

Titel des Moduls Game Design I					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
1 GAME	270 Std.	9	1. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Game Design Fundamentals: Die Studierenden haben die theoretischen Grundlagen der Analyse, Entwicklung und Evaluation von (Serious) Games erworben. Sie haben sich mit den ästhetischen, kulturellen, kommunikativen, technischen und strukturellen Aspekten des Phänomens »Spiel« auseinandersetzt. Den Schwerpunkt der Betrachtung bilden dabei Geschichte, Entwicklung, Analyse und Theorie digitaler Spiele und Lernumgebungen.				
3	Inhalte Theoretische und praktische Erarbeitung der grundlegenden kulturellen, historischen, ästhetischen, kommunikativen, technischen und strukturellen Perspektiven, Konzepte und Lösungen der Arbeits- und Forschungsfelder im Game Design. Übungen zu Game Design und Spielmechaniken: Grundidee / Plot eines Spieles, Spielwelt, Spiel- oder Rätselmehchaniken, Charaktere, Ausrüstungsgegenstände, Aufgaben und Hindernisse etc.				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Concept Art I (2D)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
2 GAME	270 Std.	9	1. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Nach erfolgreicher Beendigung des Moduls haben die Studierenden ihr Wahrnehmungsvermögen ausgebildet, differenziert und sensibilisiert. Sie haben im Bereich Concept Art / 2D neue Ausdrucksmöglichkeiten entdeckt und erforscht. Ihr kreatives Denken wurde gefördert und sie haben elementare gestalterische Fähigkeiten und Fertigkeiten erworben. Die erarbeitete zeichnerische Ausdrucksfähigkeit und die technischen Fertigkeiten ermöglichen und unterstützen das weitere professionelle Arbeiten. Es werden ein oder mehrere Charaktere entwickelt sowie ein visuelles Konzept, in dem die konzeptionellen, narrativen und visuellen Qualitäten eines neuartigen Spiels beschrieben werden.				
3	Inhalte Schwerpunkte der Lehre sind zeichnerische Untersuchungen zu Form und Funktion, Ursache und Wirkung, sowie zu den Zusammenhängen von Textur, Farbe, Licht und Schatten. Es kommen sowohl traditionelle als auch digitale Zeichentechniken zum Einsatz; Übungen und Studien zu Character Design, Asset Design, Spielphysik und Game Environments. Im Vordergrund steht die theoretische, vor allem aber die praktische Erarbeitung grundlegender Kenntnisse und Fertigkeiten auf dem Gebiet der Visualisierung von Charakteren, Spielgegenständen und Spielumgebungen.				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium, Hausarbeit				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Technik I					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
3 Game	150 Std.	5	1. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2SV, 2Ü	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 90 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende / 15 Stud.	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Begriffe und Eigenschaften von formalen Sprachen, Grammatiken und den dazugehörigen Automaten benennen können. • Die Darstellung von Sprachen zwischen Grammatiken, Automaten und regulären Ausdrücken umwandeln können. • Beherrschen von grundlegenden mathematischen Konzepten der Informatik und deren Methoden wie Mengenlehre, Relationen, Aussagenlogik, Komplexe Zahlen sowie Gruppen und Körper. • Verständnis grundlegender und vertiefender Begriffe und Methoden aus der linearen Algebra • Sicherer Umgang mit den Konzepten und Methoden der Vektor- und Matrizenrechnung und deren geometrischer Interpretation, des Aufstellens und Lösen linearer Gleichungssysteme sowie im Umgang mit Geraden und Ebene <p>Fachübergreifende Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbstständig Probleme hinsichtlich Ihrer Komplexität einschätzen und klassifizieren könne 				
3	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Mengenlehre, Kardinalität von Mengen, Relationen, Grundlagen der Aussagenlogik, Komplexe Zahlen, Gruppen und Körper. • Vektoren und Vektorrechnung: Notation und Interpretation, Operationen auf Vektoren und deren Eigenschaften (Addition, skalare Multiplikation, Skalarprodukt, Kreuzprodukt), Vektorräume, Länge von Vektoren, Kollinearität, lineare Abhängigkeit und Unabhängigkeit, Begriffe von Dimension und Basis, Winkel zwischen Vektoren. • Matrizen: Notation und Interpretation, Operationen auf Matrizen und deren Eigenschaften (Transponieren von Matrizen, Addition, skalare Multiplikation, Matrizenmultiplikation), Gaußscher Algorithmus, Determinanten, inverse Matrizen und deren Berechnung • Lineare Gleichungssysteme: Motivation und Anwendungen, Matrix-Vektor-Form linearer Gleichungssysteme, Gaußscher Algorithmus zur Lösung linearer Gleichungssysteme, homogene und inhomogene lineare Gleichungssysteme und deren Beziehungen, Rang einer Matrix und Bezug zur Lösungsmenge linearer Gleichungssysteme • Formale Sprachen und Grammatiken: Alphabet; Wörter: Sprachen; Grammatiken; Ableitungen; Grammatiktypen in der Chomsky-Hierarchie • Reguläre Sprachen: Programmierung von Endliche Automaten (Deterministisch und Nichtdeterministisch); Minimierung von Automaten; Reguläre Ausdrücke; Umwandlung zwischen Grammatiken, Automaten und Regulären Ausdrücken; Abschlusseigenschaften, Pumping-Lemma für reguläre Sprachen • Kontextfreie Sprachen: Pushdown-Automaten; Chomsky-Normalform; Wort-Problem mit dem CYK-Algorithmus; Abschlusseigenschaften; Pumping-Lemma für kontextfreie Sprachen • Turingmaschinen: Varianten (Deterministisch und Nichtdeterministisch); Universelle Turingmaschinen; 				
4	<p>Lehrformen</p> <p>Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • vorlesungsbegleitende Übung, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Gruppenarbeit, • Einzelarbeit, • Präsentation, • Miniklausuren während des Semesters für regelmäßiges Feedback zum Einsatz. 				

5	Teilnahmevoraussetzungen keine
6	Prüfungsformen schriftliche Klausurarbeit
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Uwe Schmitz
11	sonstige Informationen keine

Titel des Moduls Technik II					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
4 GAME	150 Std.	5	1. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1SV 3Ü	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 90 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende / 15 Stud.	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Studierende beherrschen nach Abschluss der Vorlesung die wichtigsten Prinzipien des objektorientierten Programmierens im Kleinen und haben ein grundlegendes Verständnis vom Aufbau und der Funktionsweise von Rechnern.</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz: Sie erwerben die formale Kompetenz, Prinzipien, Methoden, Konzepte und Notationen des Programmierens im Kleinen zu verstehen, in verschiedene Kontexte einzuordnen und in objektorientierten Programmen einzusetzen. Hierzu gehört auch, den algorithmischen Kern einer einfachen Problemstellung zu identifizieren und einen imperativen Algorithmus zu entwerfen. Sie erwerben eine grundlegende Analysekompetenz, die sie in die Lage versetzt, einfache objektorientierte Modelle in UML-Notation in der Programmiersprache Java umzusetzen. Zu dieser Kompetenz zählt auch die Fähigkeit, sich selbstständig in Anwendungen (wie Entwicklungsumgebungen, Lernplattformen) einarbeiten zu können. Sie haben die Realisierungskompetenz, objektorientierte Programme in Java zu entwickeln und zu analysieren.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorgehensweisen für die schrittweise Entwicklung von Programmen • Elemente der imperativen Programmierung: Datentypen, Kontrollstrukturen, Operationen • Elemente der objektorientierten Programmierung: Objekte, Klassen, Schnittstellen, Vererbung, Polymorphie • Beschreibungsmethoden der objektorientierten Programmierung, z.B. UML 				
4	<p>Lehrformen</p> <p>Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Bearbeitung von Programmieraufgaben am Rechner in Einzel- oder Teamarbeit, • aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien zum Einsatz. 				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>keine</p>				
6	<p>Prüfungsformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • schriftliche Klausurarbeit • semesterbegleitende Studienleistungen (Bonuspunkte) • Teilnahme an Projektwoche (unbenotet) 				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Gaming & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>2,42%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Prof. Dr. Uwe Schmitz</p>				

11	sonstige Informationen keine
----	--

Titel des Moduls Einführung in das wiss. Arbeiten					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
5 SK GAME	90 Std.	2	1. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 SV	Kontaktzeit 30 Std.	Selbststudium 60 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Nach erfolgreichem Bestehen sind die Student:innen befähigt, <ul style="list-style-type: none"> ▪ formale Kriterien einer wissenschaftlichen Arbeit zu verstehen und umzusetzen. ▪ relevante wissenschaftstheoretische Grundlagen bzw. Forschungsparadigmen und deren Auswirkungen auf wissenschaftliche Forschungsergebnisse zu erläutern. ▪ grundlegende Forschungsmethoden zu differenzieren sowie Merkmale guter wissenschaftlicher Praxis zu erklären. ▪ Literaturdatenbanken, Literaturverwaltungsprogramme sowie ergänzende Bibliotheksstrukturen sachgerecht zu benutzen, Plagiate zu vermeiden und Zitationsstile korrekt anzuwenden. ▪ ein Forschungsthema zu selektieren und daraus eine Gliederung für wissenschaftliche Texte zu kondensieren. ▪ etwaige Evidenzkriterien auf wissenschaftliche Texte zu übertragen. ▪ ein Literatur-, Abbildungs-, Tabellen- und Abkürzungsverzeichnis für wissenschaftliche Texte aufzusetzen. ▪ die unterschiedlichen Formen des wissenschaftlichen Arbeitens an der FHD zu verstehen und voneinander zu unterscheiden. 				
3	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wissenschaftstheoretische Grundlagen und Forschungsparadigmen ▪ Anwendung guter wissenschaftlicher Praxis ▪ Methodenlehre ▪ Bibliothekswesen: Struktur, Nutzung und Literaturverwaltung ▪ Formen wissenschaftlichen Arbeitens an der FHD 				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium (bitte ergänzen, ändern)				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende LfbA Meike Noster / Fabian Dittrich (FB 9)				
11	Weiterführende Literatur <ul style="list-style-type: none"> ▪ Petra Heidler/Albin Krcal/Eva Krczal: <i>Wissenschaftliches Arbeiten für Vielbeschäftigte. Ein praktischer Leitfaden mit Beispielen, Anleitungen und Vorlagen.</i> Leverkusen, 2021. ▪ Johann August Schüle/Simon Reitze: <i>Wissenschaftstheorie für Einsteiger.</i> Stuttgart, 2021. 				

	Ulrike Pospiech: <i>Wie schreibt man wissenschaftliche Arbeiten?: Von der Themenfindung bis zur Abgabe. Für Hausarbeiten, Bachelor- und Masterarbeit.</i> Mannheim, 2017.
--	---

Titel des Moduls Interaction Design & User Experience					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
6 GAME	270 Std.	9	2. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Die Studierenden haben die grundlegenden Aspekte des Interaction Design, des User-Centered Design und des User Experience Design in Bezug auf Analyse, Konzept, Gestaltung und Umsetzung erlernt. Sie verstehen die impliziten und expliziten visuellen und kommunikativen Parameter und deren Wirkung. Sie haben die grundlegenden Methoden und Problemlösungsstrategien in gestalterischen Prozessen kennengelernt und eingeübt und können technologische und gestalterische Anwendungsfälle auf dieser Basis analysieren, beurteilen, konzipieren und umsetzen.				
3	Inhalte Analyse existierender Produkte und Services hinsichtlich Struktur, Gestaltung, Organisation und Interaktionsmöglichkeiten. Erarbeiten eines Interaktionskonzepts / einer Anwendung und deren prototypischer Umsetzung unter inhaltlichen, kommunikativen und ästhetischen Aspekten anhand formaler Gestaltungsparameter des Interaction Design und des User Experience Design.				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Dokumentation, Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Concept Art II (3D)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
7 GAME	240 Std.	8	2. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 150 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Nach erfolgreicher Beendigung des Moduls haben die Studierenden ihr Wahrnehmungsvermögen ausgebildet, differenziert und sensibilisiert. Sie haben im Bereich Concept Art / 3D neue Ausdrucksmöglichkeiten entdeckt und erforscht. Ihr kreatives Denken wurde gefördert und sie haben elementare gestalterische Fähigkeiten und Fertigkeiten erworben. Die erarbeitete zeichnerische Ausdrucksfähigkeit und die technischen Fertigkeiten ermöglichen und unterstützen das weitere professionelle Arbeiten. Es werden ein oder mehrere Charaktere entwickelt sowie ein Konzept für eine Spielwelt, in dem die konzeptionellen, narrativen und visuellen Qualitäten eines neuartigen Spiels beschrieben werden.				
3	Inhalte Schwerpunkte der Lehre sind zeichnerische Untersuchungen (analoge & digital) zu Form und Funktion, Ursache und Wirkung, sowie zu den Zusammenhängen von Textur, Farbe, Licht und Schatten. Es kommen überwiegend digitale Zeichen- und 3D-Modeling-Techniken zum Einsatz; Übungen und Studien zu Character Design, Asset Design, Spielphysik und Game Environments. Im Vordergrund steht die theoretische, vor allem aber die praktische Erarbeitung grundlegender Kenntnisse und Fertigkeiten auf dem Gebiet der Visualisierung von Charakteren, Spielgegenständen und Spielumgebungen.				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Dokumentation, Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 1,61%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Technik III					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
8 Game	150 Std.	5	2. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2SV 2Übungen	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 90 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden lernen den grundlegenden Aufbau eines Computers kennen inklusive Rechnerarchitekturen und grundlegende Konzepten eines Betriebssystems.</p> <p>Weiterhin kennen die Studierenden die Terminologie der Computergraphik und können diese korrekt zur Beschreibung von Graphiksystemen einsetzen. Sie kennen wichtige mathematische Konzepte, Algorithmen und Datenstrukturen der Computergraphik und deren Einsatz in gängigen Computergraphik-Systeme</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechnergerechte Darstellung von Information (Zahlen und Zeichen) • Verstehen des Aufbaus und Anwendung von Speicherelementen (ausgewählte Latches und Flipflops) • Skizzieren und Bewerten einfacher Realisierungen der drei zentrale Aufgaben eines Betriebssystems (Prozess-, Speicher-, und Dateiverwaltung) • Realisierung von nebenläufige Anwendungen mit Prozessen und Threads • Die potentiellen Probleme von nebenläufigen Programmen (u.a. Race Conditions) erkennen und geeignete Synchronisationsmechanismen auswählen. • Fortgeschrittene Aspekte der Rechnerstrukturen wie Multiprozessorsysteme benennen und deren Implikation auf Betriebssystemstrukturen exemplarisch skizzieren zu können 				
3	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zahlen- und Zeichendarstellung (positive und negative ganze Zahlen, Fest- und Gleitkomadarstellung IEEE 754, ASCII/Unicode) • Speicher (RS-Latch, Bezug zur Automatentheorie, Flipflops, einfache Standardschaltwerke) • Rechnerarchitektur (Maschinentypen, von-Neumann und Harvard, Ansätze zur Modernisierung, aktuelle Prozessoren) • Einführung in die praktische Anwendung von Linux (Dateien- und Verzeichnisse, Ein-/Ausgabeumleitung, Prozesse) und Betriebssystemkonzepte (Architekturen)•Prozesse (Verwaltung, Scheduling) • Kommunikation (Pipes, FIFOs, Semaphore, Shared Memory, Sockets, RPC) • Synchronisation von Prozessen und Threads (wechselseitiger Ausschluss, bedingte Synchronisation, Rendezvous mit Semaphoren und Monitoren) • Multiprozessorsysteme (Hardware, Scheduling, Synchronisation) • Visuelle Informationsverarbeitung und ihre Anwendungen, Hard- und Software graphischer Systeme • 2D-Graphik: 2D-Grundelemente und grundlegende Algorithmen, Kurven, Transformationen und Clipping, Rasterkonvertierung • 3D-Graphik: 3D-Grundelemente, Kurven und Flächen, Körpermodellierung, Szenengraph und Transformationen, Projektion, Sichtbarkeit und Verdeckung, Shader-Programmierung, Beleuchtung und Schattierung, Texturen, Ray-Tracing 				
4	<p>Lehrformen</p> <p>Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Bearbeitung von Programmieraufgaben am Rechner in Einzel- oder Teamarbeit, • aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien <p>zum Einsatz.</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>keine</p>				

6	Prüfungsformen Schriftliche Klausurarbeit
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Gaming & Digital Knowledge
9	Stellenwert der Note für die Endnote 1,61%
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Uwe Schmitz
11	sonstige Informationen keine

Titel des Moduls Wissenschaft I					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
9 W	180 Std.	6	2. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 3 Vorlesungen	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 90 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Medienpädagogik I</p> <p>Die Studierenden verstehen wissenschaftstheoretische Grundlagen der Medienpädagogik. Sie können diese auf ihre Anwendbarkeit in unterschiedlichen Kontexten hin analysieren und beurteilen. Methodisch sind Sie in der Lage medienpädagogische Prozesse zu verstehen, anzuwenden und zu beurteilen. Sie sind in der Lage, die dazu nötigen digitalen Werkzeuge selbstständig auszusuchen, sich anzueignen und anzuwenden.</p> <p>Game Studies I: Introduction</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden vertraut mit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ der Fachgeschichte der Spieleforschung inkl. der Game Design Studies ▪ den zentralen Forschungsfragen, Methoden und Begrifflichkeiten ▪ den relevanten institutionellen wie personalen Forschungs- und Lehrprotagonist:innen ▪ der speziellen Situation der Game Studies in Deutschland <p>Einführung in die Medienwissenschaft</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ausgewählte Perioden der Mediengeschichte bzw. die Historie einzelner Medien zu erkennen ▪ medienhistorische Forschungsfragen zu entwerfen und zu bearbeiten ▪ medientheoretische und -ästhetische Zusammenhänge zu kontextualisieren ▪ medienanalytische Fragestellungen zu entwickeln und umzusetzen 				
3	<p>Inhalte</p> <p>Medienpädagogik I (2SWS)</p> <p>Theoretische Aspekte:</p> <p>Grundlagen der Medienpädagogik: Definition und Ausgestaltung von Medienkompetenz, Verschiedene Arten der Medienpädagogik (aktive Medienarbeit, handlungsorientierte Medienpädagogik ...), Medienpädagogische Handlungsfelder, Mediendidaktik, Medienaneignung, Mediensozialisation, Konzepte der Medienbildung (z.B. Strukturelle Medienbildung).</p> <p>Praktische Anwendungsfelder:</p> <p>Medienpädagogische Praxisbeispiele für verschiedene Altersgruppen kennen und beurteilen lernen. Digitale Tools kennen lernen und erproben. Strategien entwickeln, um durch selbstständige Aneignung Zugang zu digitaler Technik zu finden.</p> <p>Game Studies I: Einführung (2SWS)</p> <p>Die Veranstaltung führt in das noch relative junge und entsprechend heterogen aufgestellte Forschungsfeld der Game Studies ein. Durch eine einsteiger:innenfreundliche Historisierung der Forschungsrichtung werden zugänglich Grundlagen, Pioniere der Spielforschung (z. B. Huizinga oder Caillois) und Forschungs- wie Lehrdiskurse (z. B. Narratologie und Ludologie oder die Verbindung zu Game Design Studies) vermittelt.</p> <p>Einführung in die Medienwissenschaft (2SWS)</p> <p>Die Veranstaltung führt in die grundlegenden Methoden und Begrifflichkeiten der Medienwissenschaften ein. Gegliedert ist die Einführung für die Studierenden folglich in:</p>				

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mediengeschichtsschreibung (Studierende erhalten Einblick in die Geschichtsschreibung und Geschichte der audiovisuellen Medien, deren Produktions- und Distributionsformen sowie deren Dynamik) ▪ Medientheorie (der Fokus liegt hier auf Theorien audiovisueller Medien und dem Selbstverständnis des Faches) sowie ▪ Medienanalyse (der Schwerpunkt liegt auf dem analytischen Umgang mit den Dimensionen Text, Bild, Ton und Audiovision).
4	<p>Lehrformen Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen keine</p>
6	<p>Prüfungsformen Teil 1, Teil 2 und Teil 3: jeweils Klausur, Hausarbeit, Kurzreferat, Übung</p>
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten 3 bestandene Modulteilprüfungen</p>
8	<p>Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Jennifer Tiede, Prof. Dr. Marcel Marburger</p>
11	<p>sonstige Informationen Schriften zur Medienpädagogik, Kopaed Verlag (jeweils die 4 aktuellsten Ausgaben) Medienpädagogik Praxisblog: https://www.medienpaedagogik-praxis.de/ MERZ Zeitschrift Jörissen / Marotzki: <i>Strukturelle Bildungstheorie und Strukturelle Medienbildung</i>. In: Benjamin Jörissen, Winfried Marotzki (Hrsg.): <i>Medienbildung – Eine Einführung</i>. Verlag Julius Klinkhardt, Bad Heilbrunn 2009 Schorbet.al: <i>Grundbegriffe Medienpädagogik</i>. kopaed, München 2017 Game Studies I: Introduction</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gundolf S. Freyermuth: <i>Games. Game Design. Game Studies. Eine Einführung</i>. Bielefeld, 2015. ▪ Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): <i>Game Studies</i>. Heidelberg, 2018. ▪ Frans Mäyrä: <i>An Introduction to Game Studies. Games in Culture</i>. London, 2008. <p>Einführung in die Medienwissenschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sven Grampp: <i>Medienwissenschaft</i>. Konstanz, 2016. ▪ Elisabeth Kampmann/Gregor Schwering: <i>Teaching Media. Medientheorie für die Schulpraxis. Grundlagen, Beispiele, Perspektiven</i>. Bielefeld, 2017. ▪ Jens Schröter: <i>Handbuch Medienwissenschaft</i>. Stuttgart, 2014.

Titel des Moduls Schlüsselkompetenz II / ABWL					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
10 SK GAME	60 Std.	2	2. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Vorlesung	Kontaktzeit 30 Std.	Selbststudium 30 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>2.1.Fachkompetenz</p> <p>2.1.1.Wissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden verfügen über ein grundlegendes Verständnis der Betriebswirtschaftslehre. • Sie haben die Entwicklung zentraler Managementansätze kennengelernt. • Sie haben einen Überblick über die Aufgaben betrieblicher Funktionen im Rahmen des Managementprozesses erworben und können zentrale Managementbegriffe erläutern, einordnen und voneinander abgrenzen. • Sie können die wesentlichen Managementprozessstufen zur zielgerichteten Steuerung des Unternehmens beschreiben und erklären. • Sie kennen die grundlegenden Instrumente im Managementprozess beschreiben und erklären. • Sie sind in der Lage, Wissen aus verschiedenen Bereichen zu integrieren. <p>2.1.2.Fertigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können mit Blick auf die Praxis Planungs-, Entscheidungs- und Kontrollprozesse in Unternehmen beschreiben und strukturieren. • Sie können die betrieblichen Funktionen systematisch beschreiben und Interdependenzen differenziert erläutern. • Sie beherrschen wesentliche Instrumente in den einzelnen Phasen der betrieblichen Planung, Entscheidung und Kontrolle <p>2.2 Personale Kompetenzen</p> <p>2.2.1 Sozialkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden entwickeln Kommunikationskompetenzen, die durch Aufgaben, Fallbeispiele und Fallstudien unterstützt werden. • Die Studierenden können ihre Analysen in einer ergebnis- und anwendungsorientierten Art zielgruppenadäquat präsentieren. <p>2.2.2 Selbstständigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können mit komplexen Arbeits- und Studienkontexten selbstständig umgehen und diese anwendungsorientiert gestalten. • Sie können operative und strategische Herausforderungen eines Unternehmens mit Bezug zu zentralen betriebswirtschaftlichen Kennzahlen reflektieren. • Sie haben die Fähigkeit, das Wechselspiel zwischen wirtschaftlichen Regulierungen, institutionellen Rahmenbedingungen und des strategischen Profils eines Unternehmens zu verstehen und eine eigene Meinung abzuleiten. • Sie können analytische und argumentative Aufgaben bearbeiten. 				
3	<p>Inhalte</p> <p>Inhaltlich fokussiert das Modul auf die Vermittlung von Grundlagenkenntnissen in Betriebswirtschaftslehre. Dementsprechend umfasst das Modul die folgender inhaltliche Struktur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundfragen der BWL • Neue Institutionenökonomik • Konstitutive Entscheidungen (Standortwahl, Rechtsformen, Verbindungen) • Unternehmensführung (Controlling, Organisation, Personalwirtschaft) • Internationale Aspekte der Betriebswirtschaftslehre • Betriebliche Leistungserstellung (Produktionswirtschaft, Marketing) • Rechnungs- & Finanzwesen (Ext. / Int. Rewe, Investition und Finanzierung) 				

4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit (bitte ergänzen, ändern)
5	Teilnahmevoraussetzungen keine
6	Prüfungsformen Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende LfbA Meike Noster / Fabian Dittrich (FB 9)
11	sonstige Informationen keine

Titel des Moduls Game Design II					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
11 GAME	240 Std.	8	3. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 150 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Die Studierenden haben weiterführende Konzepte und Methoden der Analyse, Entwicklung und Evaluation von Serious Games erworben. Den Schwerpunkt der Übungen und Projekte bilden in diesem Modul Erzähltechniken / Storytelling sowie Wissensvermittlung und Kompetenzentwicklung durch Serious Games.				
3	Inhalte Storytelling, (visual) Narratives, Dramaturgie; Wissensvermittlung und Kompetenzeentwicklung (Handlungskompetenz, soziale Kompetenz) durch Serious Games; Game-based Learning. Enge konzeptionelle und inhaltliche Verzahnung mit dem Modul 14 W (Wissenschaft II).				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Präsentation der Semesterarbeit , Kolloquium				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Game Development I					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
12 GAME	240 Std.	8	3. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2 Seminare	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 150 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen In ihrem ersten Modul zur Spieleentwicklung haben die Studierenden gelernt, die grundlegenden Konzepte des Game Design (Game Design Fundamentals, Game Mechanics), des 2D- und 3D-Design und der zugrunde liegenden Technologien (Programming Fundamentals, Grundlagen von Game Engines) anzuwenden und in einem eigenständigen, digitalen Spiel umzusetzen.				
3	Inhalte Game Development I: Design (4 SWS) + Game Development I: Code (2 SWS)				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten 2 bestandene Modulteilprüfungen				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Zusatzkompetenz I / Game Development I (t)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
13 ZK	180 Std.	6	3. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Projekt Seminar	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 20 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Studierende erlernen in diesem Modul die Grundkonzepte des Game Programming und wenden die bereits erlernten Grundfertigkeit der Softwareprogrammierung im Game Programming Kontext an. Fach- und Methodenkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> • Vertrautheit mit den Grundlagen Game Programming. • Beherrschen grundlegender Programmierfähigkeiten für typischen Softwareelemente bzw. –Komponenten des Game Programming • Fähigkeiten und Fertigkeiten performante und ressourcenschonende Komponenten und Elemente für Game Engines, bzw. Komponenten für Middleware im Game-Engine-Umfeld selbst zu entwickeln und implementieren 				
3	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen typischer Funktionalitäten von Spiele Engines • Core programming (Main Loop mit Timer, Event Handling, Ressource Manager, Statisches und Dynamisches Game-Daten-Handling) • Simulation (Ansatzweise Physik-Engine-Features, Spiele-KI) • Ausgewählte Multiplayer-Features • Ausgewählte Client-Server-Features • Installation und API-Anbindung einer professionellen Game Engine 				
4	Lehrformen Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Bearbeitung von Programmieraufgaben am Rechner in Einzel- oder Teamarbeit, • aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien zum Einsatz.				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Schriftliche Klausurarbeit				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 1,08%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Uwe Schmitz				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Wissenschaft II					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
14 W	180 Std.	6	6. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2 SV	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Medienpädagogik II</p> <p>Die Studierenden kennen aktuelle Lerntheorien und können diese auf (Video-)Spiele im Unterricht beziehen. Sie verstehen gamification und kennen die Abgrenzung von Serious Games zu Lernprogrammen. Sie wissen um altersgerechte Anwendungen für alle Altersgruppen und kennen die spezifischen Bedürfnisse der unterschiedlichen Zielgruppen. Sie wenden Wissen rund um Jugendmedienschutz in Deutschland und im internationalen Kontext in ihren Projekten (z.B. in Design 2) an.</p> <p>Game Studies II: Reading Class</p> <p>Nach dem erfolgreichen Bestehen der Veranstaltung sind die Studierenden mit ausgewählten Schlüsseltexten der Game Culture vertraut. Durch die kritische Lektüre und deren Diskussion haben sie ein größeres Verständnis für die Weite des Feldes, das sich auf das Kulturphänomen Spiel stützt erlangt. Sie gewinnen für die Entwicklung und Hinterfragung eigener Forschungsinteressen und -fragen eine höhere Sensibilität und Kompetenz.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <p>Medienpädagogik II (2SWS)</p> <p>Aktuelle Lerntheorien, Gamification im Bildungskontext: Theorie und Praxisbeispiele inklusive der Diskussion über die Sinnhaftigkeit von Gamification. Unterschied Gamification vs. Pointification. Entwicklungspsychologische Grundlagen in Verbindung mit Medienaneignung und Mediennutzung, Besondere Bedürfnisse von marginalisierten Zielgruppen und Barrierefreiheit, Jugendmedienschutz in Deutschland und im Internationalen Kontext.</p> <p>Game Studies II: Reading Class (2SWS)</p> <p>Im Zentrum der Veranstaltung steht die gemeinsame Lektüre und die angeleitete Diskussion diverser Schlüsseltexte aus der Game Culture. Aufbauend auf der Einführung und dem vermittelten Grundwissen aus „Game Studies I: Introduction“ dient dieses Vertautgemachtwerden mit den reflexiven, beizeiten auch widersprüchlichen Potentialen In Textform dazu, den Studierenden eine Erweiterung ihres Spielkultur-Horizontes zu bieten.</p>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Erfolgreiches absolvieren der Module Game Studies I und Medienpädagogik I</p>				
6	<p>Prüfungsformen</p> <p>Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>2 bestandene Modulteilprüfungen</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>2,42%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Prof. Dr. Jennifer Tiede</p>				

sonstige Informationen

Game Studies II: Reading Class

- Ian Bogost: *How To Do Things With Videogames*. Minneapolis, 2011.
- Tom Bissell: *Extra Lives: Why Video Games Matter*. New York, 2010.
- Jane McGonigal: *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London, 2011.
- Jesper Juul: *Reinventing Video Games and Their Players*. London, 2012.
- Matthew Thomas Payne/Nina B. Huntemann (Hg.): *How to Play Video Games*. New York, 2019.
- Michael Schulze von Glaßer: *Das virtuelle Schlachtfeld. Videospiele, Militär und Rüstungsindustrie*. Köln, 2014.
- Lindsay Grace (Hg.): *Black Game Studies*. Pittsburgh, 2021.

Celia Pearce: *Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. London, 2011.

- Andreas Rosenfelder: *Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele*. Köln, 2008.
- Bernard Perron: *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*. London, 2018.
- Soraya Murray: *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space*. London, 2018
- Steven E. Jones: *The Meaning of Video Games. Gaming and Textual Strategies*. New York/London, 2008.
- Konstantinos Dimopoulos, Maria Kallikaki: *Virtual Cities: An Atlas & Exploration of Video Game Cities*. London, 2020.

KIM und JIM -Studie und andere aktuelle Mediennutzungsstudien

Jugendmedienschutzstaatsvertrag

Geisler, Martin: *Digitale Spiele in der Medienpädagogik: Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spieleleitenden*. kopaed, München 2019

Grotlüschen Anke/ Pätzold Henning : *Lerntheorien in der Erwachsenen- und Weiterbildung*. wbv Publikation Bielefeld 2020

Kerres, Michael: *Mediendidaktik Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote*. De Gruyter, Berlin 2018

Hugger, K.-U. (2008): *Uses-and-Gratification-Approach und Nutzenansatz*. In: Sander, U./Gross, F. von/Hugger, K.-U. (Hrsg.): *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 173–178

Titel des Moduls Schlüsselkompetenz II (Entrepreneurship)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
15 SK GAME	120 Std.	4	3. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 SV	Kontaktzeit 30 Std.	Selbststudium 90 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden lernen die Fähigkeit, in funktionsübergreifenden Teams zu arbeiten</p> <p>Das Wesen von Social Businesses ist verstanden, sie können Herausforderungen des Startup-Managements verstehen und anwendungsbereites Wissen über ausgewählte Methoden und Werkzeuge dafür sind erworben.</p> <p>Sie können Geschäftsmodelle für Social Businesses entwickeln und haben den Lean Startup-Ansatz verstanden und seine wichtigsten Werkzeuge können angewendet werden.</p> <p>Die Studierenden können ein Pitch Deck zur Präsentation eines Social Business erstellen und haben das digitales Marketing in seiner ganzen Bandbreite erfasst und können dies anwenden. (Teil 2)</p> <p>Sie wissen wie Finanzierungsmöglichkeiten mit Fokus auf Crowd-Finanzierung anzuwenden sind. (Teil 2)</p>				
3	<p>Inhalte</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Social Entrepreneurship 2. Geschäftsplan & Strategie 3. Lean Startup 4. Pitch Deck 5. Digitales Marketing (Teil 2) 6. Crowd Finanzierung (Teil 2) <p>Entrepreneurship (deutsch / englisch)</p>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>keine</p>				
6	<p>Prüfungsformen</p> <p>Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>2,42%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>LfBA Meike Noster / Fabian Dietrich FB 9</p>				
11	<p>sonstige Informationen</p> <p>keine</p>				

Titel des Moduls Game Design III					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
16 GAME	270 Std.	9	4. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 180	Selbststudium 90 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Die Studierenden haben fortgeschrittene Konzepte und Methoden der Analyse, Entwicklung und Evaluation von Spielmechaniken für Serious Games erworben. Den Schwerpunkt der Betrachtung bilden dabei Spielregeln, Spielziele (Lernziele) sowie Spiel- & Rätselmechaniken.				
3	Inhalte Theoretische und praktische Erarbeitung komplexer Konzepte und Strategien im Game Design. Entwicklung und Visualisierung von Spieregeln und Spielzielen; Balancing. Übungen und Projekte zu Game Design mit dem Schwerpunkt Spielmechaniken: Spielwelten und Spiel- / Rätselmechaniken. Konzeptionelle und inhaltliche Verzahnung mit dem Modul 17 GAME (Game Development II-t).				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Game Development III (t)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
17 Game	270 Std.	9	2. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar, 1TN	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>In diesem Modul werden die relevanten Aspekte von künstlicher Intelligenz für die Entwicklung von Spielen und Lernplattformen behandelt. Parallel dazu werden anwendungsnahe Beispiele von multimodalen User Interfaces, Augmented und Virtual Reality behandelt.</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • bei konkreten Aufgabenstellungen die verschiedenen Methoden der KI gegenüberzustellen und auszuwählen. • die grundlegenden Ansätze für neuronale Netze zu beschreiben. • einfache KI-Anwendungen auf Basis bestehender Bibliotheken und Dienste zu entwickeln. • die Möglichkeiten und Grenzen von künstlicher Intelligenz zu diskutieren. • die Merkmale und Unterschiede der Techniken Augmented, Mixed und Virtual Reality zu benennen • die Bedeutung von menschlicher Wahrnehmung im AR- und VR-Bereich zu beschreiben. • die grundlegenden technischen Besonderheiten von AR- und VR-Systemen zu erläutern. • die verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten in AR- und VR-Anwendungen zu erklären. • ausgewählte Entwicklungsprozesse für AR- und VR-Anwendungen durchzuführen. 				
3	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Logik-Grundlagen: Aussagenlogik, Prädikatenlogik, Resolution und Unifikation, Hornklauseln und regelbasierte Wissensrepräsentation, Backtracking • Problemlösung: Suche, Uninformierte Suche, Informierte (heuristische) Suche, Spiele mit Gegner, Heuristische Bewertungsfunktionen • Neuronale Netze: Das Perzeptron, Back-Propagation-Netze, Hopfield-Netze • Data Mining und maschinelles Lernen: Klassifikation, Clustering, Support Vector Machines • Entwicklung von KI-Anwendungen: Vorgehensweise, Bibliotheken und Dienste, Training neuronaler Netze • Ausgewählte Anwendungen der künstlichen Intelligenz: Expertensysteme, Schach und Go, Watson, Zeichenerkennung, Gesichtserkennung • Einsatzbereiche und Anwendungsbeispiele von AR/VR • Wahrnehmungsaspekte in AR/VR • AR/VR Ausgabegeräte • Tracking und Interaktionen in virtuellen Welten • AR/VR Entwicklungsaspekte 				
4	<p>Lehrformen</p> <p>Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Bearbeitung von Programmieraufgaben am Rechner in Einzel- oder Teamarbeit, • aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien <p>zum Einsatz.</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Bestandene Modulprüfung „Games Development II-t“</p>				
6	<p>Prüfungsformen</p> <p>Schriftliche Klausurarbeit, Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>				

8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Uwe Schmitz (FB 4) / Prof. Daniel Heßler
11	sonstige Informationen keine

Titel des Moduls Zusatzkompetenz II / (Game Development II-t)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
18 ZK	180 Std.	6	4. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Projekt Seminar	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 20 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Schwerpunkt dieses Moduls ist der sichere Umgang mit Games Engines und deren Programmierung mit Hilfe von Software Development Kits. Neben einer Bewertung von Games Engines ist auch die Schaffung oder Anpassung eigener Engines Gegenstand des Moduls</p> <p>Fach- und Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Bestandteile einer Game Engine zu benennen und zu verstehen, wie diese ineinandergreifen. • gängige Game Engines aufzulisten, sich deren Konzepte in Erinnerung zu rufen und Fachtermini sicher zu gebrauchen. • eine Game Engine hinsichtlich ihrer Eignung zur Umsetzung eines Game Designs zu analysieren und zu bewerten. • die Werkzeuge und Editoren einer Game Engine zu verstehen, Arbeitsabläufe nachzuvollziehen und bei Bedarf selbst durchzuführen. 				
3	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definition und Bestandteile einer Game Engine • Gängige Game Engines im Detail: Unreal Engine, Unity, Godot, Ren'Py • Entwicklungsprozesse: Projekt einrichten, Assets importieren und nutzen, Scripting und Events • Funktionale Entwicklung: Benutzereingabe und Steuerung, Grafische Benutzeroberfläche, Animationen und Sound, Terrain und Tilemaps, Navigation und Wegfindung, Shader programmieren und nutzen • Erweiterte Systeme und Konzepte: Laden und Speichern, Netzwerk und Mehrspieler, Datenorientiertes Design 				
4	<p>Lehrformen</p> <p>Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Bearbeitung von Programmieraufgaben am Rechner in Einzel- oder Teamarbeit, • aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien <p>zum Einsatz.</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Bestandene Modulprüfung „Games Development I-t“</p>				
6	<p>Prüfungsformen</p> <p>Schriftliche Klausurarbeit, Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Gaming & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>1,61%</p>				

10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Uwe Schmitz (FB 4) / Prof. Daniel Heßler
11	sonstige Informationen keine

Titel des Moduls SK III Projektmanagement & Medien-, Urheberrecht					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
19 SK GAME	180 Std.	6	4. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2 SV	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>a Projektmanagement</p> <p>2.1 Fachkompetenz</p> <p>2.1.1 Wissen</p> <p>Die Studierenden können die Charakteristika eines Projekts erläutern (Einmaligkeit, Ziel, zeitlich befristet eigene Organisationsform, mit Risiken behaftet, etc.) und können Projekte von wiederkehrenden und dauerhaft angelegten Aufgaben abgrenzen. Sie können die wesentlichen Instrumente und Methoden des Projektmanagements beschreiben.</p> <p>2.1.2 Fertigkeiten</p> <p>Die Studierenden können eine Projektaufgabe beschreiben (project charter).</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, die Stakeholder eines Projektes zu ermitteln und ihren Einfluss auf das Projekt erfassen.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage die Erfolgsfaktoren eines Projektes zu ermitteln.</p> <p>Die Studierenden können aus der Projektaufgabe einen strukturierten Projektplan ableiten, mit den einzelnen Aktivitäten die zu erledigen sind (Projektstrukturplan, PSP / Work breakdown structure, WBS) und können den Aktivitäten die erforderlichen Ressourcen zuordnen.</p> <p>Die Studierenden können aus dem Projektstrukturplan, der logischen Reihenfolge der Aktivitäten einen Netzplan erstellen, den kritischen Pfad ermitteln und die Projektdauer bestimmen. Sie können die Bedeutung des kritischen Pfades erläutern.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, aus dem Projektplan, dem Netzplan und dem geplanten Ressourceneinsatz einen Kostenplan für das Projekt abzuleiten.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, aus dem Projektplan, dem Netzplan Checklisten zur Projektverfolgung abzuleiten und nach dem Projektbeginn anzuwenden.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage eine Projektgruppe aufzubauen und Rollen und Verantwortlichkeiten der Projektgruppenmitglieder und anderer Stakeholder zu definieren.</p> <p>Die Studierenden können wesentliche Risiken eines Projektes identifizieren und qualitativ bewerten.</p> <p>2.2 Personale Kompetenzen</p> <p>2.2.1 Sozialkompetenzen</p> <p>Die Studierenden entwickeln Teamkompetenzen, die durch Teamaufgaben etc. unterstützt werden, Die Studierenden können Teams in einer ergebnisorientierten Art führen und koordinieren. Sie können die Teamergebnisse in einem komplexen und anspruchsvollen Umfeld präsentieren.</p> <p>2.2.2 Selbständigkeit</p> <p>Die Studierenden können mit komplexen Arbeit- oder Studienkontexten selbstständig umgehen und diese strukturieren und nachhaltig gestalten. Sie können unabhängige Projekte bearbeiten.</p> <p>b) Medien- und Urheberrecht</p> <p>Die Studierenden haben gelernt, welche Rechte ihnen als Kreative zustehen und wie sie diese durchsetzen können. Sie besitzen Kenntnissen über den Schutz des Urheberrechts, die Nutzungsrechte, (vertragliche und gesetzliche) über Rechtseinräumung und Vergütungsansprüche. Gleichzeitig haben die Studierenden erkennen können, in welchen Situationen eine Rechteklärung notwendig ist, um nicht Rechte Dritter (wie anderer Kreativer, abgebildeter Personen, Marken oder Designs) zu verletzen. Grund-</p>				

	kenntnisse im Urheber- und Medienrecht sind wesentliche Bestandteile einer erfolgreichen Tätigkeit für die Zusammenarbeit mit Kunden und Vertragspartnern.
3	<p>Inhalte</p> <p>Projektmanagement 2 SWS, Medien-, & Urheberrecht 2 SWS (deutsch / englisch)</p> <p>a) Projektmanagement</p> <p>Die Lehrveranstaltung Projektmanagement berücksichtigt die Projektmanagementstandards von ISO; DIN, GPM, IPMA, PMI, diese werden auch von den Studierenden auszugsweise angewendet. Des Weiteren werden folgende Inhalte behandelt:</p> <p>Grundzüge von Projekten Projektmanagement und Phasen des Projektmanagements Stakeholderanalyse Umfangsmanagement Zeitmanagement Kosten- und Ressourcenmanagement Kommunikationsmanagement Risikomanagement</p> <p>b) Medien- und Urheberrecht</p> <p>Schutzvoraussetzungen, Dauer, Nutzungs- und Bearbeitungsrechte, Lizenzen, Schranken-Regelungen, Haftung. Recht am eigenen Bild und Persönlichkeitsrechte. Weitere Grundzüge des Medienrechts: Rechtsvorschriften im Internet, Schutz von Marken/Designs, Künstlersozialversicherung und Künstler-sozialabgabe, VG Bild/Kunst, Honorartabellen (z.B. MFM, VTV).</p>
4	<p>Lehrformen</p> <p>seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>keine</p>
6	<p>Prüfungsformen</p> <p>Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium</p>
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>2,42%</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>LfBA Meike Noster / Fabian Dietrich FB 9</p>
11	<p>sonstige Informationen</p> <p>keine</p>

Titel des Moduls Game Design IV					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
20 GAME	270 Std.	9	5. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Die Studierenden haben fortgeschrittene Konzepte und Methoden der Entwicklung von Charakteren in Serious Games erworben. Den Schwerpunkt der Betrachtung bilden dabei Game Art, Character Design und Animation: Untersuchung und Visualisierung formaler, anatomischer sowie ästhetischer Eigenschaften von Spieler & Nicht-Spieler-Charakteren in Form von analogen und digitalen Konzeptskizzen, Moodboards und schließlich die Überführung in 3D-Modelle oder Sprites inkl. Texturierung, Rigging und Animation.				
3	Inhalte Game Art, Character Design, Animation Techniques & Motion Capturing ; fortgeschrittene Design- und Animationstechniken mit Tools wie zBrush, Blender, Cinema 4D u.a.				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Referat, Präsentation der Semesterarbeit , Hausarbeit, Kolloquium				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Game Development V (t)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
21 Game	270 Std.	9	5. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 S (4 SWS), 1 Übung (2 SWS)	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Die Teilnehmer des Kurses können bestehende Online-Spiele analysieren und deren Kommunikationsmechanismen konstruieren. Dazu gehören die Fähigkeit, technische Probleme zu formulieren und darzustellen, die von verschiedenen Kategorien von Online-Spielen gelöst werden müssen, sowie die Fähigkeit, architektonische Komponenten verschiedener Online-Spiele zu reproduzieren. Die Teilnehmer verfügen über Kenntnisse über die in Online-Spielen verwendeten Kommunikationsprotokolle und über die Auswirkungen von Netzwerkdiensteigenschaften, insbesondere Latenz, Jitter und Verlust, auf die Dienstqualität aus Benutzersicht. Der Teilnehmer kennt außerdem die Prinzipien möglicher Entwurfsentscheidungen von Multiplayer-Kommunikationssystemen und kann geeignete Kommunikationsmechanismen und die Dimensionierung ihrer Parameter für einen gegebenen Anforderungssatz identifizieren.				
3	Inhalte In diesem praxisorientierten Seminar bilden Studierende Teams (2-max 5 Studierende) und erarbeiten einen „vertikalen Ausschnitt eines Handyspiels“. Ein vertikaler Abschnitt ist ein Teil eines Spiels, der als Proof of Concept für Investoren oder andere Interessengruppen in der Spielebranche dient, die Spiele finanzieren möchten. Die Studierenden beginnen den Designprozess mit der Bildung von Interessengruppen und der Dekonstruktion einer Reihe mobiler Spiele mithilfe eines Reverse-Engineering-Ansatzes mit dem Ziel, die verschiedenen Faktoren zu verstehen, die zu einem ganzheitlichen Spielerlebnis beitragen. Ziel der Teamarbeit ist es, kritische Diskussionen und gestalterische Reflexionen zu ermöglichen. Nach einigen Kreativitätsworkshops, in denen sich die Studierenden auf die besonderen Anforderungen eines mobilen Rich-Experience-Designs konzentrieren, wie z. B. die von einem Touchscreen unterstützte Haptik, bilden die Studierenden Game-Design-Teams (2-5 Studierende), erstellen Low-Fidelity-Prototypen und organisieren eine Reihe von Spieltests zur Bewertung und kritischen Diskussion von Spielmechanik, -dynamik oder -ästhetik. Nach einer Analysephase beginnen die Studierenden dann mit der Arbeit an ihrem abschließenden Seminarprojekt, einem „Vertical Slice of a Game“, unter Verwendung einer hochmodernen Game-Engine. Im Rahmen eines iterativen Designprozesses werden die Studierenden Designmethoden und Designoptionen kritisch diskutieren und reflektieren, um zu lernen, wie man einen spielerzentrierten Ansatz anwendet und eine empirische Studie für Spiele durchführt.				
4	Lehrformen Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Bearbeitung von Programmieraufgaben am Rechner in Einzel- oder Teamarbeit, • aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien zum Einsatz.				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Schriftliche Klausurarbeit, Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				

10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Uwe Schmitz
11	sonstige Informationen keine

Titel des Moduls IDP I					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
22 IDP	180 Std.	6	5. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 PS	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 20 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Im Rahmen des Arbeitens in integrativen Gestaltungsprojekten erwerben die Studierenden aller Studiengänge gemeinsam Kenntnisse über gestalterische Aussage- und Ausdrucksformen. Die Studierenden haben in der Projektarbeit die jeweils eingebrachte Fachkompetenz mit denen der Disziplinen anderer Studiengänge des Fachbereichs vereinigt. Durch den Prozess der Entstehung individueller Einzelarbeiten oder eines in der Gruppe produzierten größeren Gesamtgestaltungsprojektes werden Kompetenzzur intermedialen Auseinandersetzung und Reflexion angeeignet.</p> <p>Die Studierenden erlernen teamorientiertes Arbeiten und das Verständnis für Gesetzmäßigkeiten und Zusammenhänge der eigenen gegenüber der „fachfremden“ Disziplin.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <p>Der inhaltliche Diskurs und der gestalterische Ausdruck stehen im Zentrum des Arbeitens an frei wählbaren oder vorgegebenen Themen mit gesellschaftlicher, künstlerischer oder philosophischer Relevanz.</p> <p>Konzeption und Entwurf, Gestaltung und ggf. Ausführung von z.B.: Ausstellung, Buch, Magazin, Event, Szenografische Intervention, Installation, Audio- visuelles Projekt, Videoclip, Kurzfilm, Tonkonzept.</p> <p>Gestaltungsprojekt zur Umsetzung experimenteller oder anwendungsbezogener visueller oder audi-ovi-sueller Arbeiten. Der inhaltliche Diskurs und der gestalterische Ausdruck stehen im Zentrum des Arbeitens an frei wählbaren oder vorgegebenen Themen mit gesellschaftlicher oder künstlerischer Relevanz.</p> <p>Die Studierenden arbeiten im Team innerhalb ihrer Studiengangdisziplin zusammen mit Kommiliton*Innen anderer Studiengänge an einem gemeinsamen Gestaltungsprojekt oder präsentieren und diskutieren in der Seminargruppe ihre individuellen Projekte.</p>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>keine</p>				
6	<p>Prüfungsformen</p> <p>Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>2,42%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Prof. Roger Walk</p>				
11	<p>sonstige Informationen</p> <p>keine</p>				

Titel des Moduls Wissenschaft III					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
23 W	180 Std.	6	6. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2 SV	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>a) Medienpädagogik III Die Studierenden kennen theoretische Konzepte der digitalen Kommunikation und Interaktion. Sie können Kooperations- und Kollaborationsprozesse unterscheiden, anleiten und analysieren. Ihnen sind die rechtlichen Regelungen bezüglich digitaler Kommunikation insbesondere in Bezug auf den Jugendmedienschutz bekannt.</p> <p>b) Game Studies III: Discourses Nach dem erfolgreichen Abschluss der Veranstaltung haben die Studierenden ihr Fachwissen im Bereich Game Studies weiter vertieft; mit dem entsprechenden Vorwissen aus Game Studies I und II haben ihren Kenntnisstand in aktuelle, jüngere und klassische spielwissenschaftliche Diskurse erweitert. Sie sind in der Lage, unterschiedliche Methoden der Analyse, in Verbindung zu ihrer Forschungstradition, zu benennen und anzuwenden sowie selbständig mit Hilfe dieser Strategien, Instrumente und Methoden eigene Ansätze und Forschungskonzepte zum Verständnis von Spiel und Spielen zu entwickeln und durchzuführen.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <p>a) Medienpädagogik III (2SWS) Konzepte digitaler Kommunikation und Interaktion (technische, pädagogische und psychologische Aspekte). Besonderheiten der online vermittelten Kommunikation und Kollaboration inkl. entsprechender Tools und Anwendungsmöglichkeiten. Rechtliche Regelungen rund um Interaktion und Kommunikation im digitalen Raum.</p> <p>b) Game Studies III (2 SWS) Discourses taucht auf der Einführung in Game Studies I und der Reading Class in Game Studies II in einzelne Diskurse der Spielwissenschaft und -forschung ein. Dazu gehören ausgewählte Einzelthemen, die einen noch tiefergehende Verortung der Studierenden zulassen, fördern und verfestigen. Dazu gehören z.B. überschneidende Bereiche mit Nachbardisziplinen wie der Politik-, Geschichts- oder Musikwissenschaft.</p>				
4	<p>Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen Game Studies III: Discourses baut konsekutiv auf Game Studies I und II auf. Medienpädagogik III: Baut auf Medienpädagogik I und II auf.</p>				
6	<p>Prüfungsformen Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten 2 bestandene Modulteilprüfungen</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				

9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Jennifer Tiede</p>
11	<p>sonstige Informationen Kutscher, Nadja et. al. (Hrsg.): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, Beltz Juventa 2020 Bauer, Johannes / Müßle, Tim: Psychologie der digitalen Kommunikation, utzverlag GmbH, München 2020 Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Telekommunikation- Telemedien-Datenschutz-Gesetz (TTDSG) Geschke, D./Lorenz, J./Holtz, P. (2019): The Triple-Filter Bubble. Using Agent-Based Modelling to Test a Meta-Theoretical Framework for the Emergence of Filter Bubbles and Echo Chambers. In: British Journal of Social Psychology 58, S. 129–149</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tamara Bodden/Marvin Madeheim/Annegret Montag (Hg.): <i>Loading... Game Studies Interdisziplinär</i>. Paderborn, 2021. ▪ Eugen Pfister/Tobias Winnerling: <i>Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte</i>. Glückstadt, 2020. ▪ Emir Bektic/Daniela Bruns/Sonja Gabriel u.a. (Hg.): <i>Mixed Reality and Games. Theoretical and Practical Approaches in Game Studies and Education</i>. Bielefeld, 2020.

Titel des Moduls Game Design V					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
24 GAME	270 Std.	9	6. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Die Studierenden haben fortgeschrittene Konzepte und Methoden der Entwicklung von Assets und Items in Serious Games erworben. Den Schwerpunkt der Betrachtung bilden dabei Game Art und World Design (Environments); Untersuchung und Visualisierung formaler, ästhetischer und physikalischer Eigenschaften von Spielwelt(en) und Spielgegenständen in Form von analogen und digitalen Konzeptskizzen, Moodboards und schließlich die Überführung in 3D-Modelle (oder Sprites) inkl. Texturierung sowie ggf. Rigging und Animation.				
3	Inhalte Game Art, World Design & Game Environments, Assets & Items; fortgeschrittene Design- und Animationstechniken mit Tools wie zBrush, Blender, Cinema 4D u.a. Konzeptionelle und inhaltliche Verzahnung mit den Modulen 25 GAME (Game Development IV / Game Project) und 27 W (Wissenschaft IV).				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Referat, Präsentation der Semesterarbeit , Hausarbeit, Kolloquium				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Game Projekt					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
25 GAME	270 Std.	9	6. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar, 1 Übung	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Qualifizierung der Studierenden in Fortsetzung der Lern- und Qualifikationsziele der Module <i>Game Design I–V</i> und <i>Game Development I–III</i> . Methodische, konzeptionelle, gestalterische und technische Befähigung zur Realisierung komplexer & umfangreicher Entwicklungsprojekte im Bereich Game Design / Serious Games.				
3	Inhalte Umfangreiches und komplexes Serious Games Realisierungsprojekt in Gruppenarbeit (2er- oder 3er-Gruppen) mit starker Verzahnung mit den Modulen 24 Game (Game Design V) und 27 W (Wissenschaft VI).				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten 2 bestandene Modulteilprüfungen				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls IDP II					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
26 IDP	180 Std.	6	6. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 PS	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 20 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Im Rahmen des Arbeitens in integrativen Gestaltungsprojekten erwerben die Studierenden aller Studiengänge gemeinsam Kenntnisse über gestalterische Aussage- und Ausdrucksformen. Die Studierenden haben in der Projektarbeit die jeweils eingebrachte Fachkompetenz mit denen der Disziplinen anderer Studiengänge des Fachbereichs vereinigt. Durch den Prozess der Entstehung individueller Einzelarbeiten oder eines in der Gruppe produzierten größeren Gesamtgestaltungsprojektes werden Kompetenzzur intermedialen Auseinandersetzung und Reflexion angeeignet.</p> <p>Die Studierenden erlernen teamorientiertes Arbeiten und das Verständnis für Gesetzmäßigkeiten und Zusammenhänge der eigenen gegenüber der „fachfremden“ Disziplin.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <p>Der inhaltliche Diskurs und der gestalterische Ausdruck stehen im Zentrum des Arbeitens an frei wählbaren oder vorgegebenen Themen mit gesellschaftlicher, künstlerischer oder philosophischer Relevanz.</p> <p>Konzeption und Entwurf, Gestaltung und ggf. Ausführung von z.B.: Ausstellung, Buch, Magazin, Event, Szenografische Intervention, Installation, Audio- visuelles Projekt, Videoclip, Kurzfilm, Tonkonzept.</p> <p>Gestaltungsprojekt zur Umsetzung experimenteller oder anwendungsbezogener visueller oder audiovisueller Arbeiten. Der inhaltliche Diskurs und der gestalterische Ausdruck stehen im Zentrum des Arbeitens an frei wählbaren oder vorgegebenen Themen mit gesellschaftlicher oder künstlerischer Relevanz.</p> <p>Die Studierenden arbeiten im Team innerhalb ihrer Studiengangdisziplin zusammen mit Kommiliton*Innen anderer Studiengänge an einem gemeinsamen Gestaltungsprojekt oder präsentieren und diskutieren in der Seminargruppe ihre individuellen Projekte.</p>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>keine</p>				
6	<p>Prüfungsformen</p> <p>Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>2,42%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Prof. Dr. Uwe Schmitz, Prof. Roger Walk</p>				
11	<p>sonstige Informationen</p> <p>keine</p>				

Titel des Moduls Wissenschaft IV					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
27 W	180 Std.	6	6. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2 SV	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Medienpädagogik IV</p> <p>Die Studierenden kennen ethische Aspekte der digitalen Welten und können diese in ihr professionelles Handeln überführen. Nach erfolgreicher Beendigung des Moduls, sind Sie sich über die Tragweite von algorithmischen Entscheidungen bewusst. Sie wissen, worauf bei der inklusiven Gestaltung von Medieninhalten zu achten ist. Sie haben eine Haltung bzgl. ihrer gesellschaftlichen Verantwortung in zukünftigen Arbeitskontexten entwickelt.</p> <p>Game Studies IV: Game Culture (2SWS)</p> <p>Nach dem erfolgreichen Bestehen sind die Student:innen in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die Geschichte und Funktion des frühen / klassischen Spielejournalismus zu verstehen und einzuordnen ▪ die frühen typischen Spiele-Diskurse der Publikumspresse (Spiele als Gewalttreiber, Spiele als Suchtgefahr, Lernsoftware) zu identifizieren und diskutieren ▪ das dynamische Wechselspiel zwischen traditioneller und progressiver Spiele-Berichterstattung zu erkennen ▪ Protagonist:innen einer progressiven Spiele-Berichterstattung und deren Themen tiefergehend zu studieren und diskutieren 				
3	<p>Inhalte</p> <p>Medienpädagogik IV (2SWS)</p> <p>Ethische Aspekte digitaler Welten u.a. in Bezug auf: Digitale Artefakte, Automatisierte Entscheidungsprozesse, Design, Dark Patterns, Lebenswelten unterschiedlicher Zielgruppen. Digitale Architektur und die damit verbundenen Inklusions- und Exklusionsmöglichkeiten sowie Diskriminierungen. Gesellschaftliche Aspekte der Digitalisierung.</p> <p>Game Studies IV (2SWS)</p> <p>Das Medium der digitalen Spiele hat sich innerhalb der letzten 40 Jahre technisch wie thematisch enorm entwickelt. Steter Begleiter dieser Entwicklung ist seit Beginn der 1980er-Jahre die Spiele-Fachpresse, welche ebenfalls turbulente Zeiten und einen rasanten Wandel erfährt. Dabei entwickelte sich Spiele-Journalismus aus einem service- und produktorientierten Selbstverständnis heraus in Ansätzen zu einer mitunter kulturkritischen Berichterstattung. Besonders in den letzten zehn Jahren haben sich dabei Formate entwickelt, die Spielejournalismus und Spieleforschung immer wieder zusammenbringen. Dabei ist besonders an den Stil des New Game Journalism und die Darstellungsform Video Game Essay sowie Podcast zu denken, die einer tiefergehenden Analyse zu unterziehen sein werden.</p>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Erfolgreiches absolvieren der Module Game Studies I-III und Medienpädagogik I-III</p>				
6	<p>Prüfungsformen</p> <p>Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>2 bestandene Modulteilprüfungen</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				

9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Jennifer Tiede
11	sonstige Informationen Beranek, Angelika: Soziale Arbeit im Digitalzeitalter, Beltz Juventa, Weinheim Basel 2020 Schicha, Christian: Medienethik: Grundlagen- Anwendungen-Ressourcen, utb., Stuttgart 2020 Grimm, Petra/ Zöllner Oliver (Hrsg.): Digitalisierung und Demokratie: Ethische Perspektiven (Medienethik), Franz Steiner Verlag, Stuttgart 2020 Zweig, Katharina: Ein Algorithmus hat kein Taktgefühl: Wo künstliche Intelligenz sich irrt, warum uns das betrifft und was wir dagegen tun können, HEYNE, München 2019 ▪ Inderst, Rudolf: <i>Spannungsfeld Spielejournalismus: Von Testern und Träumern</i> . S. 173 – 185. In: Jochen Koubeck / Michael Mosel / Stefan Werning (Hg.): <i>Spielkulturen: Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs</i> . Glückstadt, 2013. ▪ Inderst, Rudolf: <i>“Here Comes a New Challenger”</i> . <i>Will Video Game Essays be the New Champion of Game Criticism?</i> S.257-281. In: Benjamin Beil/ Gundolf S. Freyermuth/ Hanns Christian Schmidt (Hg.): <i>Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play</i> . Bielefeld, 2021.

Titel des Moduls BA-Projektbegleitung					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
28 BA	360 Std.	12	7. Semester	jedes Semester	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen keine	Kontaktzeit 0 SWS	Selbststudium 360 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen 1. Abschlussbetreuung: Befähigung zur verantwortlichen Durchführung (Leitung/Teilnahme) eines beispielhaften Projekts im Bereich der Studieninhalte. Stärkung der Moderations-, Organisations- und Management- kompetenz der Studierenden. Nachweis von Führungsstärke und Teamfähigkeit. Demonstration des professionellen Projekt-Knowhows. Selbstständige Erstellung eines Papiers zu den wissenschaftlichen und konzeptionellen Grundlagen des Projekts und zur Begründung der Lösungskonsequenzen samt Dokumentation der Projektgrundlagen; professionelle Projektpräsentation. Erwerb von theoretischen Kenntnissen, praxisrelevanten Methoden und anwendungsbezogenen Techniken der Projektplanung, Projektentwicklung und -organisation. Durch den Besuch von mindestens 12 Ringvorlesungen Design haben die Studierenden ihre Kenntnis von herausragenden jüngeren Designproduktionen sowie von aktuellen Designthemen und relevanten Diskursen über die eigene fachliche Spezialisierung hinaus verbreitert und können sich damit jeweils in die kritische Diskussion von globalen Designfragen einbringen				
3	Inhalte 1. Abschlussbetreuung: Einführung in Erhebungs- und Analysemethoden und -techniken. Recherche, Test- & Evaluationsverfahren. Organisationsstrategien, -verfahren und -techniken im Anwendungskontext Kommunikation und Design. Programmatische Projektkommunikation. Projekt- und Gestaltungspraxis: Produktion, Gestaltung, Organisation, Moderation. Angebote zur Supervision durch die betreuenden Dozenten. Besprechung konzeptioneller, dramaturgischer, produktionsorientierter und technischer Fragen im Rahmen des BA- Projekts. Einzelkorrekturen finden im Kontext der Abschlussarbeit statt – definiert nach besonderen Gestaltungsaspekten, z.B.: Theorie & Konzept, Ästhetik & Methoden, Techniken, Tools und Technologien. Ausgewählte Gastvorträge und -beiträge aus dem nationalen wie internationalen Kulturbereich, die jeweils exemplarisch wichtige Themen und Fragen in Bezug auf den Zustand und die Entwicklung des Designs kommunizieren.				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote [siehe Modul 28]				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Alle Lehrenden des Studiengang				
11	sonstige Informationen				

	keine
--	-------

Titel des Moduls BA-Arbeit					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
29 BA	360 Std.	12	7. Semester	jedes Semester	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen keine	Kontaktzeit 0 SWS	Selbststudium 360 Std.	geplante Gruppengröße	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, eigenständig und eigenverantwortlich ein komplexes und umfangreiches Gestaltungsprojekt in allen medialen Ausrichtungen und Dialekten zu konzipieren und umzusetzen. Es soll ein Projekt aus einem oder mehreren der relevanten Berufsfelder des Serious Games und der Digital Knowledge realisiert werden.</p> <p>Selbstständige Erstellung einer Thesis zu den wissenschaftlichen und konzeptionellen Grundlagen des Projekts und zur Begründung der Lösungsansätze samt Dokumentation der Projektgrundlagen: Projektentwicklung, Projektorganisation (Erhebungs- sowie Test- bzw. Evaluationsergebnisse). Darstellung der Projektprogrammik und Projektkommunikation. Darstellung der wissenschaftlichen Recherche. Projektpräsentation.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <p>Betreuung der Bachelorarbeit: Supervision durch die Betreuer; Besprechung konzeptioneller, dramaturgischer, produktionsrelevanter und technischer Fragen im Rahmen des Bachelor-Projekts ebenso wie der Thesis und des Kolloquiums. Präsentation des Bachelorprojekts sowie der Thesis im Rahmen des abschließenden Kolloquiums. Die angebotenen Veranstaltungen (Seminare/individuelle Einzelkorrekturen) richten sich nach den jeweils konkreten Bachelor-Projektarbeiten, in denen die Kandidatinnen und Kandidaten dieses Abschlussmodul realisieren wollen.</p>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>Projektbegleitung in kleinen Arbeitsgruppen, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Mindestens 174 LP müssen vorliegen</p>				
6	<p>Prüfungsformen</p> <p>Bachelorkolloquium</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Bachelor-Prüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>Projekt: 30% Thesis: 15% Kolloquium: 5%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Alle Lehrenden des Studiengang</p>				
11	<p>sonstige Informationen</p> <p>keine</p>				

Titel des Moduls SK IV Existenzgründung / Managementprojekte					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
30 – SK W	180 Std.	6	7. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 PS	Kontaktzeit 30 Std.	Selbststudium 150 Std.	geplante Gruppengröße 20 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>2.1 Fachkompetenz</p> <p>2.1.1. Wissen</p> <p>Die Studierenden können das bislang im Studium erlernte Wissen integrativ an einem selbstgewählten Beispiel einer innovativen Unternehmensgründung erproben und umsetzen. Weitere, dafür noch ergänzend notwendige Informationen beschaffen sich die Studierenden durch eigenständige Recherche-, Informations- und Lernprozesse alleine und in Teams, unterstützt durch Beratung von internen Fachexperten sowie Tutor- und Coachgespräche zur Handlungsreflexion.</p> <p>2.1.2. Fertigkeiten</p> <p>Die Studierenden haben für ihren späteren Beruf ein integriertes Verständnis und breites Problembewusstsein in Bezug auf wesentliche betriebswirtschaftliche Zusammenhänge erworben. Sie erarbeiten neue Lösungen und beurteilen diese mit Blick auf unterschiedliche betriebswirtschaftliche Funktionsbereiche. Die Studierenden sind in der Lage, die verknüpften betriebswirtschaftlichen Kenntnisse erfolgreich auf komplexe und wechselnde betriebliche Problemstellungen anzuwenden. Sie verstehen es, einen koordinierten Unternehmensgesamtplan auch in komplexen Entscheidungssituationen zu entwickeln. Mit Blick auf die Praxis können die Studierenden betriebswirtschaftliche Entscheidungsprozesse begründet treffen und argumentativ vertreten.</p> <p>2.2 Personale Kompetenzen</p> <p>2.2.1 Sozialkompetenz</p> <p>Die Studierenden können effektiv und effizient auch in heterogen zusammengestellten Gruppen arbeiten. Sie lernen vorausschauend mit Problemen im Team umzugehen. Aufgaben im Team leiten die Studierenden anhand der jeweiligen individuellen Kompetenzen an, nehmen zielorientiert Einfluss auf die fachliche Entwicklung anderer und übernehmen Verantwortung im Team. Die Studierenden wenden geeignete soziale Kompetenzen an, um das Arbeiten im Projekt auch auf der Beziehungsebene in geeigneter Weise zu organisieren und zu steuern.</p> <p>2.2.2 Selbstständigkeit</p> <p>Die Studierenden beherrschen effiziente Arbeitstechniken und reflektieren diese systematisch in Bezug auf ihre Wirksamkeit für das angestrebte Projektergebnis. Sie beherrschen effiziente Arbeitstechniken, um betriebswirtschaftliche Projekte – auch unter Zeitdruck – steuern, organisieren und erfolgreich zum Abschluss bringen zu können.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <p>Existenzgründung / Managementprojekte (deutsch / englisch)</p> <p>Angewandte Projektarbeit (Teamprozesse/Zeitmanagement):</p> <p>Teambasierte Konzeption einer innovativen, aber realistischen Unternehmensgründungsidee pro Gruppe und anschließende Erstellung eines ca. 20 – 30 Seiten umfassenden Businessplans in einem vorgegebenen Zeitrahmen (max 9 Wochen).</p> <p>Businessplanerläuterung durch Anwendung des betriebswirtschaftlichen Wissens in den Schwerpunkten: Jahresabschluss, Marketing, Human Resource Management.</p> <p>Dokumentation und Reflexion des internen und externen Kommunikationsprozesses der Projektarbeit durch Agenden und Protokolle in Tutor- und Coachgesprächen.</p> <p>Öffentliche Präsentation der Geschäftsidee und zentraler Bestandteile des Businessplans im Rahmen einer Präsentationsveranstaltung.</p>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>Coaching von projektbezogenen Teamprozessen, ergänzende Beratung durch Fachexperten, Unterstützung der Teamentwicklung durch Tutoren, organisatorische Abwicklung über die ILIAS-Lernplattform.</p>				

5	Teilnahmevoraussetzungen keine
6	Prüfungsformen Präsentation der Semesterarbeit, Kolloquium
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende LfBA Meike Noster oder Fabian Dietrich (FB 9)
11	sonstige Informationen keine