PA	Projektarbeit (ggf. inkl. Referat)
RF	Referat
S	Seminar
SWS	Semesterwochenstunden
Ü	Übung
V	Vorlesung

Zeichenerläuterung zu Art und Umfang der Prüfungsleistung

Der Schrägstrich (/) bei Angabe mehrerer Prüfungsleistungen bedeutet, dass eine der angebotenen Prüfungsformen durchgeführt wird. Die Prüfungsform wird durch die Dozentin/den Dozenten zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

Prüfungsanteile

Die Masterarbeit geht mit einer Wichtung von 27% und das Masterkolloquium geht mit einer Wichtung von 7% in die Abschlussnote ein. Die Masterarbeit umfasst einen Bearbeitungszeitraum von 13 bis 22 Wochen. Alle anderen Modulnoten werden nach CP gewichtet und gehen insgesamt mit 66% in die Abschlussnote ein.

Studienverlauf bei Immatrikulation in das Wintersemester

Module	Modulnummer	Empfohlenes Fachsemester	Präsenzstunden (SWS)				Art/Umfang der Prüfungsleistung	Wichtung für Modulnote	Credit Points (ECTS)
			V	S	Ü	P			
Spezialisierungen ¹	nach Spezialisierung (53731-53750)	1		2		6	HA/ PA/ RF/ MP/ EA	100 %	12
		2		2		6	HA/ PA/ RF/ MP/ EA	100 %	12
Medientheorie	5372	1		4			HA/ RF/ MP/ EA	100 %	6
Ludologie	5375	2		4			HA/ RF/ MP/ EA	100 %	6
Wissensmanagement	5376	1				2	HA/ RF/ MP/ EA / BE	100 %	6
Wissensvermittlung	5377	2				2	HA/ RF/ MP/ EA / BE	100 %	6
Theorieprojekt	5378	1				2	HA/ RF/ MP	100 %	6
Praxisprojekt	5379	2				2	HA/ RF/ MP/ PA	100 %	6
Summe									60
Masterarbeit (schriftlich)	8000	3					MA	100 %	24
Masterkolloquium	8010	3					KO	100 %	6
Summe									30
Wahlpflichtmodule ²	nach Wahlpflichtfach	nach Festlegung im Learning Agreement	nach Modulbeschreibung				HA/ PA/ RF/ MP/ EA/ K 60 / K120 / K90	100 %	30
Summe									30

¹ Im gesamten Masterstudium müssen in den Spezialisierungen insgesamt 24 CP erworben werden, im ersten und zweiten Semester also je zwei Spezialisierungen.

² § 3 Abs. 3 der Zulassungsordnung für den Studiengang Medien-und Spielekonzeption (M.A.) legt fest: Unter Einbeziehung eines ersten berufsqualifizierenden erfolgreich abgeschlossenen Hochschulstudiums erfordert ein Masterabschluss mindestens 300 ECTS. Die Zulassung zum Masterstudium bei weniger als 210 ECTS aus einem ersten berufsqualifizierenden erfolgreich abgeschlossenen Hochschulstudium erfolgt unter der Auflage, bis zur Anmeldung der Masterarbeit entsprechend fehlende Credits im maximalen Umfang von 30 ECTS durch erfolgreiches Absolvieren von Wahlpflichtmodulen aus den Bachelorstudiengängen der Hochschule Harz nachzuweisen. In einem Learning Agreement werden die Wahlpflichtmodule verbindlich festgelegt. Das Learning Agreement regelt den daraus resultierenden individuellen Studienverlauf. Über die Anerkennung der Wahlpflichtmodule entscheidet der Studiengangskoordinator und der Prüfungsausschuss. Für erfolgreich abgeschlossene Module werden Credits (Basis ist das European Credit Transfer System – ECTS) vergeben. Die Credits werden getrennt von den erzielten Prüfungsleistungen erfasst und gutgeschrieben.

Studienverlauf bei Immatrikulation in das Sommersemester

Module	Modulnummer	Empfohlenes Fachsemester	Präsenzstunden (SWS)				Art/Umfang der Prüfungsleistung	Wichtung für Modulnote	Credit Points (ECTS)
			V	S	Ü	P			
Spezialisierungen ¹	nach Spezialisierung (53731-53750)	1		2		6	HA/ PA/ RF/ MP/ EA	100 %	12
		2		2		6	HA/ PA/ RF/ MP/ EA	100 %	12
Ludologie	5375	1		4			HA/ RF/ MP/ EA	100 %	6
Medientheorie	5372	2		4			HA/ RF/ MP/ EA	100 %	6
Wissensvermittlung	5377	1				2	HA/ RF/ MP/ EA / BE	100 %	6
Wissensmanagement	5376	2				2	HA/ RF/ MP/ EA / BE	100 %	6
Praxisprojekt	5379	1				2	HA/ RF/ MP/ PA	100 %	6
Theorieprojekt	5378	2				2	HA/ RF/ MP	100 %	6
Summe									60
Masterarbeit (schriftlich)	8000	3					MA	100 %	24
Masterkolloquium	8010	3					KO	100 %	6
Summe									30
Wahlpflichtmodule ²	nach Wahlpflichtfach	nach Festlegung im Learning Agreement	nach Modulbeschreibung				HA/ PA/ RF/ MP/ EA/ K 60 / K120 / K90	100 %	30
Summe									30

¹ Im gesamten Masterstudium müssen in den Spezialisierungen insgesamt 24 CP erworben werden, im ersten und zweiten Semester also je zwei Spezialisierungen.

² § 3 Abs. 3 der Zulassungsordnung für den Studiengang Medien-und Spielekonzeption (M.A.) legt fest: Unter Einbeziehung eines ersten berufsqualifizierenden erfolgreich abgeschlossenen Hochschulstudiums erfordert ein Masterabschluss mindestens 300 ECTS. Die Zulassung zum Masterstudium bei weniger als 210 ECTS aus einem ersten berufsqualifizierenden erfolgreich abgeschlossenen Hochschulstudium erfolgt unter der Auflage, bis zur Anmeldung der Masterarbeit entsprechend fehlende Credits im maximalen Umfang von 30 ECTS durch erfolgreiches Absolvieren von Wahlpflichtmodulen aus den Bachelorstudiengängen der Hochschule Harz nachzuweisen. In einem Learning Agreement werden die Wahlpflichtmodule verbindlich festgelegt. Das Learning Agreement regelt den daraus resultierenden individuellen Studienverlauf. Über die Anerkennung der Wahlpflichtmodule entscheidet der Studiengangskoordinator und der Prüfungsausschuss. Für erfolgreich abgeschlossene Module werden Credits (Basis ist das European Credit Transfer System – ECTS) vergeben. Die Credits werden getrennt von den erzielten Prüfungsleistungen erfasst und gutgeschrieben.

Kompetenzmatrix

Module		Spezialisierungen	Medientheorie	Ludologie	Wissensmanagement	Wissensvermittlung	Theorieprojekt	Praxisprojekt
Modulnummer		53731-53750	5372	5375	5376	5377	5378	5379
Leistungspunkte (a 25 h Studienaufwand)		24	6	6	6	6	6	6
Kenntnisse ¹	Natur- und ingenieurwissenschaftliche Kenntnisse	+ / ++ / +++ *	+	+	+		+	+
	Gestalterische Kenntnisse	+ / ++ / +++ *	+	+		+		++
	Integrative Kenntnisse	+	++	++	+	++	+	+
	Wissenschaftliche Kenntnisse	+	+++	+++	++	++	++	
Fertigkeiten ²	Analyse und Strukturierung von komplexen techn. und gestalterischen Problemen/Themenbereichen/ Aufgabenstellungen	++				+	++	+
	Methodenauswahl bzw. -entwicklung	++	+	+	+++	++		
	Durchführung von vertieften Literaturrecherchen	+	+	+	++	++	+	
	Konzeption und Umsetzung von Spielen und Medienprojekten in Teams unterschiedlicher Profession	+ / ++ / +++ *						+++
	Interpretation und Reflexion von Medien und Spielen im sozialen und kulturellen Umfeld	+	++	++			+++	
	(Selbst-)Marketing	+ / ++ / +++ *	+	+	+	+		+
Kompetenzen ³	Kritisches Denken	+	++	+				
	Vernetztes Denken	+	++	++	++	+	+	+
	Kommunikationskompetenz / Teaching	+ / ++ / +++ *	+	+	+	+++	+	+
	Kooperation und Teamwork	++					++	++
	Coaching- und Führungskompetenz	+			+	++		
	Transferkompetenz	+ / ++ / +++ *			++	+	+	+
	Projektmanagement	+ / ++ / +++ *				+	++	++
	Soziale Kompetenz	+ / ++ / +++ *			+	+		++
	Change Management-Kompetenz	+			+		+	+
	Gestalterische Kompetenz	+ / ++ / +++ *				+		+
	Interkulturelle Kompetenz	++	+	+	+	+		

+++ ist Kernpunkt des Moduls

++ ist Schwerpunkt / wird vertieft

+ Themenfeld wird berührt

* je nach Wahl der Spezialisierung

¹ Kennen von Information, Theorie- und/oder Faktenwissen

² kognitive und praktische Fertigkeiten, bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden

³ Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen

Wahlpflichtmodule im Learning Agreement

§ 3 Abs. 3 der Zulassungsordnung für den Studiengang Medien-und Spielekonzeption (M.A.) legt fest: Unter Einbeziehung eines ersten berufsqualifizierenden erfolgreich abgeschlossenen Hochschulstudiums erfordert ein Masterabschluss mindestens 300 ECTS. Die Zulassung zum Masterstudium bei weniger als 210 ECTS aus einem ersten berufsqualifizierenden erfolgreich abgeschlossenen Hochschulstudium erfolgt unter der Auflage, bis zur Anmeldung der Masterarbeit entsprechend fehlende Credits im maximalen Umfang von 30 ECTS durch erfolgreiches Absolvieren von Wahlpflichtmodulen aus den Bachelorstudiengängen der Hochschule Harz nachzuweisen. In einem Learning Agreement werden die Wahlpflichtmodule verbindlich festgelegt. Das Learning Agreement regelt den daraus resultierenden individuellen Studienverlauf. Über die Anerkennung der Wahlpflichtmodule entscheidet der Studiengangskoordinator und der Prüfungsausschuss.

Beispiele möglicher Module aus dem Studiengang Medieninformatik (B.Sc.):

- Berufsfeldorientierungen (BFO) der Medieninformatik (B.Sc.) je nach Angebot
- HCI
- Projektmanagement
- Computeranimation
- Mediengestaltung (I/II)
- Audiovisuelle Gestaltung (I/II)

Die Belegung von Modulen aus anderen Studiengängen der Hochschule Harz ist nach Absprache mit den Dozentinnen/Dozenten möglich.

1. Fachsemester bei Immatrikulation im WiSe* / 2. Fachsemester bei Immatrikulation im SoSe*

Module	Modulnummer	Präsenzstunden (SWS)				Art/Umfang der Prüfungsleistung	Wichtung für Modulnote	Credit Points (ECTS)
		V	S	Ü	P			
Spezialisierungen	nach Spezialisierung (53731-53750)		2		6	HA/ PA/ RF/ MP/ EA	100 %	12
Medientheorie	5372		4			HA/ RF/ MP/ EA	100 %	6
Wissensmanagement	5376				2	HA/ RF/ MP/ EA / BE	100 %	6
Theorieprojekt	5378				2	HA/ RF/ MP	100 %	6
Summe								30

* WiSe (Wintersemester) / SoSe (Sommersemester)

Modulbezeichnung	Medientheorie
Modulnummer	5374
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Martin Kreyßig
Dozent(in)	Prof. Martin Kreyßig
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Seminar (S) / 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 56 h Vor- und Nachbereitung: 94 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Kenntnisse in Struktur, Funktion, Logik und Erzählweise digitaler Medien, Umgang mit wissenschaftlicher Literatur
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Studierenden erhalten Medienbeispiele und Texte zur Analyse einer Fragestellung. Sie verfügen über Kenntnisse von Bauformen, Intention und rhetorische Techniken medialer und massenmedialer Wirkung. Sie kennen Medien im Kontext unterschiedlicher historischer und gesellschaftlicher Situationen.</p> <p>Fertigkeiten: Die Studierenden beherrschen die Grundlagen eines wissenschaftlichen Mediendiskurses. Sie sind in der Lage, digitale Medien kritisch zu hinterfragen und deren Wirkungsabsichten zu diskutieren. Bei komplexen Sachverhalten erweitern die Studierenden ihren wissenschaftlichen Fundus eigenständig.</p> <p>Kompetenzen: Kritisches Denken; Vernetztes Denken</p>
Inhalt	Anschauung und Untersuchung von Wesen, Struktur und Wirkung der Begriffe: Raum, Zeit, Körper, Gemeinschaft, Gewalt, Krieg, Tod und Gedächtnis innerhalb technischer Medien und ihrer gestalterischen wie technischen Umsetzung z.B. in Fotografie, Film, TV, Videospielen, in virtuellen Welten und im Bereich Mixed Reality. Neben der Analyse von Intention, Konzeption und Rhetorik medialer Bauformen wird die Rezeption von Medien in der jeweiligen Medienwirklichkeit anhand von Beispielen und Texten diskutiert.
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	abhängig von den Präsentationen Print/Screen/Games
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bentele, Brosius, Jarren (Hg.) ... Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft, Springer, 2013 2) Breidenich, C. ... Design - Ästhetik, Kommunikation, Interaktion, Springer, 2010 3) Bukow, Fromme, Jörissen (Hg.) : Raum, Zeit, Medienbildung, Springer, 2012 4) Jäckel, M : Medienwirkungen kompakt, Springer, 2012 5) Joost, G. : Bild-Sprache – Die audiovisuelle Rhetorik des Films, Transcript, 2008 6) Kreuzer, Lauritz, Mehlinger, Moormann (Hg.) : Filmanalyse, Springer, 2014 7) Rosa, H. : Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung: Umriss einer neuen Gesellschaftskritik, Suhrkamp, 2012

Modulbezeichnung	Wissensmanagement
Modulnummer	5376
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dominik Wilhelm
Dozent(in)	Prof. Wilhelm / N.N.
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Praktische Arbeit (P) / 2 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 28 h Vor- und Nachbereitung: 122 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Projekterfahrung; Teamarbeit; Projektmanagement
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Wissensprozesse benennen, strukturieren; Consulting in Wissensfragen</p> <p>Fertigkeiten: Auswahl/Anwendung und Entwicklung von Methoden des Wissensmanagements; Steuerung der Prozesse des Wissensmanagements; Verwendung von Werkzeugen des Wissensmanagements</p> <p>Kompetenzen: Vernetztes Denken; Transferkompetenz</p>
Inhalt	<p>Wissenserfassung, Quellenstudium; Nutzung von verfügbarem Wissen; Wissenserwerb; Wissenstransfer; Pflege bestehenden Wissens; Speicherung und Aufbewahrung (internes/externes Wissen); Dokumentenmanagement; Normen, Qualitätsmanagement; Entwicklung von neuem Wissen; Diese Aspekte des Wissensmanagements werden anhand eines bestehenden Projektes untersucht/beschrieben und evaluiert; Wissensarchäologie; Hierarchien im Wissensmanagement als Teil des Projektmanagements</p>
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP) / Bericht (BE)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	Präsentationsmedien Print/Screen
Literatur	<p>1) Cress, U. & Hesse, F.W.; Wissen teilen im Netz - ein Dilemma? In: R. Keil-Slawik & M. Kerres (Hrsg.), Education quality forum 2003 - Wirkungen und Wirksamkeit neuer Medien in der Bildung (2003)</p> <p>2) Deckert, C.; Wissensorientiertes Projektmanagement in der Produktentwicklung, Aachen: Shaker (2002)</p> <p>3) Lembke, G.; Wissenskoooperation in Wissensgemeinschaften - Initiative und Förderung der Wissensteilung in Organisationen, Wiesbaden: LearnAct! (2005)</p> <p>4) Vollmar, G.; Wissensmanagement. Optimale Voraussetzungen für eine nachhaltig lernende Organisation schaffen, Armin (2014)</p>

Modulbezeichnung	Theorieprojekt
Modulnummer	5378
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dominik Wilhelm
Dozent(in)	Lehrende des Studiengangs
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Praktische Arbeit (P) / 2 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 28 h Vor- und Nachbereitung: 122 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Grundlegendes wissenschaftliches Arbeiten/ Recherchieren/ Evaluationsmethoden/ Projektierung
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Vermittlung des Projektthemas und des Projektverlaufes; evtl. Budgetierung des Projektes sowie wissenschaftliche und integrative Kenntnisse zu theoretischen/wissenschaftlichen Arbeiten.</p> <p>Fertigkeiten: Wissenschaftliches und gestalterisches Vorgehen bei der Planung eines Projekts; Projektstrukturierung eines eigenständig gewählten Themas.</p> <p>Kompetenzen: Kooperation/Teamwork/Projektmanagement.</p>
Inhalt	Formulierung eines Projektziels; gezielte Anwendung einer Präsentationsform für die Vermittlung des Themas; Aufbereitung der Inhalte des Projektthemas für eine Präsentation unter Verwendung wissenschaftlicher Methoden und gestalterischer Paradigmen; Formulierung von Kriterien zur Überprüfung aller Phasen des Projektmanagements;
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	abhängig vom Thema
Literatur	abhängig vom Thema



1. Fachsemester bei Immatrikulation im SoSe* / 2. Fachsemester bei Immatrikulation im WiSe*

1. Fachsemester bei Immatrikulation im SoSe* / 2. Fachsemester bei Immatrikulation im WiSe*

Module	Modulnummer	Präsenzstunden (SWS)				Art/Umfang der Prüfungsleistung	Wichtung für Modulnote	Credit Points (ECTS)
		V	S	Ü	P			
Spezialisierungen	nach Spezialisierung (53731-53750)		2		6	HA/ PA/ RF/ MP/ EA	100 %	12
Ludologie	5375		4			HA/ RF/ MP/ EA	100 %	6
Wissensvermittlung	5377				2	HA/ RF/ MP/ EA / BE	100 %	6
Praxisprojekt	5379				2	HA/ RF/ MP/ PA	100 %	6
Summe								30

* WiSe (Wintersemester) / SoSe (Sommersemester)

Modulbezeichnung	Ludologie
Modulnummer	5375
Studiensemester / Dauer der Module	Sommersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dominik Wilhelm
Dozent(in)	Prof. Dominik Wilhelm
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Seminar (S) / 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 56 h Vor- und Nachbereitung: 94 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Grundlagen des Game Designs und Lektüre wissenschaftlicher Texte
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Studierenden kennen Gestaltungskonzepte digitaler sowie analoger Spiele. Sie erkennen ludische und gestalterische Elemente eines Spiels. Sie erwerben Wissen um die Produktionstechniken von digitalen Spielen sowie umfangreiches Verständnis für die Intentionen und integrative Faktoren eines Spiels im Allgemeinen sowie Ziele und Absichten der Stakeholder im Herstellungsprozess von Spielen im Besonderen.</p> <p>Fertigkeiten: Die Studierenden sind in der Lage, Spiele nach unterschiedlichen Gesichtspunkten zu analysieren, zu klassifizieren und in einen historischen Kontext zu verorten. Sie können Elemente eines Spiels und deren Funktion und Wirkungsabsicht beschreiben und beurteilen.</p> <p>Kompetenzen: Vernetztes Denken</p>
Inhalt	<p>Geschichtliche Entwicklung digitaler und analoger Spiele. Untersuchung von Spielen als Regelsysteme, kulturelle Systeme und Mittel künstlerischen Ausdrucks. Analyse von Spielen nach inhaltlichen, gestalterischen, ludischen und kulturellen Gesichtspunkten, sowie Bewerten von Gestaltungsentscheidungen, Wirkungsabsichten und Rezeptionsebenen von Spielen und deren Bestandteilen.</p> <p>Spiel als individuelles Unterhaltungs- und Lernmedium, Massenmedium sowie Einfluss und Wirkung auf den Einzelnen, beide Geschlechter sowie die Gesellschaft und ihre Diversitäten.</p>
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	abhängig von den Präsentationen Print/Screen/Games
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Rules of Play : K. Salen, E. Zimmerman; MIT Press 2004 2) Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel : Johan Huizinga : Rowohl 2006 3) Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln : Jesse Schell; 4) Theory of Fun for Game Design : Raph Koster 5) Besser als die Wirklichkeit!: Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern 6) Game Mechanics: Advanced Game Design : Ernest Adams, Joris Dormans 7) Introduction to Game Analysis : Clara Fernández-Vara 8) Chris Crawford on interactive storytelling : Chris Crawford; Berkeley, Calif. : New Riders, 2005 9) Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art (Playful Thinking series) : John Sharp 10) The Anatomy of Super Mario Bros.: A analysis of the design of six classic Mario games (The Anatomy of Games) (Volume 3) : Jeremy Parish 11) The Anatomy of Metroid Deluxe Edition: A design analysis of Metroid, Metroid II, Super Metroid, and Kid Icarus (The Anatomy of Games) (Volume 4) : Jeremy Parish 12) Boss Fight Books: ZZZ : Anna Anthropy

Modulbezeichnung	Wissensvermittlung
Modulnummer	5377
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dominik Wilhelm
Dozent(in)	Prof. Wilhelm / N.N.
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Praktische Arbeit (P) / 2 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 28 h Vor- und Nachbereitung: 122 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Vortragstechniken
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Gezielte Vermittlung von Wissen; Einordnung der Methoden und Relevanz bestimmter Formen der Wissensvermittlung; Umgang mit Tangenten eines konkreten Projektes im Bezug auf Wissensvermittlung</p> <p>Fertigkeiten: Auswahl bzw. - Entwicklung von Methoden der Wissensvermittlung; Literaturrecherche</p> <p>Kompetenzen: Kommunikationskompetenz / Teaching; Coaching- und Führungskompetenz</p>
Inhalt	Wie wird Wissen vermittelt?; Wie wird das Wissen im Kontext eines Projektes strukturiert und vermittelt?; Welche Auswirkungen hat die Wissens- und Informationsvermittlung auf Marketing und Dokumentation des Projektes/ Produktes; Vermittlungsformen; Zielgruppenspezifische Wissensvermittlung; Differenzierung und Beziehungen von Daten und Informationen zur Wissensvermittlung; Methoden der Wissensvermittlung im Bezug zum Projektmanagement
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP) / Bericht (BE)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	Präsentation mittels geeigneter Hard- und Software
Literatur	<p>1) Muster-Wäbs, H.; Vom Lernfeld zur Lernsituation: Strukturierungshilfe zur Analyse, Planung und Evaluation von Unterricht, Bildungsverlag EINS (1999)</p> <p>2) Rummler, M.; Vorlesungen innovativ gestalten: Neue Lernformen für große Lerngruppen, Beltz (2014)</p> <p>3) Macke, G.; Hochschuldidaktik: Lehren - vortragen - prüfen - beraten. Mit Methodensammlung »Besser lehren«, Beltz (2014)</p> <p>4) Gross, H.; Munterrichtsmethoden: 22 aktivierende Lehrmethoden für die Seminarpraxis, Gert Schilling (2011)</p>

Modulbezeichnung	Praxisprojekt
Modulnummer	5379
Studiensemester / Dauer der Module	Sommersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dominik Wilhelm
Dozent(in)	Lehrende des Studiengangs
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Praktische Arbeit (P) / 2 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 28 h Vor- und Nachbereitung: 122 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Erfahrung im Umgang mit eigenen Projekten, Kritikfähigkeit
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Studierenden verfügen über gestalterische und integrative Kenntnisse.</p> <p>Fertigkeiten: Die Studierenden können einen Prototypen zum Thema Ihres praktischen Projektes erstellen. Die Studierenden sind in der Lage, in differenzierten Aspekten und Teilbereichen (z.B.: Programmierung, Gestaltung, Kommunikation, Ergonomie) Variantenbildung für ihren Prototypen zu konzipieren und umzusetzen.</p> <p>Kompetenzen: Sie können den Prototypen zielgruppenorientiert präsentieren und erlangen Sicherheit im Umgang mit Teamkolleginnen und Kollegen sowie Kunden.</p>
Inhalt	Planung und Durchführung eines praktischen Projekts; Identifikation eines geeigneten Projektpartners; Kommunikation der Projektziele; Identifikation und Anwendung geeigneter Methoden, Techniken und gestalterischer Ansätze zur Umsetzung eines Prototypen; Umsetzung des/der Prototypen
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Mündliche Prüfung (MP) / Projektarbeit (PA)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	Präsentation mittels geeigneter Hard- und Software
Literatur	abhängig vom Thema

Spezialisierungen

Mögliche Spezialisierungen:

- Evaluation der Mensch Maschine Interaktion (MMI)
- Mensch & Maschine / Kollaboratives Studio
- Game Development / Kollaboratives Studio
- Game Elements
- Crossmediale Strategien
- Gestaltung im räumlichen Kontext
- Elemente der Datenwissenschaften
- Visuelle Algorithmen und Methoden
- Film- und Audioproduktion / Selbstmarketing
- Storytelling, Dramaturgie, Rhetorik

Im gesamten Masterstudium müssen in den Spezialisierungen insgesamt 24 CP erworben werden, im ersten und zweiten Semester also je zwei Spezialisierungen.

Modulbezeichnung	Evaluation der Mensch Maschine Interaktion (MMI)
Modulnummer	53747
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester oder Sommersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Daniel Ackermann
Dozent(in)	Prof. Daniel Ackermann
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Seminar (S), Praktische Arbeit (P) / 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 56 h Vor- und Nachbereitung: 94 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Grundlegendes wissenschaftliches Arbeiten/ Recherchieren/ Projektierung
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Sie verstehen Theorie und Aufbau von Usability-Versuchseinrichtungen sowie deren Verfahren und können MMI-Prüfverfahren für differenzierte Produkte unterscheiden.</p> <p>Fertigkeiten: Die Studierenden können mittels Standardverfahren der Evaluation die Usability und User Experience von multimedialen Produkten analysieren, diese Verfahren anwenden und die Ergebnisse auswerten. Sie beherrschen die Auswahl der Methoden der Evaluierung einer Mensch Maschine Interaktion.</p> <p>Kompetenzen: Gestalterische Kompetenz; Soziale Kompetenz; Interkulturelle Kompetenz</p>
Inhalt	User Experience Evaluation und Analyse von Nutzerverhalten in physischen und virtuellen Räumen, Eye Tracking mittels stationärem/mobilem Versuchsaufbau für die Evaluation von Bildschirmereignissen, Motion Tracking als Basis der Bewegungsanalyse, Methoden der User Experience Evaluation
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Projektarbeit (PA) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	abhängig von den Präsentationen Print/Screen
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Cooper, A.; The Inmates Are Running the Asylum. Pearson Professional Education, Boston, 1999 2) Johnson, J.; et. al; Designing with the mind in mind: Simple guide to understanding user interface design rules, Morgan Kaufmann, 2010 3) Mayhew, D. J.; The Usability Engineering Lifecycle. Morgan Kaufmann, 1999 4) Preece, J.; Rogers, Y.; Sharp, H.; Interaction design: beyond human-computer interaction. NY: John Wiley & Son, 2002 5) Saiffer, D.; Designing for interaction: creating smart applications and clever devices, New Riders Pub, 2010 6) Florin, A.; User - Interface - Design: Usability in Web- und Software-Projekten. Books on Demand, 2015 7) Dörner, R.; et. al.; Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität, Springer Vieweg, 2014 8) Preim, B.; Dachseit, R.; Interaktive Systeme, eXamen.press, 2010

Modulbezeichnung	Mensch & Maschine / Kollaboratives Studio
Modulnummer	53737
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester oder Sommersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Daniel Ackermann
Dozent(in)	Prof. Daniel Ackermann
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Seminar (S), Praktische Arbeit (P) / 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 56 h Vor- und Nachbereitung: 94 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Grundlegendes wissenschaftliches und praktisches Arbeiten/ Recherchieren/ Projektierung/ Umsetzung von Prototypen
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Studierenden kennen das Realitätskontinuum und können Begriffe der Mixed Reality analysieren und kritisch hinterfragen. Sie verfügen über umfangreiches Wissen der Mensch-Maschine Interaktion.</p> <p>Fertigkeiten: Die Studierenden können innerhalb des Realitätskontinuums adäquate Lösungen der Mixed Reality analysieren, kritisch hinterfragen, konzipieren und prototypisch umsetzen.</p> <p>Kompetenzen: Gestalterische Kompetenz; Transferkompetenz; Vernetztes Denken</p>
Inhalt	Beleuchtung der Interaktion im Hinblick auf das Realitätskontinuum, Testen von Augmentation und digitaler Anreicherung der physischen Umgebung mittels Prototypen, Mixed Reality im Bezug auf Kultur, technische und soziologische Entwicklungen (z.B.: Soziologie, Medizin, Theater, Bildung, Militär, etc.)
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Projektarbeit (PA) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	abhängig von den Präsentationen Print/Screen / Motion Tracking Systeme
Literatur	<p>1) Cooper, A.; Storytelling in virtuellen Welten, UVK Verlagsgesellschaft, 2014</p> <p>2) Krüger, O.; Virtualität und Unsterblichkeit. Die Visionen des Posthumanismus, Rombach, 2004</p> <p>3) Laszig, D. J.; Blade Runner, Matrix und Avatare: Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film, Springer, 2013</p> <p>4) Preece, P.; Interaction design: beyond human-computer interaction. NY: John Wiley & Son, 2002</p> <p>5) Hemmerling, M.; Augmented Reality. Mensch, Raum und Virtualität (PerceptionLab), Wilhelm Fink Verlag, 2011</p> <p>6) Felsmann, K. D.; Mein Avatar und ich. Die Interaktion von Realität und Virtualität in der Mediengesellschaft, kopaed, 2011</p> <p>7) Dörner, R.; et. al.; Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität, Springer Vieweg, 2014</p> <p>8) Preim, B.; Dachseil, R.; Interaktive Systeme: Band 2: User Interface Engineering, 3D-Interaktion, Natural User Interfaces, eXamen.press, 2015</p>

Modulbezeichnung	Game Development / Kollaboratives Studio
Modulnummer	53738
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester oder Sommersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dominik Wilhelm
Dozent(in)	Prof. Dominik Wilhelm
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Seminar (S), Praktische Arbeit (P) / 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 56 h Vor- und Nachbereitung: 94 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Grundlagen des Game Designs, Gestaltungsgrundlagen
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Studierenden kennen Workflows und Methoden zur Teamarbeit in einem Spieleentwicklerstudio. Sie kennen die Rollen und Verantwortlichkeiten der beteiligten Stakeholder.</p> <p>Fertigkeiten: Die Studierenden werden befähigt, Spielkonzepte zu entwerfen, zu präsentieren, sowie deren Potential und Durchführbarkeit zu bewerten und können als Team eine Spieleproduktion – ausgehend von Pre-Production über Production-, Testing- und Polish-Phase – zum Abschluss führen. Sie können Spielbestandteile prototypisch erproben, iterativ verfeinern und diese innerhalb des Level Designs skalieren und variieren. Die Studierenden entwickeln – abhängig von Ihrer Rolle im Team – Kompetenzen und Fertigkeiten in Bereichen wie z.B. Game- und Level- Design, Game Art und Animation, Coding, Sound Design, Teamführung oder Projektplanung.</p> <p>Kompetenzen: Transferkompetenz; Vernetztes Denken; Kooperation und Teamwork; Projektmanagement</p>
Inhalt	Erarbeiten von Fertigkeiten und Kompetenzen mittels praxisorientierter Projektarbeit. Erproben der Arbeit in einem Game Development Studio durch kollaboratives Entwickeln eines digitalen oder analogen Spiels, mit individueller Rollenverteilung innerhalb eines multidisziplinären Teams. Begleitendes individuelles Coaching der Teammitglieder durch den Konzeptions-, Pitch-, Planungs- und Kurations-Prozess einer Spieleproduktion hindurch. Beleuchten unterschiedlicher Produktionsaspekte, wie beispielsweise: Visueller Entwicklung und Art Direction, dem Erstellen von Design Dokumenten und Styleguides, Testing und iterativem Balancing, Polish von Level Design, Art, Audio, UI und Game Feel.
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Projektarbeit (PA) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	abhängig von Unterricht und den Präsentationen Print/Screen
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln : Jesse Schell; 2) Theory of Fun for Game Design : Raph Koster 3) Postmortems from Game Developers: Insights from the Developers of Unreal Tournament, Black & White, Age of Empire, and Other Top-Selling Games : Austin Grossman 4) The Making of Karateka: Journals 1982-1985 : Jordan Mechner 5) Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques : Evan Skolnick 6) Game Programming Patterns : Robert Nystrom 7) Game Usability: Advancing the Player Experience : Katherine Isbister 8) Team Leadership in the Game Industry : Holger Schulze 9) Flow: The Psychology of Optimal Experience : Mihaly Csikszentmihalyi

Modulbezeichnung	Game Elements
Modulnummer	53736
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester oder Sommersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dominik Wilhelm
Dozent(in)	Prof. Dominik Wilhelm
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Seminar (S), Praktische Arbeit (P) / 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 56 h Vor- und Nachbereitung: 94 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Grundlagen des Game Designs, Gestaltungsgrundlagen
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Studierenden kennen technische und gestalterische Elemente digitaler Spiele. Sie sind in der Lage Videospiele auf diese Elemente hin zu analysieren, können deren Wirkungsabsichten beschreiben und kennen Prinzipien, Entwicklungsschritte und Workflows um diese exemplarisch umzusetzen.</p> <p>Fertigkeiten: Exemplarische und modulare Umsetzung digitaler Spiele.</p> <p>Kompetenzen: Transferkompetenz; Vernetztes Denken; Kooperation und Teamwork; Projektmanagement</p>
Inhalt	Gestalterische und technische Elemente eines Spiels. Konzeptionelle Methoden und Richtlinien zur Bedeutung und Entwicklung unterschiedlicher Arten von Game Assets. Auswahl von Themen aus Bereichen wie z.B. Concept Art, Character Design & Environment Design, Art Direction & Visuelles Vokabular in Spielen, Sound in Spielen, User Interface Design & User Experience Design in Spielen, Künstliche Intelligenz, Balancing & Level Design. (Behandelte Themen variieren je Semester)
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Projektarbeit (PA) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	abhängig von Unterricht und den Präsentationen Print/Screen
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln : Jesse Schell; 2) Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques : Evan Skolnick 3) Game Programming Patterns : Robert Nyström 4) Game Usability: Advancing the Player Experience : Katherine Isbister 5) The Animator's Survival Kit : Richard Williams 6) Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: The Walt Stanchfield Lectures: Walt Stanchfield 7) The Art of Game Characters : Leo Hartas 8) Game Mechanics: Advanced Game Design : E. Adams, J. Dormans 9) Game AI Pro : S. Rabin (Ed.) 10) Game AI Pro 2 : S. Rabin (Ed.), 11) The Game Audio Tutorial: A Practical Guide to Sound and Music for Interactive Games : R. Stevens, D. Raybould 12) Soundtracks virtueller Welten: Musik in Videospiele : Y. Stingel-Voigt 13) Sound für Videospiele : M. Leenders

Modulbezeichnung	Crossmediale Strategien
Modulnummer	53739
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester oder Sommersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Ackermann
Dozent(in)	Prof. Ackermann / N.N.
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Seminar (S), Praktische Arbeit (P) / 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 56 h Vor- und Nachbereitung: 94 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Grundlegendes gestalterisches Arbeiten/ Recherchieren
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Studierenden sollen crossmediale Strategien mit datagestütztem Instrumentarium für die Off- und Online-Kommunikation kennen und beurteilen lernen. Sie verfügen über Kenntnisse der Implikationen von crossmedialen Themen.</p> <p>Fertigkeiten: Die Studierenden lernen, typografisch zielgruppenorientiert und medienorientiert zu gestalten, Mikro- und Makrotypografie im Editorial Design anzuwenden und in crossmediale Umgebungen umzusetzen. Sie sollen fähig sein, Gestaltungsraster im typografischen Entwurfsprozess zu entwickeln und mit Typografie, Bild, Komposition, Farbe in einem einheitlichen Stil gestalten zu können. Studierende sollen Kenntnisse um die Konzepte von Social und Visual Media anwenden.</p> <p>Kompetenzen: Vernetztes Denken; Transferkompetenz; Gestalterische Kompetenz</p>
Inhalt	<p>Strategien der crossmedialen Landschaft, Zusammenwirken diverser Publishing-Kanäle, social media, Gestalten von Zeitschriften, Zeitungen, Magazinen, Broschüren und Büchern in Verbindung mit plattformübergreifender Darstellung der Inhalte mittels Technologien wie XML und Python, Entwickeln crossmedialer Strategie zu einem selbst gewählten Thema, Umsetzung der Layouts für Smartphone, Tablet, Desktop, dynamisches Design (reaktiv, responsiv; Web 2.0 seine Nachfahren</p> <p>Multi-Channel Publishing, Methoden und Anforderungen von Synergienutzung von (meist) Print- oder Webmedien mit multimedialen Inhalten und Funktionen anzureichern, Publikationsformen und Geräte, wichtige Formate und deren technische Voraussetzungen und Regeln, Einsatz von Realtime-Interaktivität, Multi Channel Marketing über verschiedene Vertriebskanäle bei Kampagnen mit mehreren medialen Instrumenten.</p>
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Projektarbeit (PA) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	abhängig von Unterricht und den Präsentationen Print/Screen
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Choi, D.; Editorial Design. Choi's Gallery, 2014 2) Eisele, P; Naegele I; Texte zur Typografie. Positionen zur Schrift. Niggli, 2013 3) Forssmann, F; Willberg H. P.; Lesetypo. Schmidt Hermann Verlag, 2010 4) Franchi F.; Designing News: Changing the World of Editorial Design and Information Graphics. Gestalten, 2013 5) Gläser H.; Wachsmuth, N.; Editorial Design - Magazingestaltung. Stiebner, 2013 6) Maxbauer, R; Maxbauer, A; Praxishandbuch Gestaltungsraster. Schmidt Hermann Verlag, 2002 7) Meinel, M; Raster - Kreative Lösungen für Grafikdesigner. Stiebner, 2011 8) Moser, H; Surprise Me: Editorial Design. Schmidt Hermann Verlag, 2004 9) Zappaterra, Y; Editorial Design. Stiebner, 2008 10) Heijnk, S.; Texten fürs Web: planen, schreiben, multimedial erzählen. dpunkt, 2011 11) Zipper, B; Strategie Web-to-Print: Grundlagen, Strategien, Anwendungen. Midas Computer Verlag AG, 2009

Modulbezeichnung	Gestaltung im räumlichen Kontext
Modulnummer	53740
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester oder Sommersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Ackermann
Dozent(in)	Prof. Ackermann / N.N.
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Seminar (S), Praktische Arbeit (P) / 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 56 h Vor- und Nachbereitung: 94 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Grundlegendes gestalterisches und praktisches Arbeiten/ Recherchieren/ Projektierung
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Studierenden erhalten einen kurzen Überblick über grundlegende Gestaltungsmöglichkeiten. Sie verstehen Kombination und Auflösung unterschiedlicher Schriftschnitte, Schriftformen und können beurteilen, inwiefern sich die Technologie bei der Schriftherstellung gezielt einsetzen lässt (z.B. Futura, Helvetica, Entwicklung der Rotis). Sie erkennen zeitliche Aspekte von Mutationen innerhalb der Schriftgestaltung und digitale Manipulation der Schrift durch generative Techniken. Sie kennen markante Beispiele von Schriftentwicklungen mit geschichtlichem Hintergrund in Abhängigkeit vom eingesetzten Werkzeug. Sie kennen die Räume, in denen Schrift gezielt eingesetzt wird. Sie kennen zeitgenössische Größen der Schriftgestaltung. Sie können anhand eines eigenen Konzeptes eine komplexe Aufgabe im Spannungsfeld Typografie und Animation bearbeiten und theoretisch untermauern.</p> <p>Fertigkeiten: Studierende sind in der Lage, Schriften zu unterscheiden und je nach Einsatzzweck bewusst einzusetzen. Sie erkennen die Bewertungskriterien guter Schriftgestaltung. Die Studierenden wissen um die Möglichkeiten, komplexe Präsentationen im räumlichen Umfeld umzusetzen und können die notwendigen Schritte für erfolgreiche medien- und zielgruppengerechte Vermittlung von Inhalten in vernetzten Raumkonzepten umsetzen.</p> <p>Kompetenzen: Gestalterische Kompetenz; Vernetztes Denken; Interkulturelle Kompetenz</p>
Inhalt	<p>Buchstabengestaltung, Typografie, Bewegung in Relation von Objekt und Subjekt, Technologien der Schriftherstellung, digitale Manipulation und Erstellung von Schrift, Animation von Schrift in Teamarbeit, Schrift und Typografie im virtuellen und physischen Raum (2D/3D), vorberechnete und generative Technologien innerhalb von Schriftgestaltung, gezielte Verwendung von Analogien zur gezielten Schriftgestaltung (Bionik, Architektur, Chemie, Biologie), Wirkung und Anwendung von Schrift im zeitlichen und räumlichen Kontext. Erstellung komplexer Konzepte für analoge und digitale Produkte im Kontext Schrift. Interaktive Typografie.</p> <p>Grundlagen der Signalistik; räumliche Orientierung von Menschen im komplexen Umfeld (Messegelände, Flughafen, Bahnhof, Schule etc.); Aspekte der Architektur, des Design, Farbenlehre, Psychologie, Sinneswahrnehmung der Zielgruppe mit ihrer kulturellen Prägung.</p> <p>Komplexe Präsentationstechniken vernetzter (audi-)visueller Informationssysteme; Digital Signage - vernetzte (audio-)visuelle und digitalisierte Informationen in digitalen Medieninhalten bei Informationssystemen, z.B. elektronische Plakate und Verkehrsschilder, Instore Marketing, digitale Türbeschilderung und Großbildprojektionen eingespeist und aktualisiert werden können; Gestenerkennung und Gestensteuerung bei Interaktion</p>
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Projektarbeit (PA) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	abhängig von Unterricht und den Präsentationen Print/Screen
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Aicher, O. R.; Krampen, M.; Zeichensysteme der Visuellen Kommunikation. Wilhelm Ernst & Sohn, 1996 2) Bauer, E; Mayer, D; Orientation & Identity - Porträts internationaler Leitsysteme, Springer, 2008 3) Bertron, A; Schwarz, U; Frey, C; Ausstellungen entwerfen / Designing Exhibitions. Birkhäuser Architecture, 2002 4) Frutiger, A; Der Mensch und seine Zeichen. Schriften, Symbole, Signete, Signale. Fourier, 1978 5) Abdullah, R; Hübner, R; Piktogramme und Icons. Schmidt Hermann Verlag, 2005 6) Institute for Information Design Japan; Information Design Source Book: Recent Projects. Birkhäuser, 2005 7) Klanten, R; Feireiss, L; A Touch of Code: Interactive Installations and Experiences. Gestalten, 2011 8) Meuser, M; Signalistik und Piktogramme. Handbuch und Planungshilfe, DOM Publ., 2010 9) Sauter, J; Jaschko, S; Ångeslevä, J; ART+COM: Medien, Räume und Installationen. Gestalten, 2011 10) Uebele, A; Schrift im Raum: Visuelle Kommunikation und Architektur. Schmidt Hermann Verlag, 1998 11) Uebele, A; Orientierungssysteme und Signalistik. Schmidt Hermann Verlag, 2006 12) Uebele, A; Signage Systems and Information Graphics: A Professional Sourcebook. Thames & Hudson, 2010 13) Uebele, A; WegZeichen. Schmidt Hermann Verlag, 2003 14) Vogel, F. F.; Das Handbuch der Exponatik. Böhlau, 2012 15) Warburg, A; Die Mehrdeutigkeit des Schlangenrituals: Zwischen Magie und Logos. GRIN Verlag, 2009 16) Ackermann, M.; Piktogramme – die Einsamkeit der Zeichen. Deutscher Kunstverlag München, 2006

Modulbezeichnung	Elemente der Datenwissenschaften
Modulnummer	53743
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester oder Sommersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Jürgen K. Singer, PhD/USA
Dozent(in)	Prof. Jürgen K. Singer, PhD/USA
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Seminar (S), Praktische Arbeit (P) / 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 56 h Vor- und Nachbereitung: 94 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Grundlagen der Statistik und der Programmierung
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Studierenden kennen die aktuellen Methoden und Algorithmen der Datenanalyse und der Datenklassifikation. Natur- und Ingenieurwissenschaftliche Kenntnisse aus dem Bereich der Datenwissenschaften werden vermittelt.</p> <p>Fertigkeiten: Studierende können die Verfahren der Mustererkennung und der künstlichen Intelligenz auf große Datensätze anwenden. Die Studierenden können ebenfalls statische Methoden zur Informationsextraktion von relevanten Daten aus großen Datenmengen anwenden und aus diesen gewonnenen Informationen Schlüsse ziehen. Die Studierenden können selbstständig Software zur Gewinnung und Verarbeitung von Daten schreiben.</p> <p>Kompetenzen: Vernetztes Denken; Kritisches Denken; Transferkompetenz</p>
Inhalt	Es werden die grundlegenden Methoden des Data Mining, auch mittels Webcrawlern, Webspidern und Web scraping, besprochen. Ebenso werden die relevanten Methoden der Mustererkennung, künstlichen Intelligenz und statistische Verfahren vorgestellt.
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Projektarbeit (PA) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	abhängig von Unterricht und den Präsentationen Print/Screen/Programmiersoftware
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) EMC2; Data Science and Big Data Analytics, , Wiley & Sons, 2015 2) C.C.Aggarwal (Ed.), Data Classification: Algorithms and Applications, CRC Press, 2015 3) J. Han, M. Kamber, J. Pai; Data Mining, 3rd. ed., Morgan Kaufman, 2012 4) C.M. Bishop; Pattern Recognition and Machine Learning, Springer, 2006 5) S. Russell, P. Norvig; Artificial Intelligence: A Modern Approach, 3rd ed., Pearson, 2010 6) M. A. Russell, Mining the Social Web, O'Reilly, 2011

Modulbezeichnung	Visuelle Algorithmen und Methoden
Modulnummer	53745
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester oder Sommersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Jürgen K. Singer, PhD/USA
Dozent(in)	Prof. Jürgen K. Singer, PhD/USA
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Seminar (S), Praktische Arbeit (P) / 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 56 h Vor- und Nachbereitung: 94 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Grundlagen der Statistik und der Programmierung
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Es werden die wichtigsten Visualisierungstechniken und ihre Anwendung in statischen und interaktiven Medien vorgestellt. Die Teilnehmer kennen die Grundlagen der menschlichen Wahrnehmung und Informationsverarbeitung. Sie kennen Darstellungsmethoden für zeitbasierte und multivariate Daten. Ebenso wissen Sie, wie Bäume, Graphen und Netzwerke visualisiert werden. Sie kennen die wichtigsten Interaktionskonzepte und sind in der Lage effiziente und effektive Visualisierungen von Daten zu konzipieren.</p> <p>Fertigkeiten: Studierende beherrschen Visualisierungstechniken für räumliche Daten in einer, zwei und drei Dimensionen sowie für geobasierte Daten und können Interaktionstechniken auf zu visualisierende Daten anwenden. Sie können verschiedene Darstellungstechniken vergleichen und für ihre Anwendung evaluieren. Sie können selbstständig relevante Daten finden und diese automatisiert in gewünschte Datenformate extrahieren. Sie können aus Daten mit Hilfe von Visualisierung ein dramaturgisch aufbereitete Geschichte erzählen.</p> <p>Kompetenzen: Transferkompetenz; Vernetztes Denken; Kritisches Denken</p>
Inhalt	Wahrnehmung, Visualisierung (statisch und interaktiv, überwiegend 2D basiert), Webscraping, Umsetzung visueller Methoden und Algorithmen mittels (Interaktiver) Programmierung in geeigneten Programmiersprachen. Anwendung von Visualisierung in Journalismus und Datenanalyse.
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Projektarbeit (PA) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	abhängig von Unterricht und den Präsentationen Print/Screen/Programmiersoftware
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ward, Grinstein, Keim; Interactive Data Visualization, 2nd Ed., CRC Press, 2015 2) Katz; Designing Information, Wiley & Sons, 2012 3) Cairo; the functional art, New Riders, 2013 4) Ware; Information Visualization, 3rd Ed., Morgan Kaufman, 2012 5) Rossant; Ipython Interactive Computing and Visualization Cookbook, Packt Publishing, 2014 6) Milovanovic; Python Data Visualization Cookbook, Pckt Publishing, 2013

Modulbezeichnung	Film- und Audioproduktion / Selbstmarketing
Modulnummer	53734
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester oder Sommersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Martin Kreyßig
Dozent(in)	Prof. Martin Kreyßig
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Seminar (S), Praktische Arbeit (P) / 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 56 h Vor- und Nachbereitung: 94 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Grundlagen der digitalen Filmherstellung, Fotografie, Motion Design und Audiogestaltung, Vortragstechniken
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Sie erkennen und beschreiben dramaturgische, rhetorische und technische Ansätze visueller Konzepte für Firmen, Produkte oder die eigene Person. Sie kennen audiovisuelle und interaktive Techniken und Verfahren erfolgreicher Projekt- und Produktpräsentation und können diese beratend kommunizieren. Die Studierenden können die erzählerische und technische Umsetzung audiovisueller Produkte analysieren.</p> <p>Fertigkeiten: Sie sind in der Lage Konzepte und Strategien für audiovisuelle Kommunikation und Werbefilme z.B. in vorgegebenem Corporate Design konsistent zu entwickeln. Die Studierenden sind in der Lage, sich Kompetenzen der technischen Umsetzung: z.B. AVID MediaComposer, AVID ProTools, Adobe AE, Adobe Illustrator, Adobe PS, Logic zu erarbeiten. Im Kundenauftrag können die Studierenden aus Briefings visuelle Gestaltungsmethoden und Techniken ableiten und in audiovisuelle Konzepte umformen. Sie beherrschen Regeln der Rhetorik und linearer Dramaturgie, sowie gestalterische Strategien für diverse (auch eigene) Kommunikationsziele und -strategien (Aufzeichnen, Editieren, Verpacken sowie Präsentieren)</p> <p>Kompetenzen: Gestalterische Kompetenz; Transferkompetenz; Vernetztes Denken; Kooperation und Teamwork</p>
Inhalt	Digitale Film- und Audioproduktion im Bereich Imagefilm / Corporate Film und Werbefilm. Fiktional oder dokumentarisch erzählen. Konzeption und Herstellung von Trailern für Spielfilme, Spiele, Produkte oder im Rahmen des Selbstmarketings. Visuelle Umsetzungsstrategien für Digital Signage Formate, z. B. im öffentlichen Raum. Audiovisuelle Aufbereitung und Umsetzung von Kommunikationsmaterial im Kontext einer konsistenten Marketingstrategie, im Rahmen von Kundenaquise, Schulung, Verkauf oder zum Zweck des Selbstmarketing im Sinne von Portfoliopäsentationen und Showreel.
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Projektarbeit (PA) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	abhängig von Unterricht und den Präsentationen Print/Screen/Camera/Software Editing und Postproduction
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ahrens, C.; Leadership-Sprache - Zehn Gebote für ausdrucksstarke und überzeugende Kommunikation. Springer, 2015 2) Brinkmann, R.; The art and science of digital compositing : techniques for visual effects, animation and motion graphics. Morgan Kaufmann/Elsevier; 2008 3) Dummler, J.; Das montierte Bild : digitales Compositing für Film und Fernsehen. UVK, 2010 4) Friedl, C.; Hollywood im journalistischen Alltag : Storytelling für erfolgreiche Geschichten. Ein Praxisbuch. Springer, 2013 5) Jacobs, O.; Großpietsch, T.; Journalismus fürs Fernsehen : Dramaturgie - Gestaltung – Genres. Springer, 2015 6) Joost, G.; Bild-Sprache : die audio-visuelle Rhetorik des Films. Gesche Joost, 2008 7) Keutzer, O.; Lauritz, Sebastian; Mehlinger, Claudia; Moormann, Peter : Filmanalyse. Springer, 2014 8) Prost, W.; Rhetorik und Persönlichkeit : Wie Sie selbstsicher und charismatisch aufträte., GWV Fachverlage GmbH, 2010 9) Reulein, D.; Selbstmarketing für Bewerber : wie Sie Ihr berufliches Profil schärfen und sich erfolgreich bewerbe. Springer, 2015 10) Schleicher, H.; Urban, A.; Beller, H.; Filme machen : Technik, Gestaltung, Kunst ; klassisch und digital. Zweitausendeins, 2005 11) Schmidt, U.; Professionelle Videotechnik : Grundlagen, Filmtechnik, Fernsehtechnik, Geräte- und Studiotechnik in SD, HD, DI, 3D. Springer, 2015 12) Wagner, M.; Prinzip Hollywood : wie Dramaturgie unser Denken bestimmt. Midas Management, 2014 13) Wright, S.; Compositing visual effects : essentials for the aspiring artist. Elsevier, 2008

Modulbezeichnung	Storytelling, Dramaturgie, Rhetorik
Modulnummer	53735
Studiensemester / Dauer der Module	Wintersemester oder Sommersemester / ein Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Martin Kreyßig
Dozent(in)	Prof. Martin Kreyßig
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Seminar (S), Praktische Arbeit (P) / 4 SWS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit in Lehrveranstaltungen: 56 h Vor- und Nachbereitung: 94 h Workload gesamt: 150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	
Empfohlene Voraussetzung	Grundlagen der Film- und Spieleherstellung
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Studierenden analysieren Beispiele linearer und non-linearer Medien, untersuchen deren Erzählweisen und rhetorische Bauformen. Sie erkennen die Intention einer medialen oder interaktiven Erzählung, können deren Ziele kritisch hinterfragen. Sie kennen Methoden des Storytelling in unterschiedlichen Medien.</p> <p>Fertigkeiten: Die Studierenden sind in der Lage, die Dramaturgie der Wissens- und Informationsvermittlung eines Mediums zu beschreiben und haben Kenntnisse seiner rhetorischen Struktur. Sie sind in der Lage, Erzählungen/Themen audiovisuell und interaktiv in Form von Drehbüchern, Konzepten im Rahmen der Vorproduktion aufzubereiten.</p> <p>Kompetenzen: Gestalterische Kompetenz; Transferkompetenz; Vernetztes Denken; Kooperation und Teamwork</p>
Inhalt	Storytelling, Narration, Mediengeschichte in linearen, wie nicht linearen Medien. Intention einer Erzählung, dramaturgische Struktur und Rhetorik ihrer Bauformen. Vor-, Gleich- und Nachzeitigkeit (Sukzession) der Inhalte, besonders Informationstellung zur gesteuerten Vermittlung von Inhalten. Stoffentwicklung mittels Konzeptskizze, Exposé, Treatment, Drehbuch und Storyboard. Analyse von linearen Signalen in non-linearen Umgebungen.
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Projektarbeit (PA) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt die Dozentin oder der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Medienformen	abhängig von Unterricht und den Präsentationen Print/Screen/Bewegtbild
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Egri, Lajos : Dramatisches Schreiben, Autorenhaus Verlag 2011 2) Eick, Dennis : Digitales Erzählen, UVK, 2014 3) Hagebölling, Heide (ed.) : Interactive dramaturgies : new approaches in multimedia content and design, Springer, 2004 4) Lochner, David : Storytelling in virtuellen Welten, UVK, 2014 5) Manovich, Lev : The language of new media, MIT Press, 2001 6) Murray, Janet H. : Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace, MIT Press, 2001 7) Rabiger, Michael : Developing Story Ideas, Elsevier, 2006 8) Roeder, Anke; Zehelein, Klaus : Die Kunst der Dramaturgie, Henschel, 2011 9) Seel, Martin : Die Künste des Kinos, Fischer, 2013 10) Wagner, Marietheres : Prinzip Hollywood – Wie Dramaturgie unser Denken bestimmt, Midas Management Verlag AG, 2014

3. Fachsemester

Module	Modulnummer	Empfohlenes Fachsemester	Präsenzstunden (SWS)				Art/Umfang der Prüfungsleistung	Wichtung für Modulnote	Credit Points (ECTS)
			V	S	Ü	P			
Masterarbeit (schriftlich)	8000	3					MA	100 %	24
Masterkolloquium	8010	3					KO	100 %	6
								Summe	30

Modulbezeichnung	Masterarbeit
Modulnummer	8000
Studiensemester / Dauer der Module	3 / 13 bis 22 Wochen
Modulverantwortliche(r)	Studiengangskordinator Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Dozent(in)	Erstbetreuer(in) / Zweitbetreuer(in)
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Selbstständige Arbeit
Arbeitsaufwand	600 h
Kreditpunkte (ECTS)	24
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	Keine offenen Prüfungsleistungen bis auf die Masterarbeit und das Kolloquium
Empfohlene Voraussetzung	
Angestrebte Lernergebnisse	Anwendung der im Studium erworbenen Kenntnisse auf ein begrenztes Themenfeld, das eigenständig, abgegrenzt und im Detail behandelt wird. Wissenschaftliche/Künstlerische, analytische, vergleichende, kritische Bearbeitung, Gliederung und Formulierung eines abgegrenzten Themas. Erstellung einer eigenständigen schriftlichen Arbeit wissenschaftlichen Zuschnitts, die ein begrenztes Themengebiet der Medien- und Spielekonzeption behandelt, analysiert und einen individuellen Lösungsansatz formuliert.
Inhalt	Die Masterarbeit ist eine eigenständig erstellte wissenschaftliche/künstlerische Arbeit. Sie wird in einem Zeitraum von mindestens 13 bis maximal 22 Wochen erstellt und hat, ohne Anhänge, einen Umfang von 60-90 DIN A4 Textseiten. Der Arbeitsbeginn wird dem Prüfungsamt durch ein von beiden Betreuern unterschriebenes Formblatt bekannt gegeben. Zusammen mit dem Formblatt ist ein etwa einseitiges Expose einzureichen. Dieses enthält sowohl den Titel der Arbeit als auch eine kurze Erläuterung der zu bearbeitenden Fragestellungen. Neben der Unterschrift der Betreuerinnen oder Betreuer enthält das Expose auch die vom Dekanatssekretariat vergebene Nummer der Arbeit.
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Masterarbeit (MA)
Medienformen	schriftliche Ausarbeitung/ gebundene Form
Literatur	abhängig vom Thema

Modulbezeichnung	Masterkolloquium
Modulnummer	8010
Studiensemester / Dauer der Module	3 / im Anschluß an die Masterarbeit
Modulverantwortliche(r)	Studiengangskordinator Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Dozent(in)	Erstbetreuer(in) / Zweitbetreuer(in)
Sprache	Deutsch / Englisch
Zuordnung zum Curriculum	Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrformen / SWS gesamt	Selbstständige Arbeit
Arbeitsaufwand	150 h
Kreditpunkte (ECTS)	6
Voraussetzung nach Prüfungsordnung	keine offenen Prüfungsleistungen bis auf das Masterkolloquium
Empfohlene Voraussetzung	
Angestrebte Lernergebnisse	Das Thema ist auf die Masterarbeit und auf alle weiteren Felder des zurückliegenden Studiums bezogen. Kritische und vergleichende Analyse, Zusammenfassung und Vermittlung von selbstständig erworbenen Kenntnissen stehen im Mittelpunkt der Bewertung. Weitere Kriterien der Bewertung sind Gestaltung eines Vortrags, Vortragstechnik, Dramaturgie, Rhetorik und freie Rede.
Inhalt	Im Rahmen des Kolloquiums stellen die Studierenden die Inhalte oder einen wesentlichen Aspekt Ihrer Masterarbeit in einem 30-minütigen hochschulöffentlichen Vortrag vor. Auf den Vortrag folgt ein nichtöffentlicher Teil, in welchem der Erstbetreuer der Arbeit und ein Zweitprüfer Fragen sowohl zur Arbeit als auch zu Studieninhalten stellen. Das Kolloquium muss mindestens zwei Wochen vor seinem Termin hochschulöffentlich durch Aushang angekündigt werden. Es muss sich um die letzte noch ausstehende Prüfung handeln. Das Kolloquium soll etwa 45 Minuten umfassen, darf eine Dauer von 30 Minuten nicht unterschreiten. Der Kolloquiumstermin wird von den Prüferinnen/Prüfern festgelegt.
Studien- / Prüfungsleistungen / Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Mündliche Prüfung (KO)
Medienformen	Mündlicher Vortrag und Präsentation des Masterthemas mittels geeigneter Hard- und Software
Literatur	abhängig vom Thema