

# B.A. Game Design und Interaktive Medien

## Der Studiengang

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

**Der Abschluss Bachelor of Arts (B.A.)** kann klassisch in sieben Semestern erreicht werden.

### Studienstart

Winter- und Sommersemester

### Standorte

Berlin und Köln

### Sprache

Deutsch

### Gebühren

€ 640,- monatlich

### Abschluss

#### klassisch:\*

Bachelor of Arts (B.A.) in 7 Semestern

\* nicht dual möglich

## Das Studium an der HMKW

### Die HMKW

- staatlich anerkannte Hochschule
- institutionelle Akkreditierung durch den Wissenschaftsrat, Programmakkreditierung durch die FIBAA ist beantragt



### Breitgefächert und interdisziplinär!

Sie lernen an einer Hochschule, die auch für andere Berufe in den Medien ausbildet. Somit profitieren Sie von interdisziplinären Kooperationen und einer umfangreichen Medien-Ausstattung.

Online informieren und bewerben: [www.hmkw.de](http://www.hmkw.de)

### Events und Ausstellungen



### Arbeiten mit Top-Ausstattung



### Projekte und Kooperationen



Campus Berlin

Fon +49 (0)30 / 46 77 693-30

studienberatung-berlin@hmkw.de

Campus Köln

Fon +49 (0)221 / 222 139-33

studienberatung-koeln@hmkw.de

Campus Frankfurt Main

Fon +49 (0)69 / 50 50 253-93

studienberatung-frankfurt@hmkw.de

klassisch

**Studiengangübergreifender Kompetenzbereich** 25% aller CPs

CP = Credit Points, SWS= Semesterwochenstunden

**Pflichtbereich** 6 Allgemeinbildende Grundlagenmodule

**Wissenschaftliches Propädeutikum**  
Wissenschaftsgeschichte/-theorie, Einführung in wissenschaftliches Arbeiten  
CP 5  
SWS 3

**Medien- und Kommunikationswissenschaft**  
Mediengeschichte, Medientheorie, Medienrecht, Kommunikationstheorie, -analyse  
CP 5  
SWS 3

**Empirische Methodenlehre**  
Empirische Sozialforschung, Statistik-Grundlagen, Medienwirkungsforschung, User Experience  
CP 5  
SWS 3

**Personale und soziale Kompetenzen**  
Selbst- /Lernmanagement, Präsentationstechnik, Teamkompetenz und Projektmanagement  
CP 5  
SWS 3

**Wirtschaftswissenschaften**  
Grundlagen der Betriebs- und Volkswirtschaftslehre: ökonomische Systeme/Strukturen/Werte  
CP 5  
SWS 3

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

**Wahlpflichtbereich** 3 aus 7 vertiefenden oder ergänzenden Modulen

**Medienrecht**  
Vertragsrecht, Urheberrecht, Datenschutz und Privatsphäre, Haftungsfragen etc.  
CP 5  
SWS 3

**Sozialwissenschaften**  
Soziologie, Politologie, sozio-ökonomische Analysen  
CP 5  
SWS 3

**Digitale Ökonomie**  
IT-/Medienwirtschaft, E-Commerce, Big Data, Data Mining  
CP 5  
SWS 3

**Wirtschaftsenglisch**  
Business English: commercial correspondence, presentation techniques, TOEFL preparation etc.  
CP 5  
SWS 3

**zweite Fremdsprache**  
bsp. Spanisch, Chinesisch  
CP 5  
SWS 3

**Sozialpsychologie**  
Zusammenhang zwischen individuellem Verhalten, Erleben und sozialen Interaktionen  
CP 5  
SWS 3

**Medientechnologie**  
OS/Netze, grundlegende IT-/Office-Tools, Dokumentenmanagement, Web-sprachen/-protokolle  
CP 5  
SWS 3

**Studiengangspezifischer Kompetenzbereich** 75% aller CPs

**Fachliche Grundlagen** 2 grundlegende Pflichtmodule

**Kunst-/Designgeschichte und -theorie**  
Geschichte von Schrift, Bild und materieller Kultur, Analysemethoden  
CP 5  
SWS 3

**Gestaltungs- und Designgrundlagen**  
Farbe, Form, Typographie, Corporate Design  
CP 5  
SWS 3

**Medien, Disziplinen, Techniken** 16 vertiefende Pflichtmodule

**Interactive and Visual Storytelling**  
Graphic Adventure & Storyboard, Visual Novel Engines  
CP 5  
SWS 3

**Grundlagen Interface- und Interaktionsdesign**  
Mensch-Maschine-Interaktionen, Usability  
CP 5  
SWS 4

**2D Character Animation**  
2D Animation, Keyframe & Einzelbildanimation, Rigging  
CP 5  
SWS 4

**Concept Art**  
Digitales Zeichnen, Character/Creature Design, Environment Design  
CP 5  
SWS 4

**Modelling und Texturing**  
Digital Sculpting, Subdivision, Modelling, Photogrammetrie  
CP 5  
SWS 4

**Lighting und Shading**  
Grundlagen der Lichtführung, PBR und Materialien, Image-based Lighting  
CP 5  
SWS 4

**Rigging und 3D-Animation**  
3D Animation, Character & Ragdoll Animation, Grooming, Motion Capture  
CP 5  
SWS 4

**Simulation und FX**  
Particle Simulation, Fluid Dynamic Simulation, Rigid Body Simulation, Sprites  
CP 5  
SWS 3

**Grundlagen Spieleentwicklung**  
Geschichte des Spiels, Spielkultur und -systematiken  
CP 5  
SWS 4

**Game Engines & Projektmanagement**  
Unreal Engine, Blueprints & Prefabs, Cinematics  
CP 5  
SWS 5

**Programmierung & Visual Scripting**  
Einführung in Programmiersprachen, Blueprints Visual Scripting  
CP 5  
SWS 4

**Level Design**  
3D Assets, Blueprints & Prefabs, Spieleführung, Blocking, Interaktion  
CP 5  
SWS 4

**Spielmechanik**  
Ludologie & Narratologie, Gameplay & Regelwerk, Themen & Szenarien  
CP 5  
SWS 4

**Sound Design**  
Ambient Sound & Musik, Audio Assets, SoundCue Editor, Jack Foley, Audition  
CP 5  
SWS 2

**Interaktive Medien**  
Navigations- und Interaktionsmodelle  
CP 5  
SWS 4

**Motion Design**  
Motion Graphics, Visual Effects mittels Compositing, Logo Animation  
CP 5  
SWS 4

**Weitere Module und Studienabschnitte** 4 weitere Pflichtmodule

**Repetitorium**  
*im letzten Semester:* Wiederholungen zentraler Themen und Prüfungsvorbereitung  
CP 5  
SWS 3

**Praktikum**  
6-monatige betriebliche Praxisphase  
CP 30  
SWS 3

**Game & Interactive Lab**  
4 Projektwerkstätten zu Game- und Interaktionsdesign  
CP 30  
SWS 18

**Bachelorarbeit**  
2- bis maximal 4-monatige BA-Arbeit, anschließend: BA-Kolloquium  
CP 10  
SWS 2