

Game Design und Interaktive Medien (B.A.)

Media
University
of Applied Sciences



Der Studiengang

Die Games-Industrie ist eine der wichtigsten Wachstumsbranchen unserer digitalen Mediengesellschaft. Der Gamification-Ansatz und die wachsende Bedeutung von Smart Interfaces und interaktiven Anwendungen erschließt Designer:innen neue Berufsfelder über den Spielmarkt hinaus. Grund genug zur Entwicklung eines brand neuen Studiengangs der Media University: Der **B.A. Game Design und Interaktive Medien** führt dich u. a. in den Modulen zu Concept Art und Modelling in die 2D und 3D Animationstechnik, mit Game Engines und Level Design in die Game-Entwicklung und mit Visual Scripting und Interactive Storytelling in die Entwicklung interaktiver Medien ein.

In Kürze



ABSCHLUSS Bachelor of Arts (B.A.)	DAUER 7 Semester
STUDIENFORM Präsenzstudium mit Online-Anteilen	START April (Sommersemester) Oktober (Wintersemester)
MEDIA UNIVERSITY – staatlich anerkannte Hochschule – institutionelle Akkreditierung durch den Wissenschaftsrat – Programmakkreditierung durch die FIBAA	STANDORTE Frankfurt/Main und Köln SPRACHE Deutsch GEBÜHREN € 750,- monatlich



Wir bieten eine
Top-Betreuung für
den Weg ins
kreative Berufsleben.



Die Standorte

CAMPUS BERLIN Tel +49 (0) 30 – 46 77 693 – 30 studienberatung-berlin@media-university.de
CAMPUS KÖLN Tel +49 (0) 221 – 222 139 – 33 studienberatung-koeln@media-university.de
CAMPUS FRANKFURT Tel +49 (0) 69 – 50 50 253 – 96 studienberatung-frankfurt@media-university.de



Studiengangübergreifender Kompetenzbereich (25 % aller CPs)

Pflichtbereich — 6 allgemeinbildende Grundlagenmodule



WISSENSCHAFTLICHES PROPÄDEUTIKUM
Wissenschaftsgeschichte/ -theorie, Einführung in wissenschaftliches Arbeiten
→ 5 CP / 3 SWS

WIRTSCHAFTS-WISSENSCHAFTEN
Grundlagen der Betriebs- und Volkswirtschaftslehre: ökonomische Systeme/ Strukturen/Werte
→ 5 CP / 3 SWS

MEDIEN- UND KOMMUNIKATIONSWISSENSCHAFT
Mediengeschichte, Medientheorie, Medienrecht, Kommunikations- theorie, Kommunikationsanalyse
→ 5 CP / 3 SWS

INTERKULTURALITÄT
Kulturtheorien/-modelle, Überwindung von Kulturbarrieren, interkulturelles Lernen etc.
→ 5 CP / 3 SWS

EMPIRISCHE METHODENLEHRE
Empirische Sozialforschung, Medienwirkungs- forschung, Statistik- Grundlagen, User Experience
→ 5 CP / 3 SWS

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZEN
Selbst- und Lernmanagement, Präsentationstechnik, Teamkom- petenz und Projektmanagement
→ 5 CP / 3 SWS

Wahlpflichtbereich — 3 aus 7 vertiefenden oder ergänzenden Modulen



MEDIENRECHT
Vertragsrecht, Urheberrecht, Datenschutz und Privatsphäre, Haftungsfragen etc.
→ 5 CP / 3 SWS

SOZIALWISSENSCHAFTEN
Soziologie, Politologie, sozioökonomische Analysen
→ 5 CP / 3 SWS

SOZIALPSYCHOLOGIE
Zusammenhang zwischen individuellem Verhalten, Erleben und sozialen Interaktionen
→ 5 CP / 3 SWS

MEDIEN TECHNOLOGIE
OS/Netze, grundlegende IT-/ Office-Tools, Dokumenten- management, Websprachen/- protokolle
→ 5 CP / 3 SWS

DIGITALE ÖKONOMIE
IT-/Medienwirtschaft, E-Commerce, Big Data, Data Mining
→ 5 CP / 3 SWS

WIRTSCHAFTSENGLISCH
Geschäftskorrespondenz, Präsentationstechniken, TOEFL-Vorbereitung usw.
→ 5 CP / 3 SWS

ZWEITE FREMDSPRACHE
bsp. Spanisch, Chinesisch
→ 5 CP / 3 SWS

Studiengangspezifischer Kompetenzbereich (75 % aller CPs)

Fachliche Grundlagen
2 allgemeine Module



Medien, Disziplinen, Techniken
16 vertiefende Module



Weitere Module & Studienabschnitte
4 weitere Module



KUNST-/DESIGNGESCHICHTE UND -THEORIE
Geschichte von Schrift, Bild und materieller Kultur
→ 5 CP / 3 SWS

GESTALTUNGS- UND DESIGNGRUNDLAGEN
Farbe, Form, Typographie, Corporate Design
→ 5 CP / 3 SWS

INTERACTIVE UND VISUAL STORYTELLING
Graphic Adventure und Storyboard, Visual Novel Engines
→ 5 CP / 3 SWS

MODELLING UND TEXTURING
Digital Sculpting, Subdivision, Modelling, Photogrammetrie
→ 5 CP / 4 SWS

GRUNDLAGEN SPIELENTWICKLUNG
Geschichte des Spiels, Spielkultur und -systematiken
→ 5 CP / 4 SWS

SPIELMECHANIK
Ludologie und Narratologie, Gameplay und Regelwerk, Themen und Szenarien
→ 5 CP / 4 SWS

GRUNDLAGEN INTERFACE- UND INTERAKTIONSDSIGN
Mensch-Maschine-Interaktionen, Usability
→ 5 CP / 4 SWS

LIGHTING UND SHADING
Grundlagen der Lichtführung, PBR und Materialien, Image-based Lighting
→ 5 CP / 4 SWS

GAME ENGINES UND PROJEKTMANAGEMENT
Unreal Engine, Blueprints und Prefabs, Cinematics
→ 5 CP / 5 SWS

SOUND DESIGN
Ambient Sound & Musik, Audio Assets, SoundCue Editor, Jack Foley, Audition
→ 5 CP / 2 SWS

2D CHARACTER ANIMATION
2D Animation, Keyframe und Einzelbildanimation, Rigging
→ 5 CP / 4 SWS

RIGGING UND 3D-ANIMATION
3D Animation, Character und Ragdoll Animation, Grooming, Motion Capture
→ 5 CP / 4 SWS

PROGRAMMIERUNG UND VISUAL SCRIPTING
Einführung in Programmiersprachen, Blueprints Visual Scripting
→ 5 CP / 4 SWS

INTERAKTIVE MEDIEN
Navigations- und Interaktionsmodelle
→ 5 CP / 4 SWS

CONCEPT ART
Digitales Zeichnen, Character/Creature Design, Environment Design
→ 5 CP / 4 SWS

SIMULATION UND FX
Particle Simulation, Fluid Dynamic Simulation, Rigid Body Simulation, Sprites
→ 5 CP / 3 SWS

LEVEL DESIGN
3D Assets, Blueprints & Prefabs, Spieleführung, Blocking, Interaktion
→ 5 CP / 4 SWS

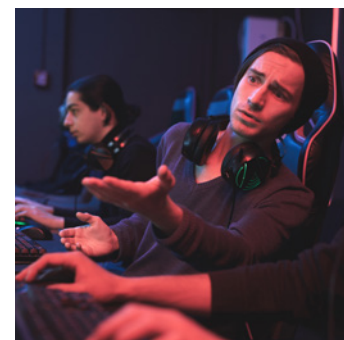
MOTION DESIGN
Motion Graphics, Visual Effects mittels Compositing, Logo Animation
→ 5 CP / 4 SWS

REPETITORIUM
Im letzten Semester: Prüfungsvorbereitung zu den fachspezifischen Modulen
→ 5 CP / 3 SWS

PRAKTIKUM
6-monatige betriebliche Praxisphase
→ 30 CP / 3 SWS

GAME UND INTERACTIVE LAB
Projektwerkstätten zu Game- und Interaktionsdesign
→ 30 CP / 18 SWS

BACHELORARBEIT
2- bis maximal 4-monatige BA-Arbeit, anschließend: BA-Kolloquium
→ 10 CP / 2 SWS



Änderungen vorbehalten. Stand: 06/2024