

Gemäß § 7 Abs. 2 Satz 3 der Grundordnung der Mediadesign Hochschule für Design und Informatik in der Fassung vom 10. Februar 2012 erlässt der Akademische Senat die folgende Studienordnung für den Bachelor-Studiengang Gamedesign (Bachelor of Science).

## **Inhaltsverzeichnis**

Inhaltsverzeichnis .....	1
§ 1 Geltungsbereich .....	2
§ 2 Studienziel .....	2
§ 3 Gliederung des Studiums .....	3
§ 4 Studienplan .....	3
§ 5 Sprache .....	3
§ 6 Zulassung nach § 11 BerlHG .....	3
§ 7 In-Kraft-Treten .....	4
Anlage zu § 4 .....	5

## § 1 Geltungsbereich

Diese Ordnung gilt nach In-Kraft-Treten für alle Studierende, die im Studiengang Gamedesign (Bachelor of Science) an der MEDIADDESIGN HOCHSCHULE für Design und Informatik eingeschrieben sind und wird ergänzt durch die Prüfungsordnung für den Studiengang Gamedesign (B.Sc.) vom 1. Oktober 2013. Die Rahmenprüfungsordnung für Bachelor- und Master-Studiengänge der MD.H (RPO) in ihrer jeweils gültigen Fassung ist Bestandteil dieser Ordnung.

## § 2 Studienziel

Der Studiengang „Gamedesign“ ist ein praxisorientierter Bachelor-Studiengang, der auf die Entwicklung von Echtzeit-2D- und 3D-Applikationen, speziell von Computer- und Videospielen, hierbei vor allem auf die Konzeption, Planung, Erstellung, Bearbeitung, Integration und Programmierung entsprechender Inhalte fokussiert.

Ziel des Studiengangs ist es, nicht nur zu lernen, wie man Computerspiele plant und erstellt, sondern sie innerhalb eines wissenschaftlichen Kontexts auch „macht“ – also die praxisorientierte, aber auch wissenschaftlich strukturiert reflektierte Vorgehensweise für die Planung und Durchführung des Erstellens eines Produkts im Bereich der interaktiven Medien.

Das Studium deckt ferner interdisziplinäre Aspekte im Zusammenhang mit der Konzeption, der Abstraktion und der Gestaltung synthetischer Computerspiele-Welten ab. Zudem weisen die Studierenden in jedem Semester in einer Projektphase nach, dass sie das erworbene Wissen praktisch anwenden können.

Die Fachgebiete der ersten beiden Semester des Gamedesign-Studiums sind so konzipiert, dass die Studierenden zunächst eine solide theoretische, gestalterische und technische Basisausbildung erhalten.

Ziel des ersten Semesters ist es, dass die Studierenden in der Lage sind, Computerspiele zu konzipieren und die Visionen mit entsprechenden Methoden exakt zu formulieren – das reine Gamedesign. Ziel des zweiten Semesters ist es bereits, dass die Studierenden ein Computerspiel unter unternehmerischen Bedingungen erstellen.

Neben den klassischen Medien werden korrespondierend die modernen Medien einführend behandelt. Ferner wird eine umfassende Einführung in die Informatik gegeben. Im weiteren Studium werden im Detail die Konzeption und Erstellung Echtzeit-2D und Echtzeit-3D-Inhalte vertieft und entsprechende Konzepte über eine Programmierung für eine Integration der Inhalte in Software vermittelt. Schließlich werden sich die Studierenden bereits ab dem 3. Semester für einen komplexen Sachverhalt des Studiums spezialisieren – Artwork oder Programmierung. Im 6. Semester folgt ein Praxissemester, in dem die Studierenden aufbauend auf den bis dahin erworbenen Erfahrungen nachweisen, dass sie eine komplexe praktische Leistung erbringen können.

Die Schwerpunkte des Studiengangs sind im Detail:

- Gamedesign (Dramaturgie, interdisziplinäre Aspekte und Konzeption von Spielen)

- Grafikdesign (Grundlagen der Gestaltung und Gestaltungslehre)
- Medientechnik (der handwerkliche Umgang mit den Medien)
- Mediadesign, vor allem 2D-Computergrafik und -animation und 3D-Computergrafik und -animation
- Informatik, vor allem Datenstrukturen und Algorithmen und
- Interdisziplinäre Aspekte wie u. a. Medienmanagement und Unternehmensführung.

### **§ 3 Gliederung des Studiums**

Das Studium umfasst 7 Semester (Regelstudienzeit). Der Studiengang gliedert sich in den Kernbereich, die Spezialisierung, das Praxissemester und die Abschlussarbeit.

Der Kernbereich besteht aus den Fachgebieten 1 „Allgemeine Grundlagen und interdisziplinäre Aspekte“, 2 „Konzeption“, 3 „Artwork in Games“, 4 „Gamedevelopment“, 5 „Multimedia“, 6 „Projektarbeiten“ 7 „Praxissemester“ sowie aus der Abschlussarbeit.

Die Spezialisierung ist in dem Fachgebiet 8 „Artwork“ oder in dem Fachgebiet 9 „Programmierung“ möglich und findet im 3. und 5. Semester statt. Der / die Studierende trifft bis zum Ende des 1. Semesters die Entscheidung über die Spezialisierung.

Das 6. Semester ist ein Praxissemester.

Das 7. Semester endet im Rahmen der Bachelorphase mit der Abschluss-Prüfung (Abschlussarbeit und Kolloquium).

### **§ 4 Studienplan**

Das Studium wird nach dem Studienplan durchgeführt. Zur näheren Erläuterung der Lernziele und Lerninhalte in den einzelnen Studienmodulen dienen Modulpläne, in denen die fachlichen Mindestanforderungen festgelegt werden.

### **§ 5 Sprache**

Die Lehrveranstaltungen werden grundsätzlich in deutscher Sprache abgehalten. Bestimmte Lehrveranstaltungen oder auch Teile davon können nach Festlegung durch die Fachbereichsleitung in englischer Sprache durchgeführt werden.

### **§ 6 Zulassung nach § 11 BerIHG**

Beruflich qualifizierte Studienbewerber/innen können nach Maßgabe des §§ 10, 11 BerIHG immatrikuliert werden. Für Bewerbungen auf der Grundlage von § 11 BerIHG werden für den Studiengang Mediadesign insbe-

sondere folgende abgeschlossene Berufsausbildungen als geeignet angesehen:

- Mediengestalter/in Digital und Print
- Mediengestalter/in Bild und Ton
- Fachinformatiker/in
- Kaufmann/Kauffrau für audiovisuelle Medien
- Verlagskaufmann/Kauffrau
- Werbekaufmann/Kauffrau
- Fachkraft für Veranstaltungstechnik
- Fotomedienlaborant/in
- Fachangestellte/r für Medien- und Informationsdienste

## **§ 7 In-Kraft-Treten**

Diese Ordnung tritt nach ihrer Veröffentlichung im Mitteilungsblatt der Hochschule in Kraft.

## Anlage zu § 4

Studienplan des Studiengangs Gamedesign (Bachelor of Science)

Fachgebiete und zugehörige Studienmodule		Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7	Präsenz	Evolearning	Selbstlernphase
<b>1 Allgemeine Grundlagen und interdisziplinäre Aspekte</b>											
1.1.	Studium Generale	9							108		162
1.2.	Interdisziplinäre Aspekte							9	36	72	162
1.3.	Forschung und Technik							9	108		162
1.4.	Medienmanagement					6			72		108
<b>2 Konzeption</b>											
2.1.	Grundlagen des Gamedesign I	6							84		96
2.2.	Grundlagen des Gamedesign II		6						72		108
2.3.	Leveldesign und Spielerführung				6				72		108
<b>3 Artwork in Games</b>											
3.1.	Grundlagen Artwork	9							114		156
3.2.	2D-Art		9						126		144
3.3.	3D-Workflow-Techniken			9					126		144
<b>4 Gamedevelopment</b>											
4.1.	Gamedevelopment I	6							84		96
4.2.	Gamedevelopment II		6						84		96
<b>5 Multimedia</b>											
5.1.	Interaction Design				6				72		108
5.2.	Musik, Sound und Video				6				72		108
<b>6 Projektarbeiten</b>											
6.1.	Projektarbeit I		9						108		162
6.2.	Projektarbeit II			6					72		108
6.3.	Projektarbeit III				12				118		242
6.4.	Projektarbeit IV					9			108		162
<b>7 Praxissemester</b>											
7.1.	Praxissemester und Präsentation						30		48		852
<b>8 Spezialisierung I: Artwork</b>											
8.1.	Klassisches Artwork			6					72		108
8.2.	Digitales Artwork					15			186		264

**Studienordnung für den Studiengang Gamedesign (B.Sc.)**  
an der MEDIADDESIGN HOCHSCHULE (MD.H)

---

Fachgebiete und zugehörige Studienmodule		Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7	Präsenz	Evolearning	Selbstlernphase
8.3.	3D-Modellierungstechniken - Vertiefung			9					108		162
<b>9 Spezialisierung II: Programmierung</b>											
9.1.	Softwaretechnik			9					108		162
9.2.	Grafikprogrammierung			6					72		108
9.3.	Gamestechnologie					15			186		264
<b>10 Abschlussarbeit</b>											
10.1.	Abschlussarbeit und Kolloquium							12			360