

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 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.

Start

Winter- und Sommersemester

Standorte

Berlin und Köln

Sprache

Deutsch

Gebühren

€ 595,- monatlich

Abschluss

klassisch:*

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

* nicht dual möglich

Das Studium an der HMKW

Die HMKW

- Staatlich anerkannte Hochschule in privater Trägerschaft
- Institutionelle und Programm-Akkreditierung durch den Wissenschaftsrat und die FIBAA*



* Die staatliche Anerkennung und Akkreditierung für diesen Studiengang werden in Kürze 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

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 a. M.

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

studienberatung-frankfurt@hmkw.de

Studiengangübergreifender Kompetenzbereich

CP = Credit Points, SWS= Semesterwochenstunden

Pflichtbereich 6 Allgemeinbildende Grundlagenmodule

Wahlpflichtbereich 3 aus 6 vertiefenden oder ergänzenden Modulen

Wissenschaftliches Propädeutikum Wissenschaftsgeschichte/-theorie, Einführung in wissenschaftliches Arbeiten CP 5 SWS 3	Personale und soziale Kompetenzen Selbst- und Lernmanagement, Präsentationstechnik, Teamkompetenz und Projektmanagement CP 5 SWS 3	Medientechnologie OS/Netze, grundlegende IT-/Office-Tools, Dokumentenmanagement, Websprachen/-protokolle CP 5 SWS 3	Medienrecht Vertragsrecht, Urheberrecht, Datenschutz und Privatsphäre, Haftungsfragen etc. CP 5 SWS 3
Medien- und Kommunikationswissenschaft Mediengeschichte, Medientheorie, Medienrecht, Kommunikationstheorie, Kommunikationsanalyse CP 5 SWS 3	Wirtschaftswissenschaften Grundlagen der Betriebs- und Volkswirtschaftslehre: ökonomische Systeme/Strukturen/Werte 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
Interkulturalität Kulturtheorien/-modelle, Überwindung von Kulturbarrieren, interkulturelles Lernen etc. CP 5 SWS 3	Methodologie Empirische Sozialforschung, Statistik-Grundlagen, Medienwirkungsforschung, User Experience CP 5 SWS 3	Wirtschaftsenglisch Business English: commercial correspondence, presentation techniques, TOEFL preparation etc. CP 5 SWS 3	zweite Fremdsprache Grundkurs Spanisch oder Grundkurs Chinesisch CP 5 SWS 3

Studiengangspezifischer Kompetenzbereich

Fachliche Grundlagen 3 grundlegende Pflichtmodule

Kunst-/Designgeschichte und -theorie Geschichte von Schrift, Bild und materieller Kultur, Analysemethoden CP 5 SWS 3	Grundlagen Interface- und Interaktionsdesign Screenbasierte Medien, Mensch-Maschine-Interaktionen, Usability CP 5 SWS 4	Motion Design Motion Graphics, Visual Effects mittels Compositing, Logo Animation CP 5 SWS 4
--	---	--

Medien, Disziplinen, Techniken 15 vertiefende Pflichtmodule

Interaktives und visuelles Storytelling Graphic Adventure & Storyboard, Visual Novel Engines CP 5 SWS 4	Gestaltungs- und Designgrundlagen Farbe, Form, Typographie, Corporate Design 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 4
Grundlagen Spieleentwicklung Geschichte des Spiels, Spielkultur und -systematiken CP 5 SWS 4	Game Engines Unreal Engine, Projektmanagement, Blueprints & Prefabs, Cinematics CP 5 SWS 4	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 4	Interaktive Medien Navigations- und Interaktionsmodelle CP 10 SWS 4	

Weitere Module und Studienabschnitte 4 weitere Pflichtmodule

Repetitorium <i>im letzten Semester:</i> Wiederholungen zentraler Themen und Prüfungsvorbereitung CP 5 SWS 3	Praktikum 6-monatige betriebliche Praxisphase CP 30 SWS 3	Bachelorarbeit 2- bis maximal 4-monatige BA-Arbeit, anschließend: BA-Kolloquium CP 10 SWS 2	Game & Interactive Lab 4 Projektwerkstätten zu Game- und Interaktionsdesign CP 10 SWS 2
---	---	---	---