

Game Design und Interaktive Medien dual (B.A.)

Media University
of Applied Sciences



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 brand neuen Studiengangs der Media University: Der **B.A. Game Design und Interaktive Medien** führt dich 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 **dual-praxisintegrierend** in acht Semestern erreicht werden. „Dual-praxisintegrierend“ bedeutet, dass du gleichzeitig studierst und in einem Kooperationsbetrieb arbeitest.

Wir bieten eine Top-Betreuung für den Weg ins kreative Berufsleben.



In Kürze

ABSCHLUSS

Bachelor of Arts (B.A.)

DAUER

8 Semester

STUDIENFORM

Präsenzstudium
mit Online-Anteilen

MEDIA UNIVERSITY

– staatlich anerkannte Hochschule
– institutionelle Akkreditierung durch den Wissenschaftsrat
– Programmakkreditierung durch die FIBAA

START

April (Sommersemester)
Oktober (Wintersemester)

STANDORTE

Frankfurt/Main und Köln

SPRACHE

Deutsch

GEBÜHREN

dual: € 0,- monatlich (Die Kooperationsbetriebe übernehmen die monatlich anfallenden Studiengebühren von € 750,- und zahlen außerdem einen Unterhaltsbeitrag.)



Die Standorte

CAMPUS BERLIN

Tel +49 (0) 30 – 46 77 693 – 30
studienberatung-berlin@media-university.de

CAMPUS KÖLN

Tel +49 (0) 221 – 222 139 – 33
studienberatung-koeln@media-university.de

CAMPUS FRANKFURT

Tel +49 (0) 69 – 50 50 253 – 96
studienberatung-frankfurt@media-university.de

Game Design und Interaktive Medien (B.A.) dual



Studiengangübergreifender Kompetenzbereich (12% aller CPs)

Pflichtbereich – 4 allgemeinbildende Grundlagenmodule



WISSENSCHAFTLICHES PROPÄDEUTIKUM
Wissenschaftsgeschichte/-theorie, Einführung in wissenschaftliches Arbeiten
→ 5 CP / 3 SWS

EMPIRISCHE METHODENLEHRE
Empirische Sozialforschung, Statistik-Grundlagen, Medienwirkungsforschung, User Experience
→ 5 CP / 3 SWS

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

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZEN
Selbst- /Lernmanagement, Präsentationstechnik, Teamkompetenz und Projektmanagement
→ 5 CP / 3 SWS

Wahlpflichtbereich – 1 aus 7 vertiefenden oder ergänzenden Modulen



MEDIENRECHT
Vertragsrecht, Urheberrecht, Datenschutz und Privatsphäre, Haftungsfragen etc.
→ 5 CP / 3 SWS

SOZIALWISSENSCHAFTEN
Soziologie, Politologie, sozioökonomische Analysen
→ 5 CP / 3 SWS

SOZIALPSYCHOLOGIE
Zusammenhang zwischen individuellem Verhalten, Erleben und sozialen Interaktionen
→ 5 CP / 3 SWS

MEDIENTECHNOLOGIE
OS/Netze, grundlegende IT-/Office-Tools, Dokumentenmanagement, Websprachen/-protokolle
→ 5 CP / 3 SWS

DIGITALE ÖKONOMIE
IT-/Medienwirtschaft, E-Commerce, Big Data, Data Mining
→ 5 CP / 3 SWS

WIRTSCHAFTSENGLISCH
Geschäftskorrespondenz, Präsentationstechniken, TOEFL-Vorbereitung usw.
→ 5 CP / 3 SWS

ZWEITE FREMDSPRACHE
bsp. Spanisch, Chinesisch
→ 5 CP / 3 SWS

Studiengangsspezifischer Kompetenzbereich (88% aller CPs)

Fachliche Grundlagen
5 allgemeine Module



Medien, Disziplinen, Techniken
16 vertiefende Module



KUNST-/DESIGN-GESCHICHTE UND -THEORIE
Geschichte von Schrift, Bild und materieller Kultur, Analysemethoden
→ 5 CP / 3 SWS

GESTALTUNGS- UND DESIGNGRUNDLAGEN
Farbe, Form, Typographie, Corporate Design
→ 5 CP / 3 SWS

INTERACTIVE UND VISUAL STORYTELLING
Graphic Adventure und Storyboard, Visual Novel Engines
→ 5 CP / 3 SWS

MODELLING UND TEXTURING
Digital Sculpting, Subdivision, Modelling, Photogrammetrie
→ 5 CP / 4 SWS

GRUNDLAGEN SPIELENTWICKLUNG
Digital Sculpting, Geschichte des Spiels, Spielkultur und -systematiken
→ 5 CP / 4 SWS

SPIELMECHANIK
Ludologie und Narratologie, Gameplay und Regelwerk, Themen und Szenarien
→ 5 CP / 4 SWS

GRUNDLAGEN INTERFACE- UND INTERAKTIONSDSIGN
Mensch-Maschine-Interaktionen, Usability
→ 5 CP / 4 SWS

LIGHTING UND SHADING
Grundlagen der Lichtführung, PBR und Materialien, Image-based Lighting
→ 5 CP / 4 SWS

GAME ENGINES UND PROJEKTMANAGEMENT
Unreal Engine, Blueprints und Prefabs, Cinematics
→ 5 CP / 5 SWS

SOUND DESIGN
Ambient Sound & Musik, Audio Assets, SoundCue Editor, Jack Foley, Audition
→ 5 CP / 2 SWS

2D CHARACTER ANIMATION
2D Animation, Keyframe und Einzelbildanimation, Rigging
→ 5 CP / 4 SWS

RIGGING UND 3D-ANIMATION
3D Animation, Character und Ragdoll Animation, Grooming, Motion Capture
→ 5 CP / 4 SWS

PROGRAMMIERUNG UND VISUAL SCRIPTING
Einführung in Programmiersprachen, Blueprints Visual Scripting
→ 5 CP / 4 SWS

INTERAKTIVE MEDIEN
Navigations- und Interaktionsmodelle
→ 5 CP / 4 SWS

LEVEL DESIGN
3D Assets, Blueprints und Prefabs, Spieleführung, Blocking, Interaktion
→ 5 CP / 4 SWS

MOTION DESIGN
Motion Graphics, Visual Effects mittels Compositing, Logo Animation
→ 5 CP / 4 SWS

SIMULATION UND FX
Particle Simulation, Fluid Dynamic Simulation, Rigid Body Simulation, Sprites
→ 5 CP / 3 SWS

CONCEPT ART
Digitales Zeichnen, Character/Creature Design, Environment Design
→ 5 CP / 4 SWS

Weitere Module und Studienabschnitte
3 weitere Module



BETRIEBLICHE PRAXISPROJEKTE
in jedem Semester:

Erarbeitung von Lösungen für individuelle Problemstellungen im betrieblichen Arbeitsumfeld
→ 80 CP / 7 SWS

REPETITORIUM
im letzten Semester:
Wiederholungen zentraler Themen und Prüfungsvorbereitung
→ 5 CP / 1 SWS

BACHELORARBEIT
2- bis maximal 4-monatige BA-Arbeit, anschließend:
BA-Kolloquium
→ 10 CP / 1 SWS



Änderungen vorbehalten. Stand: 06/2024

CP = Credit Points, SWS = Semesterwochenstunden