

# Game Design und Interaktive Medien dual (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 Designerinnen und Designern 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.

Der Abschluss Bachelor of Arts (B.A.) kann **dual-praxisintegrierend** in acht Semestern erreicht werden. „Dual-praxisintegrierend“ bedeutet, dass du gleichzeitig studierst und in einem Kooperationsbetrieb arbeitest.

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



## In Kürze

### ABSCHLUSS

Bachelor of Arts (B.A.)

### DAUER

8 Semester

### STUDIENFORM

Präsenzstudium  
mit Online-Anteilen

### MEDIA UNIVERSITY

– staatlich anerkannte Hochschule  
– institutionelle Akkreditierung durch den Wissenschaftsrat  
– Programmakkreditierung durch die FIBAA

### START

April (Sommersemester)  
Oktober (Wintersemester)

### STANDORTE

Frankfurt/Main und Köln

### SPRACHE

Deutsch

### GEBÜHREN

dual: € 0,- monatlich (Die Kooperationsbetriebe übernehmen die monatlich anfallenden Studiengebühren von € 750,- und zahlen außerdem einen Unterhaltsbeitrag.)



## 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

# Game Design und Interaktive Medien (B.A.) dual



## Studiengangübergreifender Kompetenzbereich (12% aller CPs)

**Pflichtbereich** – 4 allgemeinbildende Grundlagenmodule



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

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

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

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

**Wahlpflichtbereich** – 1 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

**MEDIENTECHNOLOGIE**  
OS/Netze, grundlegende IT-/Office-Tools, Dokumentenmanagement, 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

## Studiengangsspezifischer Kompetenzbereich (88% aller CPs)

**Fachliche Grundlagen**  
5 allgemeine Module



**Medien, Disziplinen, Techniken**  
16 vertiefende Module



**KUNST-/DESIGN-GESCHICHTE UND -THEORIE**  
Geschichte von Schrift, Bild und materieller Kultur, Analysemethoden  
→ 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**  
Digital Sculpting, 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

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

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

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

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

**Weitere Module und Studienabschnitte**  
3 weitere Module



**BETRIEBLICHE PRAXISPROJEKTE**  
in jedem Semester:

Erarbeitung von Lösungen für individuelle Problemstellungen im betrieblichen Arbeitsumfeld  
→ 80 CP / 7 SWS

**REPETITORIUM**  
im letzten Semester:  
Wiederholungen zentraler Themen und Prüfungsvorbereitung  
→ 5 CP / 1SWS

**BACHELORARBEIT**  
2- bis maximal 4-monatige BA-Arbeit, anschließend:  
BA-Kolloquium  
→ 10 CP / 1SWS



Änderungen vorbehalten. Stand: 06/2024

CP = Credit Points, SWS = Semesterwochenstunden