

# Game Design

# 7

**Semester**

**Vollzeit**

**Bachelor**



**MD.H**

MEDIADESIGN HOCHSCHULE

## GAME DESIGN (B.SC.)

### 1 AUF EINEN BLICK

STARTTERMIN	1. OKTOBER
DAUER	7 SEMESTER
ABSCHLUSS	BACHELOR OF SCIENCE

#### 1.1 BERUFSBILD

Mission des Studiengangs ist es, innerhalb eines wissenschaftlichen und interdisziplinären Kontexts alle Arbeitsprozesse bei der Konzeption und praktischen Umsetzung von Computerspielen kennenzulernen. Ziel ist es, sich im Studium dabei ein individuelles Profil zu geben und sich im Bereich der medialen Gestaltung oder Programmierung durch gezielte Studienangebote zu vertiefen. Neben den klassischen Medien verfügt der Gamedesigner über Kenntnisse im Umgang mit modernen Medien. Er ist somit nicht nur bestens für einen Einsatz in der Computerspiele-Industrie geeignet, sondern auch für Berufe im Bereich der Visualisierung, des Produktdesigns, Multimedia-Agenturen oder Filmproduktionen.

#### 1.2 ZUGANGSVORAUSSETZUNG

Das Berufsbild des Gamedesigners und -developers spricht junge Menschen mit kreativen, künstlerischen Neigungen an, die mit einem guten visuellen Vorstellungsvermögen ausgestattet sind, logisch und in Zusammenhängen denken können und über ein gutes Allgemeinwissen verfügen. Ferner sind Aufgeschlossenheit gegenüber neuen Aufgaben und die Bereitschaft, im Team arbeiten zu wollen, wichtige Voraussetzungen. Eine intensive Erfahrung mit dem Medium Computerspiel wird vorausgesetzt und die Bereitschaft, viel Zeit zu investieren und sich neuen persönlichen Herausforderungen zu stellen. Gute Deutsch- und Englischkenntnisse sind empfehlenswert.

#### 1.3 ZULASSUNGSVORAUSSETZUNG

Voraussetzung für die Zulassung ist die allgemeine Hochschulreife, die Fachhochschulreife oder ein als gleichwertig anerkannter Abschluss. Studieren ohne Abitur ist gem. § 11 BerlHG durch die fachgebundene Studienberechtigung möglich.

#### 1.4 BEWERBUNGSVERFAHREN

Eine ausführliche Bewerbung (mit Abschlusszeugnissen und tabellarischem Lebenslauf mit Lichtbild), ein persönliches Gespräch sowie die erfolgreiche Teilnahme an einem Eignungstest entscheiden über die Aufnahme. Zusätzlich sind Arbeitsproben zu präsentieren, die eine vertiefte Beschäftigung mit dem Medium Computer-

spiel dokumentieren, die über das profane Spielen hinausgeht.

## 1.5 AUFBAU DES STUDIUMS

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

Die Spezialisierung findet im 2., 3., 4. und 5. Semester statt. Die Studierenden wählen am Ende des 1. Semesters eine der beiden Spezialisierungen „Artwork“ oder „Game Engineering“.

Das 6. Semester ist ein Praxissemester.

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

## 1.6 STUDIENGEBÜHREN

Monatliche Studiengebühr Berlin	650,00 EUR *
Monatliche Studiengebühr Düsseldorf   München	800,00 EUR*
Anmeldegebühr	490,00 EUR
Bachelor - Prüfungsgebühr	1050,00 EUR

\* Wird eine Vorauszahlungsvariante gewählt (semesterweise, jährlich, komplett) reduzieren sich die Studiengebühren um bis zu 5 %.

## 2 STUDIENZIEL

Der Studiengang „Game Design“ ist ein praxisorientierter Bachelor-Studiengang, der die Entwicklung von Echtzeit-2D- und 3D-Applikationen, speziell von Computer- und Videospielen, vermittelt. Hierbei steht vor allem die Konzeption, Planung, Erstellung, Bearbeitung, Integration und Programmierung entsprechender Projekte und Inhalte im Vordergrund.

Die Lehrveranstaltungen lassen sich in fünf Fachgebiete einordnen:

- Der Bereich „Studium Generale“ beinhaltet allgemeine Grundlagenmodule wie „Wissenschaftliches Arbeiten“ und „Angewandte Forschung“ sowie Module mit potenziellen Schnittstellen zu anderen Studiengängen der MD.H wie z. B. „Medienmanagement“ und „Audiovisuelle Inszenierung“.
- Im Bereich „Game Design“ erwerben Sie fachliche Kompetenzen im Bereich der Konzeption, Planung und Umsetzung von Spielen und Spielinhalten.
- Im Bereich „Game Art“ erwerben Sie fachliche Kompetenzen im Bereich der visuellen Gestaltung von Spielen und Spielinhalten.
- Im Bereich „Game Engineering“ erwerben Sie fachliche Kompetenzen im Bereich der technischen Umsetzung von Spielen und Spielinhalten sowie entsprechende Grundlagen der Informatik.
- Der Bereich „Praxis“ führt die in den einzelnen Fachgebieten erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse in der praktischen Anwendung in Projektarbeiten und einem Praxissemester zusammen.

Das erste Semester dient der Orientierung und vermittelt Grundlagen insbesondere in den Bereichen „Game Art“ und „Game Engineering“. Im 2. bis 5. Semester wählen Sie entweder das Fachgebiet „Game Art“ oder das Fachgebiet „Game Engineering“ und vertiefen entsprechend entweder Ihre Kompetenzen im Bereich der visuellen Gestaltung, insbesondere dem der Concept Art und der Produktion von Game Assets oder im Bereich der Informatik und Programmierung. Der Bereich „Game Design“ bietet für beide Spezialisierungen einen gemeinsamen Rahmen und verbindet technische und gestalterische Aspekte mit konkreten Fragestellungen im Bereich der Inszenierung, Dramaturgie und Produktion.

Aufgrund der Schnelllebigkeit der Spieleindustrie ist eine Orientierung an aktuellen technischen Entwicklungen wie z. B. Veränderungen im Bereich der Geschäftsmodelle, der Benutzerschnittstellen oder Entwicklungsumgebungen eine Grundvoraussetzung für die Vorbereitung auf den nahtlosen Einstieg ins Berufsleben. Daraus ergibt sich automatisch ein aktueller Bezug zur Forschung. Theoretisches Grundlagenwissen muss im aktuellen Kontext angewendet werden. Durch den interdisziplinären Charakter des Mediums Computerspiel sind Sie gezwungen, Ihr Fachwissen auf breiter Basis zu erweitern und Transferleistungen zwischen den einzelnen Bereichen wie Konzeption, Darstellung und technischer Implementierung zu erbringen. Innerhalb des Studiums werden als Prüfungsleistungen dabei Medienprodukte (z. B. in den Projektphasen) ebenso erstellt wie wissenschaftliche Arbeiten (z. B. in den Modulen Wissenschaftliches Arbeiten und Experimentelle Forschung).

Ein enger Bezug zur Praxis wird durch die durchgeführten Projektarbeiten und das Praxissemester sichergestellt. Die Fähigkeit alleine und in einem Team Lösungsansätze zu erarbeiten ist dabei zentral. Dabei müssen Sie

Ihr theoretisches Wissen am konkreten Beispiel anwenden. Aufgrund der Aufgabenstellungen des unternehmerischen Projektmodells entsteht ein direkter Bezug zu diversen Teilaspekten des Medienmanagements, wobei explizit die Eigenständigkeit in der Recherche und Anwendung von Fachwissen gefördert wird, was den Transfer von der Theorie in die Praxis zusätzlich unterstützt.

Die Bachelorarbeit beinhaltet einen theoretischen und einen praktischen Teil oder kann sich in besonderen Fällen auch auf eine rein schriftliche Auseinandersetzung mit einem für die Konzeption und Entwicklung von Computerspielen relevanten Thema beschränken. In beiden Fällen ist ein enger Bezug zur Praxis gegeben. Dazu knüpfen Sie an die im Studium vermittelten Grundlagen an und entwickeln diese eigenständig praktisch und inhaltlich weiter. Die Abschlussarbeit erfordert damit die Fähigkeit zur selbstständigen Gestaltung weiterführender Lernprozesse genauso wie das Fällen fundierter Urteile unter Berücksichtigung relevanter Erkenntnisse. Das auf die Bachelorarbeit folgende Kolloquium erfordert schließlich, dass Sie in der Lage sind, ihre Ergebnisse argumentativ zu verteidigen. Die für diesen Prozess notwendigen Kompetenzen werden im Studium gezielt geschult, z. B. durch das Halten von Referaten und Ausarbeiten von Präsentationen.

### 3 CURRICULUM

#### 3.1 ÜBERSICHT

1. SEMESTER	
STUDIUM GENERALE	- WISSENSCHAFTLICHES ARBEITEN
GAME DESIGN	- GAME DESIGN I: KONZEPTION
GRUNDLAGEN ART I	- GRUNDLAGEN ART I: VISUALISIERUNGSPROZESSE
	- GRUNDLAGEN ART II: ASSET DESIGN I
GRUNDLAGEN GAME ENGINEERING	- MATHEMATIK I
	- PROGRAMMIERUNG I
2. SEMESTER	
STUDIUM GENERALE	- NARRATIVE DESIGN I
GAME DESIGN	- GAME DESIGN II: DOKUMENTATION UND PRODUKTION
WAHLPFLICHT A: VERTIEFUNG ART	- CONCEPT ART I: INSZENIERUNG
	- GAME ASSET PRODUCTION I: 3D-KONSTRUKTIONSTECHNIKEN
WAHLPFLICHT B: VERTIEFUNG GAME ENGINEERING	- INFORMATIK I
	- PROGRAMMIERUNG II
PROJEKTE	- PROJEKT I

**3. SEMESTER**

GAME DESIGN	- GAME DESIGN III: INTERACTION DESIGN - NARRATIVE DESIGN II: INTERACTIVE STORYTELLING
WAHLPFLICHT A: VERTIEFUNG ART	- CONCEPT ART II: CHARACTER & CREATURE DESIGN - GAME ASSET PRODUCTION II: PRODUCTION PIPELINE
WAHLPFLICHT B: VERTIEFUNG GAME ENGINEERING	- SOFTWARETECHNIK - GRAFIKPROGRAMMIERUNG
PROJEKTE	- PROJEKT II

**4. SEMESTER**

STUDIUM GENERALE	- AUDIOVISUELLE INSZENIERUNG
GAME DESIGN	- GAME DESIGN IV: LEVEL DESIGN UND SPIELERFÜHRUNG
WAHLPFLICHT A: VERTIEFUNG ART	- CONCEPT ART III: ENVIRONMENT DESIGN - GAME ASSET PRODUCTION III: WORLD & ENVIRONMENT DESIGN
WAHLPFLICHT B: VERTIEFUNG GAME ENGINEERING	- INFORMATIK II - GAME KI
PROJEKTE	- PROJEKT III

**5. SEMESTER**

STUDIUM GENERALE	- ANGEWANDTE FORSCHUNG
GAME DESIGN	- GAME DESIGN V: PROZESSMANAGEMENT
WAHLPFLICHT A: VERTIEFUNG ART	- CONCEPT ART IV: ASSET DESIGN - GAME ASSET PRODUCTION IV: MORPHOLOGISCHE INSZENIERUNG
WAHLPFLICHT B: VERTIEFUNG GAME ENGINEERING	- TOOL & BACKEND-ENTWICKLUNG - GAME PHYSIK
PROJEKTE	- PROJEKT IV

**6. SEMESTER**

PRAXISSEMESTER	- PRAXISSEMESTER UND PRÄSENTATION
----------------	-----------------------------------

**7. SEMESTER**

STUDIUM GENERALE	- MEDIENMANAGEMENT
GAME DESIGN	- EXPERIMENTELLE FORSCHUNG
PROJEKTE	- PROJEKT V
ABSCHLUSSARBEIT	- ABSCHLUSSARBEIT MIT KOLLOQUIUM

## HOCHSCHULSTANDORTE

MEDIADDESIGN HOCHSCHULE  
FÜR DESIGN UND INFORMATIK GMBH

- PRIVATE HOCHSCHULE
- STAATLICH ANERKANNT

ZENTRALE NUMMER FÜR ALLE HOCHSCHULSTANDORTE:  
**089 | 450 605 44**

HOCHSCHULSTANDORT	ANSPRECHPARTNER
FRANKLINSTR. 28-29 10587 BERLIN T 030   399 266 - 0   F - 15 info-ber@mediadesign.de	YVONNE HEINICKE Y.HEINICKE@MEDIADDESIGN.DE  HERMANN FURIN H.FURIN@MEDIADDESIGN.DE
CLAUDIUS-KELLER-STR. 7 81669 MÜNCHEN T 089   450 605 - 0   F - 17 info-muc@mediadesign.de	STEFANIE FRELKE S.FRELKE@MEDIADDESIGN.DE  JANA HILLER J.HILLER@MEDIADDESIGN.DE  STEFANIE MEIER S.MEIER@MEDIADDESIGN.DE
WERDENER STR. 4 40227 DÜSSELDORF T 0211   179 393 - 0   F - 17 info-dus@mediadesign.de	SOO SEUN AN S.AN@MEDIADDESIGN.DE  KIMBERLY DOUANGDARA K.DOUANGDARA@MEDIADDESIGN.DE  ALEXANDRA NAUEN A.NAUEN@MEDIADDESIGN.DE