

Modulhandbuch
Medien- und Spielekonzeption (M.A.)



Studienordnung (Abkürzungen / Zeichenerläuterungen / Prüfungsanteile)	3
Standard dreisemestriger Studienverlauf bei Immatrikulation im Wintersemester	4
Standard dreisemestriger Studienverlauf bei Immatrikulation im Sommersemester	5
Extended viersemestriger Studienverlauf bei Immatrikulation im Wintersemester	6
Extended viersemestriger Studienverlauf bei Immatrikulation im Sommersemester	7
Kompetenzmatrix im Studiengang Medien- und Spielekonzeption (M.A.)	8
Wahlpflichtmodule in den Extended Studienverläufen	9
1. Fachsemester bei Immatrikulation im WiSe* / 2. Fachsemester bei Immatrikulation im SoSe*	10
Theorieprojekt	11
Programmier- und Gestaltungskonzepte	12
1. Fachsemester bei Immatrikulation im SoSe* / 2. Fachsemester bei Immatrikulation im WiSe*	13
Ludologie	14
Praxisprojekt	15
Spezialisierungen	16
3. Fachsemester (bei Regelstudienzeit 3 Sem.) / 4. Fachsemester (bei Regelstudienzeit 4 Sem.)	17
Masterarbeit	18
Masterkolloquium	19

* WiSe (Wintersemester) / SoSe (Sommersemester)

Studienordnung (Abkürzungen / Zeichenerläuterungen / Prüfungsanteile)

Gültigkeit der Studienordnung

Dieses Dokument ist gültig für Neuimmatrikulierte ab Wintersemester 2019 / 2020

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 34% und das Masterkolloquium geht mit einer Wichtung von 6% in die Abschlussnote ein. Die Masterarbeit umfasst einen Bearbeitungszeitraum von 22 Wochen. Alle anderen Modulnoten werden nach CP gewichtet und gehen insgesamt mit 60% in die Abschlussnote ein.

Standard dreisemestriger Studienverlauf bei Immatrikulation im Wintersemester

Modul	Unit	empfohlenes Semester	Präsenzstunden			SWS	Prüfungsform	Wichtung [%]	Kreditpunkte (ECTS)	Anteil an Gesamtnote
			V/S	Ü	P					
Theorieprojekt	Medientheorie	1	4			4,0	HA/RF/MP/EA	50%	12	12,0%
	Wissenschaftliche Kompetenz		4			4,0	HA/RF/MP/EA	50%		
Programmier- und Gestaltungskonzepte		1	1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Spezialisierung 1 ¹		1	1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Spezialisierung 2 ¹		1	1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Praxisprojekt	Multimediale Konzepte	2	1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	50%	12	12,0%
	Projektsteuerung		1		3	4,0	HA/RF/MP/EA	50%		
Ludologie		2	4			4,0	HA/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Spezialisierung 3 ¹		2	1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Spezialisierung 4 ¹		2	1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Zwischensumme									60	60,0%
Masterprüfung	Masterarbeit	3					MA	100%	24	34,0%
	Masterkolloquium						KO	100%	6	6,0%
Zwischensumme									30	40,0%
Summe									90	100,0%

¹ Im gesamten Masterstudium müssen in den Spezialisierungen insgesamt 24 ECTS erworben werden.

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 Studiengangskordinator 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.

Standard dreisemestriger Studienverlauf bei Immatrikulation im Sommersemester

Modul	Unit	empfohlenes Semester	Präsenzstunden			SWS	Prüfungsform	Wichtung [%]	Kreditpunkte (ECTS)	Anteil an Gesamtnote
			V/S	Ü	P					
Praxisprojekt	Multimediale Konzepte	1	1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	50%	12	12,00%
	Projektsteuerung		1		3	4	HA/RF/MP/EA	50%		
Ludologie		1	4			4	HA/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Spezialisierung 1 ¹		1	1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Spezialisierung 2 ¹		1	1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Theorieprojekt	Medientheorie	2	4			4	HA/RF/MP/EA	50%	12	12,00%
	Wissenschaftliche Kompetenz		4			4	HA/RF/MP/EA	50%		
Programmier- und Gestaltungskonzepte		2	1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Spezialisierung 3 ¹		2	1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Spezialisierung 4 ¹		2	1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Zwischensumme									60	60,00%
Masterprüfung	Masterarbeit	3					MA	100%	24	34,00%
	Masterkolloquium						KO	100%	6	6,00%
Zwischensumme									30	40,00%
Summe									90	100,00%

¹ Im gesamten Masterstudium müssen in den Spezialisierungen insgesamt 24 ECTS erworben werden.

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 Studiengangskordinator 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.

Extended viersemestriger Studienverlauf bei Immatrikulation im Wintersemester

Modul	Unit	empfohlenes Semester	Präsenzstunden			SWS	Prüfungsform	Wichtung [%]	Kreditpunkte (ECTS)	Anteil an Gesamtnote
			V/S	Ü	P					
Wahlpflichtmodule Learning Agreement ²		1 -3	nach Modulbeschreibung					100%	30	0%
Theorieprojekt	Medientheorie	1	4			4,0	HA/RF/MP/EA	50%	12	12,0%
	Wissenschaftliche Kompetenz		4			4,0	HA/RF/MP/EA	50%		
Programmier- und Gestaltungskonzepte		1	1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Spezialisierung 1 ¹		1	1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Spezialisierung 2 ¹		1	1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Praxisprojekt	Multimediale Konzepte	2	1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	50%	12	12,0%
	Projektsteuerung		1		3	4,0	HA/RF/MP/EA	50%		
Ludologie		2	4			4,0	HA/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Spezialisierung 3 ¹		2	1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Spezialisierung 4 ¹		2	1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Zwischensumme									90	60,0%
Masterprüfung	Masterarbeit	3					MA	100%	24	34,0%
	Masterkolloquium						KO	100%	6	6,0%
Zwischensumme									30	40,0%
Summe									120	100,0%

¹ Im gesamten Masterstudium müssen in den Spezialisierungen insgesamt 24 ECTS erworben werden.

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.

Extended viersemestriger Studienverlauf bei Immatrikulation im Sommersemester

Modul	Unit	empfohlenes Semester	Präsenzstunden			SWS	Prüfungsform	Wichtung [%]	Kreditpunkte (ECTS)	Anteil an Gesamtnote
			V/S	Ü	P					
Wahlpflichtmodule Learning Agreement ²		1 -3	nach Modulbeschreibung					100%	30	0%
Praxisprojekt	Multimediale Konzepte	1	1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	50%	12	12,00%
	Projektsteuerung		1		3	4	HA/RF/MP/EA	50%		
Ludologie		1	4			4	HA/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Spezialisierung 1 ¹		1	1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Spezialisierung 2 ¹		1	1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Theorieprojekt	Medientheorie	2	4			4	HA/RF/MP/EA	50%	12	12,00%
	Wissenschaftliche Kompetenz		4			4	HA/RF/MP/EA	50%		
Programmier- und Gestaltungskonzepte		2	1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Spezialisierung 3 ¹		2	1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Spezialisierung 4 ¹		2	1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Zwischensumme									90	60,00%
Masterprüfung	Masterarbeit	3					MA	100%	24	34,00%
	Masterkolloquium						KO	100%	6	6,00%
Zwischensumme									30	40,00%
Summe									120	100,00%

¹ Im gesamten Masterstudium müssen in den Spezialisierungen insgesamt 24 ECTS erworben werden.

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 im Studiengang Medien- und Spielekonzeption (M.A.)

Module	Spezialisierungen	Ludologie	Programmier- und Gestaltungskonzepte	Theorieprojekt	Praxisprojekt
Modulnummer	53731-53750	5375	XXXX	XXXX	XXXX
Leistungspunkte (a 25 h Studienaufwand)	24	6	6	6	6
Kenntnisse¹	Natur- und ingenieurwissenschaftliche Kenntnisse	+ / ++ / +++ *	+	+	+
	Gestalterische Kenntnisse	+ / ++ / +++ *	+	+	++
	Integrative Kenntnisse	+	++	++	+
	Wissenschaftliche Kenntnisse	+	+++	++	+++
Fertigkeiten²	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	+ / ++ / +++ *	+	+	+
Kompetenzen³	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 in den Extended Studienverläufen

Modul	Unit	empfohlenes Semester	Präsenzstunden			SWS	Prüfungsform	Wichtung [%]	Kreditpunkte (ECTS)	Anteil an Gesamtnote
			V/S	Ü	P					
Wahlpflichtmodule Learning Agreement ²		1-3	nach Modulbeschreibung					100%	30	0%
Zwischensumme									30	0%

§ 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 den Bachelorstudiengängen der Hochschule Harz ist nach Absprache mit den Dozentinnen/Dozenten möglich.

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

Modul	Unit	Präsenzstunden			SWS	Prüfungsform	Wichtung [%]	Kreditpunkte (ECTS)	Anteil an Gesamtnote
		V/S	Ü	P					
Theorieprojekt	Medientheorie	4			4,0	HA/RF/MP/EA	50%	12	12,0%
	Wissenschaftliche Kompetenz	4			4,0	HA/RF/MP/EA	50%		
Programmier- und Gestaltungskonzepte		1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Spezialisierung 1/3		1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Spezialisierung 2/4		1		3	4,0	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,0%
Zwischensumme								30	60,0%

* WiSe (Wintersemester) / SoSe (Sommersemester)

Modulbezeichnung	Theorieprojekt
Modulnummer	Medientheorie: 5374 Wissenschaftliche Kompetenz: 5371
Lehrveranstaltungen	Medientheorie, Wissenschaftliche Kompetenz
Modulniveau	Master
Empfohlenes Fachsemester	1. Semester bei Studienbeginn im Wintersemester / 2. Semester bei Studienbeginn im Sommersemester
Credit Points (ECTS)	12 CP
Anzahl SWS	Medientheorie: a) 4 SWS Vorlesung Wissenschaftliche Kompetenz: a) 4 SWS Vorlesung
Workload	112 Stunden Präsenzzeit, 188 Stunden Selbststudium
Modulverantwortliche/r	Prof. Martin Kreyßig
Lehrende/r	Prof. Martin Kreyßig, Prof. Dr. Hardy Pundt
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Medientheorie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. - 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. - Kompetenzen: Kritisches Denken; Vernetztes Denken <p>Wissenschaftliche Kompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kenntnisse: Die Studierenden können ein wissenschaftliches Projekt im Bereich Medientheorie/Gaming konzipieren - Fertigkeiten: Die Studierenden können wissenschaftliche Projekte in Teams durchführen. Wissenschaftlichen Schreiben und Zitieren, Modell und Phasen des Schreibprozesses, Gestaltung von Sprache (Deutsch/Englisch), Genres und Merkmale wissenschaftlicher Texte sind das Handwerkszeug in Übungen, welche die Studierenden thematisch ausgerichtet auf die Medientheorie einsetzen - Kompetenzen: Resultate wissenschaftlicher Projekte können die Studierenden vergleichen und einordnen
Voraussetzung	empfohlene Voraussetzungen: Kenntnisse in Struktur, Funktion, Logik und Erzählweise digitaler Medien, Umgang mit wissenschaftlicher Literatur
Inhalt	<p>Medientheorie:</p> <p>Anschaung 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, Videospiele, 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.</p> <p>Wissenschaftliche Kompetenz:</p> <p>Kenntnis quantitativer, qualitativer Methoden. Induktive und deduktive Vorgehensweise. Unterschiede der Arbeitsweisen in Kunst-, Natur-, Sozial-, und Verhaltenswissenschaften. Grundlagen wissenschaftlichen Schreibens und Zitierens. Modell und Phasen des Schreibprozesses, Gestaltung von Sprache (Deutsch/Englisch), Genres und Merkmale wissenschaftlicher Texte, vor allem im Bereich Medien und Spiele.</p>
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bentele, Brosius, Jarrn (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) Stöber, R.: Neue Medien. Geschichte, edition lumière, 2013 6) Kreutzer, Lauritz, Moormann (Hg.) : Filmanalyse, Springer, 2014 7) Hesse, Keutzer, Mauer, Mohr (Hg.) : Filmstile, Springer, 2016 8) Töpfer, Erfolgreich Forschen, 3. Auflage, Springer Verlag, 2012 9) Booth et. al., The Craft of Research, 3rd ed. University of Chicago Press, 2008 10) Miller-Cochran, The Wadsworth Guide to Research, Wadsworth Cengage Learning, 2010 11) Chalmers, Wege der Wissenschaft, 6. Auflage, Springer, 2007 12) Glasman-Deal, Science Research Writing for Non-Native Speakers of English, Imperial College Press, 2010 13) Macgillchrist, Academic Writing, UTB 4087, 2014
Medienformen	abhängig von den Präsentationen Print/Screen/Games
Prüfungsformen	Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Projektarbeit (PA) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP) Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.
Sprache	Deutsch / Englisch

Modulbezeichnung	Programmier- und Gestaltungskonzepte
Modulnummer	5372
Lehrveranstaltungen	Programmier- und Gestaltungskonzepte
Modulniveau	Master
Empfohlenes Fachsemester	1. Semester bei Studienbeginn im Wintersemester / 2. Semester bei Studienbeginn im Sommersemester
Credit Points (ECTS)	6 CP
Anzahl SWS	a) 1 SWS Vorlesung, b) 3 SWS Übung
Workload	56 Stunden Präsenzzeit, 94 Stunden Selbststudium
Modulverantwortliche/r	Prof. Daniel Ackermann
Lehrende/r	Prof. Jürgen K. Singer, PhD/USA / Prof. Daniel Ackermann / N.N.
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Programmier- und Gestaltungskonzepte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kenntnisse: Programmier- und Gestaltungskonzeption im Kontext von Medien- und Spieleerstellung, Interaktion - Fertigkeiten: praktische Fertigkeiten im Umgang mit 3D-Authoringumgebungen, Erstellung von 3D-Präsentationen, Mockup-Produktion, Fast Prototyping für Realtime (auch 3D), Integration von 3D-Modellen, Interaktion im 3D-Raum sowie VR/AR/MR, Microcontroller-Anbindung wie zum Beispiel Arduino an Authoringssysteme wie zum Beispiel Unity3D, Processing, vvvv - Kompetenzen: Abschätzen des Arbeitsaufwandes für 2D/3D-Präsentationen in Echtzeit, Konzeption von 2D/3D-Echtzeit-Präsentationen
Voraussetzung	empfohlene Voraussetzungen: Programmiererfahrung, Gestaltungserfahrung
Inhalt	Integration von 3D-Modellen in Authoringumgebungen. Analyse des Arbeitsaufwandes und Erstellung von 3D-Präsentationen zur Offline- und Onlineverwendung. Erstellung und Umsetzung von Interaktionsprototypen zur Echtzeitanwendung, Spieleprototypenumsetzung, Fast Prototyping zur Evaluation, Microcontrolleranbindung zur Interaktionssteuerung, 2D/3D-Authoringsysteme und Entwicklungsumgebungen
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Böhlinger, Bühler, Schlaich (Hg.); Kompendium der Mediengestaltung, 6. Aufl. Springer 2014 2) Bartmann, E.; Processing, O'Reilly Germany, 2010 3) Bohnacker, H.; Groß, B.; Laub, J.; Lazzaroni, C.; „Generative Gestaltung,“ Verlag Hermann Schmidt, 2009 4) Igoe, T.; Making Things Talk: Using Sensors, Networks, and Arduino to see, hear, and feel your world, Make, 2011 5) Margolis, M.; Arduino Kochbuch, O'Reilly Germany, 2012 6) Pearson, M.; Generative Art: A Practical Guide Using Processing, Manning, 2011 7) Reas, C.; Fry, B.; Processing: a programming handbook for visual designers and artists, Vol. 6812, The MIT Press, 2007 8) Nickel, K.; Ready to Print: Handbook for Media Designers, Gestalten, 2011 9) Theis, T.; Einstieg in Unity: 2D- und 3D-Spiele entwickeln, 1. Auflage, Rheinwerk Computing 2017
Medienformen	Druck/Screen/Video/Audio/Spiele am/an PC/Konsole
Prüfungsformen	<p>Projektarbeit (PA) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)</p> <p>Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.</p>
Sprache	Deutsch / Englisch

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

Modul	Unit	Präsenzstunden			SWS	Prüfungsform	Wichtung [%]	Kreditpunkte (ECTS)	Anteil an Gesamtnote
		V/S	Ü	P					
Praxisprojekt	Multimediale Konzepte	1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	50%	12	12,00%
	Projektsteuerung	1		3	4	HA/RF/MP/EA	50%		
Ludologie		4			4	HA/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Spezialisierung 1/3		1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Spezialisierung 2/4		1		3	4	HA/P/RF/MP/EA	100%	6	6,00%
Zwischensumme								60	60,00%

* WiSe (Wintersemester) / SoSe (Sommersemester)

Modulbezeichnung	Ludologie
Modulnummer	5375
Lehrveranstaltungen	Ludologie
Modulniveau	Master
Empfohlenes Fachsemester	1. Semester bei Studienbeginn im Sommersemester / 2. Semester bei Studienbeginn im Wintersemester
Credit Points (ECTS)	6
Anzahl SWS	4 SWS Seminar
Workload	Präsenz: 56 h SELbststudium: 94 h
Modulverantwortliche/r	Prof. Dominik Wilhelm
Lehrende/r	Prof. Dominik Wilhelm
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>
Voraussetzungen	Grundlagen des Game Designs und Lektüre wissenschaftlicher Texte
Inhalt	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. Spiel als individuelles Unterhaltungs- und Lemmedium, Massenmedium sowie Einfluss und Wirkung auf den Einzelnen, beide Geschlechter sowie die Gesellschaft und ihre Diversitäten.
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 : Rowohlt 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 Domans 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: ZYT : Anna Anthropy
Medienformen	abhängig von den Präsentationen Print/Screen/Games
Prüfungsformen	Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)
	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.
Sprache	Deutsch / Englisch

Modulbezeichnung	Praxisprojekt
Modulnummer	xxxx
Lehrveranstaltungen	Multimediale Konzepte, Projektsteuerung
Modulniveau	Master
Empfohlenes Fachsemester	1. Semester bei Studienbeginn im Sommersemester / 2. Semester bei Studienbeginn im Wintersemester
Credit Points (ECTS)	12 CP
Anzahl SWS	<p>Multimediale Konzepte:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) 1 SWS Vorlesung b) 3 SWS Vorlesung <p>Projektsteuerung:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) 1 SWS Vorlesung b) 3 SWS Vorlesung
Workload	112 Stunden Präsenzzeit, 188 Stunden Selbststudium
Modulverantwortliche/r	Prof. Daniel Ackermann
Lehrende/r	Prof. Daniel Ackermann, Prof. M. Kreyßig
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Multimediale Konzepte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kenntnisse: Die Studierenden kennen Wirkprinzipien diverser Medien (Text/Bild/Film/Interaktion) und wie diese zum Einsatz kommen, Wissen um Präsentationsformen und deren gezieltem Einsatz, Medienkonzepte- und Medienkonvergenz, Begriff der medialen Grenzüberschreitung, Kenntnisse über Authoringwerkzeuge im Multimedia- und Spielebereich - Fertigkeiten: Die Studierenden können multimediale Konzepte und Spiele erstellen und prototypisch umsetzen, beherrschen den gezielten Umgang mit der Mischung diverser Medien (Text/Bild/Ton/Film/Interaktion) - Kompetenzen: Kritisches Denken; Vernetztes Denken; Transferkompetenz <p>Projektsteuerung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kenntnisse: Umgang mit Methoden und Werkzeugen der Projektsteuerung, PM-Werkzeuge in einem Gruppenprojekt, der kreative Prozess und die Managementtätigkeit bei der Umsetzung eines beispielhaften Multimediaproduktes/Spieleproduktes sowie Formen des Qualitätsmanagements - Fertigkeiten: entwickeln von Fertigkeiten in der Analyse von Projektprozessen, Einblick in die Projektsteuerung im Bereich Planungs-, Risiko und Krisenmanagement bis hin zu agilen Methoden (Scrum), Retrospektiven und post-mortem-Analyse, Konfliktmanagement - Kompetenzen: Analyse von Steuerungsmethoden, Steuerung und Management von Gruppenprozessen, Methoden des Qualitäts- und Erwartungsmanagements auf die eigene Arbeit und die einer Gruppe, Kritisches Denken, Vernetztes Denken; Projektmanagement, Entrepreneurship
Voraussetzung	empfohlene Voraussetzungen: Kenntnisse in Struktur, Funktion, Logik und Erzählweise digitaler Medien, Umgang mit wissenschaftlicher Literatur
Inhalt	<p>Multimediale Konzepte:</p> <p>Integration diverser Medien in eine Präsentations- und Produktform, das Spiel als Produkt, Vertiefung von medialen Konzepten, Medienkonvergenz, Soziokulturelle Aspekte der Mediennutzung (in Film, Fernsehen, am Computer, mit dem mobilen Device), Gestaltung eines Multimedia- oder Spieleproduktes mit integrativem Charakter (gezielter Einbezug von Text/Bild/Ton/Film/Interaktion), Konzeption von Produkten zwischen physischem und virtuellen Raum, Infotainmentaspekte multimedialer Produkte und Spiele</p> <p>Projektsteuerung:</p> <p>Gestaltung von Präsentationen im Hinblick auf Aquire/Realisierung von Multimedia- und Spieleprojekten, Methoden des Projektmanagements, Produktplanung, Zeitplanung, Milestones, GANT-Charts, Risikoabschätzung, Grundsätze des Projektmanagements, Kosten-, Kalkulations- und Angebotserstellung, Projektablauf von multimedialen Projekten in mittleren und kleineren Firmen, Rollenverteilungen, Kommunikationsmodelle, Gesprächsarten und -techniken, Führungs- und Motivationstheorien, Organisation von Team- und Firmenstrukturen, Planung und Durchführung eines (fiktiven) Projekts in Teamarbeit</p>
Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Preim, B.; Dachselt, R.; Interaktive Systeme, eXamen.press, 2012 2) Brandstätler, J.; Agile IT-Projekte erfolgreich gestalten, Springer, 2013 3) Felkel, K.; Projektmanagement für technische Projekte, 3. Aufl. Springer 2015 4) Kraus, G.; Projektmanagement mit System, 5. Aufl. Springer, 2014 5) Lange, S.; Erwartungsmanagement in Projekten, Springer 2016 6) Böhlinger, Bühler, Schlaich (Hg.); Kompendium der Mediengestaltung, 6. Aufl. Springer 2014 7) Bohnacker, H.; Groß, B.; Laub, J.; Lazzaroni, C.; „Generative Gestaltung.“ Verlag Hermann Schmidt, 2009 8) Igoe, T.; Making Things Talk: Using Sensors, Networks, and Arduino to see, hear, and feel your world, Make, 2011 9) Friedl, C.; Hollywood im journalistischen Alltag : Storytelling für erfolgreiche Geschichten. Ein Praxisbuch. Springer, 2013 10) Joost, G.; Bild-Sprache : die audio-visuelle Rhetorik des Films. Gesche Joost, 2008 11) Wagner, M.; Prinzip Hollywood : wie Dramaturgie unser Denken bestimmt. Midas Management, 2014 12) Preim, B.; Dachselt, R.; Interaktive Systeme, eXamen.press, 2012
Medienformen	abhängig von den Präsentationen Print/Screen/Games
Prüfungsformen	Hausarbeit (HA) / Referat (RF) / Projektarbeit (PA) / Entwurfsarbeit (EA) / Mündliche Prüfung (MP)
	Welche dieser möglichen Prüfungsleistungen in einem konkreten Prüfungstermin und einer konkreten Studiengruppe gefordert wird, gibt der Dozent zu Beginn des Semesters bekannt.
Sprache	Deutsch / Englisch

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.

3. Fachsemester (bei Regelstudienzeit 3 Sem.) / 4. Fachsemester (bei Regelstudienzeit 4 Sem.)

Module	Modulnummer	Empfohlenes Fachsemester	Präsenzstunden (SWS)				Art/Umfang der Prüfungsleistung	Wichtung für Modulnote	Credit Points (ECTS)
			V	S	Ü	P			
Masterarbeit (schriftlich)	8000	3/4					MA	100 %	24
Masterkolloquium	8010	3/4					KO	100 %	6
								Summe	30

Modulbezeichnung	Masterarbeit
Modulnummer	8000
Lehrveranstaltungen	Masterarbeit (MA)
Modulniveau	Master
Empfohlenes Fachsemester	3. oder 4. Semester (je nach Regelstudienzeit)
Credit Points (ECTS)	24 CP
Anzahl SWS	-
Workload	600 h
Modulverantwortliche/r	Studiengangskordinator Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrende/r	Erstbetreuer(in) / Zweitbetreuer(in)
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.
Voraussetzungen	maximal 15 ECTS offene Prüfungsleistungen
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 Exposé 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 Exposé auch die vom Dekanatssekretariat vergebene Nummer der Arbeit.
Literatur	abhängig vom Thema
Medienformen	schriftliche Ausarbeitung/ gebundene Form
Prüfungsformen	Masterarbeit (MA)
Sprache	Deutsch / Englisch

Modulbezeichnung	Masterkolloquium
Modulnummer	8010
Lehrveranstaltungen	Programmier- und Gestaltungskonzepte
Modulniveau	Master
Empfohlenes Fachsemester	3. oder 4. Semester nach Abgabe der Masterarbeit (je nach Regelstudienzeit)
Credit Points (ECTS)	6 CP
Anzahl SWS	-
Workload	150 h
Modulverantwortliche/r	Studiengangskordinator Medien- und Spielekonzeption (M.A.)
Lehrende/r	Erstbetreuer(in) / Zweitbetreuer(in)
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.
Voraussetzungen	keine offenen Prüfungsleistungen bis auf das Masterkolloquium
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.
Literatur	abhängig vom Thema
Medienformen	Mündlicher Vortrag und Präsentation des Masterthemas mittels geeigneter Hard- und Software
Prüfungsformen	Mündliche Prüfung (KO)
Sprache	Deutsch / Englisch