

Titel des Moduls Serious Game Design I					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
1 GAME	270 Std.	9	1. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden: <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungselemente und Mechaniken von Brett- und Kartenspielen erkennen, benennen und ihr Zusammenspiel analysieren, • Unterschiedliche Arten von spielbezogenen Zielen (u.a. Siegbedingungen, Lernziele, Designziele) unterscheiden und beschreiben, • Einen eigenen analogen Spiel-Prototyp mit Regelwerk konzipieren, herstellen und analysieren, • Spiel-Prototypen themenfokussiert testen und iterativ überarbeiten 				
3	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Paper Prototyping und Play Testing für Spielmechaniken • Repertoire: Einflussreiche analoge Spiel-Genres • Mediale Spezifika und Gestaltungsdimensionen von Spielkarte, Spielbrett, Token, Würfel usw. • Game Design Patterns: Gameplay-Verben, Core Loop, Goals, Gameplay Modes, Prozeduren, Objekte, Belohnung/Bestrafung, Player Interaction Patterns usw. • Ludologische Grundbegriffe: Genre-Bezeichnungen (analog), Spieldefinitionen, MDA/DDE Framework, Entscheidung / Problemlösung, Ludonarration usw. 				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), semesterbegleitende Studienleistungen (Bonuspunkte), Hausarbeit (Portfolio, Dokumentation), Referat				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Concept Art I (2D)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
2 GAME	270 Std.	9	1. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Nach erfolgreicher Beendigung des Moduls können die Studierenden: <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Konzepte und Techniken für Perspektivisches Zeichnen, Schattierung, Komposition, Farbgebung und Formensprache beschreiben und anwenden, • Gängige digitale Gestaltungssoftware für 2D (z.B. Procreate, Krita, Photoshop) eigenständig verwenden, • Visuelle Konzepte von Skizze bis finalelem Artwork konzipieren und herstellen, • 2D Assets anfertigen, die sich für die Verwendung in einem digitalen und/oder analogen Spiel eignen. 				
3	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Perspektivisches Zeichnen, • Schattierung, • Komposition, • Farbgebung, • Formensprache, • Erstellen analoger und digitaler 2D Assets, insbesondere spielbezogene 				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), Hausarbeit (Werkstück, Portfolio, Dokumentation), Referat				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Technik I					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
3 Game	150 Std.	5	1. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2SV, 2Ü	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 90 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende / 15 Stud.	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Fach- und Methodenkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> • Beherrschen von grundlegenden für die Spieleentwicklung benötigten mathematischen und informatischen Konzepten • Verständnis und Anwenden grundlegender und vertiefender Begriffe und Methoden aus der (algebraischen) Geometrie und der linearen Algebra • Sicherer Umgang mit den Konzepten und Methoden der Vektor- und Matrizenrechnung und deren geometrischer Interpretation, insbesondere rechnerischer Umgang mit Geraden und Ebenen 				
3	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Elemente der formalen Logik, der Mengenlehre und der Lehre der Zahlmengen • Binäre, dezimale und hexadezimale Darstellung natürlicher Zahlen, Stellenwertsysteme mit beschränkter Stellenzahl, Darstellung negativer Zahlen durch das Zweierkomplement • Fließkommazahlen und –arithmetik • Euklidische Geometrie: Satz des Pythagoras, Sinus und Kosinus am Dreieck und als Funktionen reeller Zahlen, Sinus- und Kosinussatz, Umkehrfunktionen der trigonometrischen Funktionen • Vektorrechnung: Vektoren in 2D und 3D, Addition, skalare Multiplikation, Skalarprodukt, Kreuzprodukt, Länge von Vektoren, Kollinearität, lineare Abhängigkeit und Unabhängigkeit, Winkel zwischen Vektoren • Algebraische Darstellung von Geraden und Ebenen in 2D und 3D • Endliche Flächen in 3D: Dreiecke und Polyeder • Matrizenrechnung: insbesondere Matrizenmultiplikation und inverse Matrizen • Koordinatensysteme, Koordinatentransformationen, homogene Koordinaten • Interpolation 				
4	Lehrformen Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • vorlesungsbegleitende Übung, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Gruppenarbeit, • Einzelarbeit, • Präsentation, • Miniklausuren während des Semesters für regelmäßiges Feedback zum Einsatz. 				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Schriftliche Klausurarbeit (60 – 240 Min.), semesterbegleitende Studienleistungen (Bonuspunkte), mündliche Prüfung				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Hamburg (FB 4)				
11	sonstige Informationen: keine				

Titel des Moduls Technik II					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
4 GAME	150 Std.	5	1. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1SV 3Ü	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 90 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende / 15 Stud.	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Studierende beherrschen nach Abschluss der Vorlesung die wichtigsten Prinzipien des objektorientierten Programmierens im Kleinen und haben ein grundlegendes Verständnis vom Aufbau und der Funktionsweise von Rechnern.</p> <p>Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Prinzipien, Methoden, Konzepte und Notationen des Programmierens im Kleinen in verschiedene Kontexte einordnen und in objektorientierten Programmen einsetzen • den algorithmischen Kern einer einfachen Problemstellung identifizieren und einen imperativen Algorithmus dazu entwerfen • einfache objektorientierte Modelle in UML-Notation in einer objektorientierten Programmiersprache umsetzen • sich selbstständig in Anwendungen (wie Entwicklungsumgebungen, Lernplattformen) einarbeiten • objektorientierte Programme in einer Programmiersprache wie z.B. Python analysieren und entwickeln 				
3	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorgehensweisen für die schrittweise Entwicklung von Programmen • Elemente der imperativen Programmierung: Datentypen, Kontrollstrukturen, Operationen • Elemente der objektorientierten Programmierung: Objekte, Klassen, Schnittstellen, Vererbung, Polymorphie • Beschreibungsmethoden der objektorientierten Programmierung, z.B. UML 				
4	<p>Lehrformen</p> <p>Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Bearbeitung von Programmieraufgaben am Rechner in Einzel- oder Teamarbeit, • aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien zum Einsatz. 				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>keine</p>				
6	<p>Prüfungsformen (eine der Folgenden)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schriftliche Klausurarbeit (60 - 240 Min.) • semesterbegleitende Studienleistungen (Bonuspunkte) • Hausarbeit (Portfolio) 				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Gaming & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>2,42%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Prof. Daniel Hamburg (FB 04)</p>				
11	<p>sonstige Informationen: keine</p>				

Titel des Moduls Einführung in das wiss. Arbeiten					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
5 SK GAME	90 Std.	2	1. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 SV	Kontaktzeit 30 Std.	Selbststudium 60 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>1) Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens Die Student:innen können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • die unterschiedlichen Formen des wissenschaftlichen Arbeitens an der FH Dortmund verstehen und voneinander unterscheiden, • relevante wissenschaftstheoretische Grundlagen bzw. Forschungsparadigmen und deren Auswirkungen auf wissenschaftliche Forschungsergebnisse erläutern, und • grundlegende Forschungsmethoden differenzieren sowie Merkmale guter wissenschaftlicher Praxis erklären. <p>2) Grundlagen des wissenschaftlichen Schreibens Die Student:innen können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • formale Kriterien einer wissenschaftlichen Arbeit verstehen und umsetzen, • ein Forschungsthema auswählen, Forschungsfragen entwickeln und eine eigene Arbeit zielführend strukturieren, • einfache wissenschaftliche Texte recherchieren, sinnennehmend lesen und strukturiert auswerten, • Literaturdatenbanken, Literaturverwaltungsprogramme sowie ergänzende Bibliotheksstrukturen sachgerecht benutzen, Plagiate vermeiden und Zitationsstile korrekt anwenden, • ein Literatur-, Abbildungs-, Tabellen- und Abkürzungsverzeichnis für wissenschaftliche Texte aufsetzen, • geeignete KI-gestützte Tools mit Blick auf Vorteile und Problemlagen evaluieren und zielführend für wissenschaftliche Arbeits- und Schreibprozesse einsetzen, • einen eigenen wissenschaftlichen Text planen, verfassen und überarbeiten. 				
3	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wissenschaftstheoretische Grundlagen und Forschungsparadigmen • Formen wissenschaftlichen Arbeitens an der FH Dortmund • Anwendung guter wissenschaftlicher Praxis • Wissenschaftlich Arbeiten mit KI • Methodenlehre: Verfassen eines eigenen wissenschaftlichen Textes • Bibliothekswesen: Struktur und Nutzung • Literaturrecherche, -verwendung und -verwaltung 				
4	<p>Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen keine</p>				
6	<p>Prüfungsformen (eine der Folgenden) Klausur (60 – 240 Min.), Hausarbeit (20 - 30 Seiten), Referat</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende LfbA Meike Noster, Prof. Dr. Jennifer Tiede</p>				

11	Weiterführende Literatur <ul style="list-style-type: none">• Petra Heidler/Albin Krcal/Eva Krczal: <i>Wissenschaftliches Arbeiten für Vielbeschäftigte. Ein praktischer Leitfaden mit Beispielen, Anleitungen und Vorlagen.</i> Leverkusen, 2021.• Johann August Schüle/Simon Reitze: <i>Wissenschaftstheorie für Einsteiger.</i> Stuttgart, 2021.• Buck, I. (2025). <i>Wissenschaftliches Schreiben mit KI.</i> Utb.• Ulrike Pospiech: <i>Wie schreibt man wissenschaftliche Arbeiten?: Von der Themenfindung bis zur Abgabe. Für Hausarbeit (20 - 30 Seiten)en, Bachelor- und Masterarbeit.</i> Mannheim, 2017.
----	---

Titel des Moduls Interaction Design & User Experience					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
6 GAME	270 Std.	9	2. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden: <ul style="list-style-type: none"> • Gängige Methoden des Design Thinking / User Centered Design benennen, erklären und anwenden • Zentrale Usability-Konzepte (insbes. in Game Interfaces) erkennen, beschreiben und im Entwurfsprozess anwenden • Mockups für ein digitales Interaktionskonzept erstellen und als Screenflow dokumentieren • Gängige digitale Interaktionselemente bestimmen und für die Konzeption von spielbezogenen Benutzeroberflächen nutzen • Kriterien für Accessibility von Benutzeroberflächen benennen und berücksichtigen 				
3	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • User Research: Design Thinking-Techniken, Testing-Methoden • (Paper) Prototyping für Interfaces • Wireframe Tools / Frameworks / UI Kits (z.B. Figma, Conceptboard, Penpot) • (Iterative) Entwurfstechniken aus Object-, UI und UX Design • Menu- und Widget-Konventionen: Bezeichnung, Platzierung, Navigation, Interaktionseigenschaften, Gruppierung, Key Mapping, Sound, Micro-Animation usw. • Usability- und User Centered Design-Konzepte: Affordanz / Limitation, Mapping, Niensens Heuristiken, Gestaltgesetze, 3 Reads, Gauges/Previews, Versatilität, Juiciness usw. • Einführung: Accessibility • Repertoire: GUIs für unterschiedliche Game Genres und Apps 				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), Klausur (60-120 Minuten), semesterbegleitende Studienleistungen (Bonuspunkte), Hausarbeit (Portfolio, Dokumentation), Referat				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Concept Art II (3D)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
7 GAME	240 Std.	8	2. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 150 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Nach erfolgreicher Beendigung des Moduls können die Studierenden: <ul style="list-style-type: none"> • 3D Assets für digitale Spiele modellieren • Texturen für 3D Assets unter Berücksichtigung erstellen • 3D Assets riggen, skinnen und animieren • 3D Assets unter Berücksichtigung von Licht und Effekten anpassen und positionieren • 3 D Assets in eine Game Engine importieren und darin sinnvoll platzieren • Grundlegende Methoden für die Arbeit mit Shadern und Texturauflösungen benennen und nutzen 				
3	Inhalte Es kommen überwiegend digitale Mal- und 3D-Modeling-Techniken zum Einsatz; <ul style="list-style-type: none"> • Übungen und Studien zu Character Design und Asset Design • Übungen zu Texturgestaltung • Übungen zu Animation, Rigging und Skinning • Arbeit mit einem 3D Modeling tool (z.B. Blender) 				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), Hausarbeit (Werkstück, Portfolio, Dokumentation), Referat				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 1,61%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Technik III					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
8 Game	150 Std.	5	2. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2SV 2Übungen	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 90 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Studierende erlernen in diesem Modul die Grundkonzepte der Spieleprogrammierung und wenden ihre erlangten Programmierkenntnisse im Kontext der Entwicklung von 2D-Spielen an.</p> <p>Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundkonzepte der Spieleprogrammierung benennen und erläutern, • Elemente einer typischen Skriptsprache einordnen und erläutern, • Bestandteile einer Game-Engine benennen und erläutern, wie diese ineinandergreifen, • Werkzeuge und Editoren einer Game-Engine benennen und erläutern, • Arbeitsabläufe in einer Game-Engine nachvollziehen und bei Bedarf selbst durchführen, • existierende Implementierungen einfacher 2D-Spiele nachvollziehen, • typische Softwareelemente bzw. -komponenten von 2D-Spielen mit Hilfe einer Game-Engine implementieren 				
3	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Typische Funktionalitäten in 2D-Computerspielen: Grafische Benutzeroberfläche, Verarbeitung von Benutzereingaben, Steuerung von Spielfiguren, Kollisionserkennung und -behandlung, nicht-spielbare Spielobjekte, einfache Animationen und Sound • Definition und Bestandteile einer Game Engine • Entwicklungsprozesse in einer Game-Engine: Projekt einrichten, Assets importieren und nutzen, Aufbau eines Szenengraphs, Scripting • Elemente einer Skriptsprache, wie z.B. GDScript • Typische Funktionalitäten einer Game-Engine: Game Loop mit Callback-Funktionen, Timer-Objekte, Ereignisverarbeitung 				
4	<p>Lehrformen</p> <p>Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Bearbeitung von Programmieraufgaben am Rechner in Einzel- oder Teamarbeit, • aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien <p>zum Einsatz.</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>keine</p>				
6	<p>Prüfungsformen (eine der Folgenden)</p> <p>Schriftliche Klausurarbeit (60 - 240 Min.), mündliche Prüfung (20 - 45 Min.)</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Gaming & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>1,61%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Prof. Daniel Hamburg (FB 04)</p>				

Literatur

- Rabin, Steve. *Introduction To Game Development (Game Development)*. Charles River Media, Inc., 2005
- Madhav, Sanjay. *Game programming algorithms and techniques: a platform-agnostic approach*. Pearson Education, 2014.
- Gregory, Jason. *Game engine architecture*. AK Peters/CRC Press, 2018.
- Bradfield, Chris. *Godot 4 Game Development Projects*. Birmingham, Iso-Britannia: Packt Publishing Ltd, 2023.
- Vanhove, Sander. *Learning GDScript by Developing a Game with Godot 4: A fun introduction to programming in GDScript 2.0 and game development using the Godot Engine*. Packt Publishing Ltd, 2024.

Titel des Moduls Wissenschaft I					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
9 W	180 Std.	6	2. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 3 Vorlesungen	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 90 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Medienpädagogik I: Einführung in die Medienpädagogik (2 SWS)</p> <p>Die Studierenden können wissenschaftstheoretische Grundlagen der Medienpädagogik in nationaler und internationaler Perspektive erklären. Sie können diese auf ihre Anwendbarkeit in unterschiedlichen Kontexten hin analysieren und beurteilen und grundlegende Konzepte und Prinzipien aus dem medienpädagogischen Bereich erläutern. Sie sind in der Lage medienpädagogische Methoden zu verstehen, anzuwenden und zu beurteilen. Die dazu nötigen digitalen Werkzeuge können sie selbstständig identifizieren, sich aneignen und anwenden. Sie reflektieren und entwickeln ihre eigene Medienkompetenz.</p> <p>Game Studies I: Einführung (2 SWS)</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Fachgeschichte der Spieleforschung inkl. der Game Design Studies zusammenfassen • zentrale Forschungsfragen, Methoden und Begrifflichkeiten erklären • die Situation der Game Studies in Deutschland und in internationaler Perspektive einordnen • Grundlagen des Spiels als Medium erklären und in Beispielen identifizieren • Spieler*innen mit Blick auf ihre Spielinteressen und -orientierungen unterscheiden • wichtige Tendenzen und Entwicklungsstufen in der Historie analoger und digitaler Spiele wiedergeben und anhand von Beispielen zuordnen <p>Einführung in die Medienwissenschaft (2 SWS)</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte Perioden der Mediengeschichte bzw. die Historie einzelner Medien zu erkennen • medienhistorische Forschungsfragen zu entwerfen und zu bearbeiten • medientheoretische und -ästhetische Zusammenhänge zu kontextualisieren • medienanalytische Fragestellungen zu entwickeln und umzusetzen 				
3	<p>Inhalte</p> <p>Medienpädagogik I: Einführung in die Medienpädagogik (2 SWS)</p> <p>Theoretische Aspekte: Grundlagen der Medienpädagogik: Definitionen, Konzepte, Bedingungen und Zielperspektiven der Medienbildung; Medienkompetenz und ihre Förderung sowie verwandte Konzepte; medienpädagogische Haltungen, Praktiken und Handlungsfelder; Mediendidaktik und Medienerziehung; Medienaneignung und -sozialisation; internationale Perspektiven auf <i>Media Education</i>, <i>Media Literacy</i> und <i>Educational Technology</i>.</p> <p>Praktische Anwendungsfelder: Medienpädagogische Praxisbeispiele für verschiedene Altersgruppen kennen und beurteilen lernen. Digitale Lern-Tools kennenlernen und erproben. Strategien erarbeiten, um durch selbstständige Aneignung Zugang zu digitaler Technik zu finden und die eigene Medienkompetenz weiterzuentwickeln.</p> <p>Game Studies I: Einführung (2 SWS)</p> <p>Die Veranstaltung führt in das noch relative junge und entsprechend heterogen aufgestellte Forschungsfeld der Game Studies ein. Grundlagen der Game Studies (Entwicklung als Disziplin, Handlungsfelder, Methoden und Zielperspektiven) werden vermittelt. Die Game Studies werden in ihrer Entwicklung in Deutschland und in internationaler Perspektive beleuchtet und Pioniere der Spielforschung (z. B. Huizinga oder Caillois) werden mit Blick auf ihre Beiträge zur Spieleforschung vorgestellt. Grundlagen des Mediums Spiel (Geschichte, Entwicklung, Theorie und Analyse analoger und digitaler Spiele) werden eingeführt.</p>				

	<p>Einführung in die Medienwissenschaft (2SWS)</p> <p>Die Veranstaltung führt in die grundlegenden Methoden und Begrifflichkeiten der Medienwissenschaften ein. Gegliedert ist die Einführung für die Studierenden folglich in:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mediengeschichtsschreibung (Studierende erhalten Einblick in die Geschichtsschreibung und Geschichte der audiovisuellen Medien, deren Produktions- und Distributionsformen sowie deren Dynamik) ▪ Medientheorie (der Fokus liegt hier auf Theorien audiovisueller Medien und dem Selbstverständnis des Faches) sowie ▪ Medienanalyse (der Schwerpunkt liegt auf dem analytischen Umgang mit den Dimensionen Text, Bild, Ton und Audiovision).
4	<p>Lehrformen</p> <p>Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>keine</p>
6	<p>Prüfungsformen (eine der Folgenden)</p> <p>Teil 1, Teil 2 und Teil 3: jeweils Klausur (60 – 240 Min.), Hausarbeit (20 - 30 Seiten), Referat (20 - 30 Seiten)</p>
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>3 bestandene Modulteilprüfungen</p>
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>2,42%</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Prof. Dr. Jennifer Tiede</p>
11	<p>sonstige Informationen</p> <p>Medienpädagogik I: Einführung in die Medienpädagogik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hobbs, R. (2021). <i>Media Literacy in Action: Questioning the Media</i>. Lanham, MD: Rowman & Littlefield. • Jörissen, B. & Marotzki, W. (Eds.) (2009). <i>Medienbildung – Eine Einführung</i>. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. • Medienpädagogik Praxisblog: https://www.medienpaedagogik-praxis.de/ • MERZ Zeitschrift • Moser, H. (2019). <i>Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im digitalen Zeitalter</i>. Wiesbaden: Springer. • Schorb, B., Hartung, A., & Dallmann, C. (2017). <i>Grundbegriffe Medienpädagogik</i>. München: kopaed. • Schriften zur Medienpädagogik, Kopaed Verlag (jeweils die 4 aktuellsten Ausgaben) • Tulodziecki, G., Herzig, B., & Grafe, S. (2021). <i>Medienbildung in Schule und Unterricht</i> (3rd Ed.). Bad Heilbrunn: Klinkhardt. • Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). <i>DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes</i>. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <p>Game Studies I: Einführung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beil, B., Hensel, T., & Rauscher, A. (Eds.) (2018). <i>Game Studies</i>. Wiesbaden: Springer. • Callois, R. (2017). <i>Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch</i>. Berlin: Matthes & Seitz. • Egenfeldt-Nielsen, S., Heide Smith, J., & Pajares Tosca, S. (2024). <i>Understanding Video Games</i> (5th Ed.). New York: Routledge. • Freyermuth, G. S. (2018). <i>Games. Game Design. Game Studies. Eine Einführung</i>. Bielefeld: transcript. • Huizinga, J. (1981). <i>Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel</i>. Hamburg: Rowohlt. • Mäyrä, F. (2008). <i>An Introduction to Game Studies. Games and Culture</i>. London: Sage. • Suits, B. (2014). <i>The Grasshopper: Games, Life and Utopia</i>. Peterborough: Broadview. • Wolf, M. & Perron, B. (2004). <i>The Video Game Theory Reader</i>. London: Routledge. <p>Einführung in die Medienwissenschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grampp, S. (2016). <i>Medienwissenschaft</i>. München: UVK.

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Kampmann, E. & Schwering, G. (2017). <i>Teaching Media. Medientheorie für die Schulpraxis. Grundlagen, Beispiele, Perspektiven</i>. Bielefeld: transcript.• Schröter, J. (2014). <i>Handbuch Medienwissenschaft</i>. Stuttgart: Springer. |
|--|--|

Titel des Moduls Schlüsselkompetenz II / ABWL					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
10 SK GAME	60 Std.	2	2. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Vorlesung	Kontaktzeit 30 Std.	Selbststudium 30 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>2.1. Fachkompetenz</p> <p>2.1.1. Wissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden verfügen über ein grundlegendes Verständnis der Betriebswirtschaftslehre. • Sie haben die Entwicklung zentraler Managementansätze kennengelernt. • Sie haben einen Überblick über die Aufgaben betrieblicher Funktionen im Rahmen des Managementprozesses erworben und können zentrale Managementbegriffe erläutern, einordnen und voneinander abgrenzen. • Sie können die wesentlichen Managementprozessstufen zur zielgerichteten Steuerung des Unternehmens beschreiben und erklären. • Sie kennen die grundlegenden Instrumente im Managementprozess beschreiben und erklären. • Sie sind in der Lage, Wissen aus verschiedenen Bereichen zu integrieren. <p>2.1.2. Fertigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können mit Blick auf die Praxis Planungs-, Entscheidungs- und Kontrollprozesse in Unternehmen beschreiben und strukturieren. • Sie können die betrieblichen Funktionen systematisch beschreiben und Interdependenzen differenziert erläutern. • Sie beherrschen wesentliche Instrumente in den einzelnen Phasen der betrieblichen Planung, Entscheidung und Kontrolle <p>2.2 Personale Kompetenzen</p> <p>2.2.1 Sozialkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden entwickeln Kommunikationskompetenzen, die durch Aufgaben, Fallbeispiele und Fallstudien unterstützt werden. • Die Studierenden können ihre Analysen in einer ergebnis- und anwendungsorientierten Art zielgruppenadäquat präsentieren. <p>2.2.2 Selbstständigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können mit komplexen Arbeits- und Studienkontexten selbstständig umgehen und diese anwendungsorientiert gestalten. • Sie können operative und strategische Herausforderungen eines Unternehmens mit Bezug zu zentralen betriebswirtschaftlichen Kennzahlen reflektieren. • Sie haben die Fähigkeit, das Wechselspiel zwischen wirtschaftlichen Regulierungen, institutionellen Rahmenbedingungen und des strategischen Profils eines Unternehmens zu verstehen und eine eigene Meinung abzuleiten. • Sie können analytische und argumentative Aufgaben bearbeiten. 				
3	<p>Inhalte</p> <p>Inhaltlich fokussiert das Modul auf die Vermittlung von Grundlagenkenntnissen in Betriebswirtschaftslehre. Dementsprechend umfasst das Modul die folgender inhaltliche Struktur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundfragen der BWL • Neue Institutionenökonomik • Konstitutive Entscheidungen (Standortwahl, Rechtsformen, Verbindungen) • Unternehmensführung (Controlling, Organisation, Personalwirtschaft) • Internationale Aspekte der Betriebswirtschaftslehre • Betriebliche Leistungserstellung (Produktionswirtschaft, Marketing) • Rechnungs- & Finanzwesen (Ext. / Int. Rewe, Investition und Finanzierung) 				

4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit, Vorlesung
5	Teilnahmevoraussetzungen keine
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), Klausur (60 – 240 Min.), Hausarbeit (20 - 30 Seiten), Referat
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende LfbA Meike Noster / Fabian Dittrich FB 09
11	sonstige Informationen keine

Titel des Moduls Serious Game Design II					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
11 GAME	240 Std.	8	3. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 150 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden: <ul style="list-style-type: none"> • Gameplay-spezifische Anforderungen und resultierende Level-Architekturen unterschiedlicher ludischer Genres erkennen, beschreiben und für ihre eigenen Entwürfe formulieren • Ein Level für ein zeitkritisches Gameplay-Genre konzipieren • Statische und interaktive Objekte in einem digitalen Level nach gängigen Guiding-Prinzipien arrangieren • In einem mehrköpfigen Team zeitkritische Spielmechaniken in einer Game Engine implementieren • In einem mehrköpfigen Team ein gemeinsames Data Repository benutzen und pflegen • Einfache KI-Akteure zweckdienlich im Level positionieren und ihren Verhaltensbaum definieren • KI-generierte Game Assets erstellen und in die Asset Pipeline einer Game Engine integrieren 				
3	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Data Repository (z.B. Git) • Level-Entwurfsmethoden: Mood Boards, Grundrisse, Blockouts usw. • Digitale Level-Architektur: 3D v. 2D, Arenen / Areale / Hubs usw., Terrain & Objekt, Navigation, Guiding, Sichtachsen • Interaktion in digitalen Levels: Kamera, Licht, Non-Player-Characters, Sound • Ludische Genre-Konventionen (zeitkritisch, spatial) • KI-Generierung von Assets • Repertoire: einflussreiche Genre-Vertreter zeitkritischer Spiele, z.B.: Arcade, Platformer, Rennspiel, Action Adventure, Physik-Simulation Inhaltliche und konzeptionelle Verzahnung mit Modul 12 GAME (Serious Game Development I)				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.) , Kolloquium (20 – 30 Min.), semesterbegleitende Studienleistungen (Bonuspunkte), Hausarbeit (Werkstück, Portfolio, Dokumentation)				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Serious Game Development I					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
12 GAME	240 Std.	8	3. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2 Seminare	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 150 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden: <ul style="list-style-type: none"> • In einem mehrköpfigen Team einen digitalen Prototyp nach agilen Prinzipien planen und realisieren • Ein komplexes Projekt in sinnvolle Arbeitspakete aufteilen und ihre Erledigung zweckmäßig vollziehen • Ein digitales Ticketsystem zweckmäßig nutzen und kontinuierlich pflegen • Die verschiedenen Rollen, Organisationsformen und Methoden einer agilen Management-Methode benennen, erklären und vollziehen • Den grundlegenden Ablauf des Bauprozess digitaler Lösungen sowie die wesentlichen Konzepte zum Bau digitaler Lösungen erläutern und anhand einer gegebenen Lösung reflektieren 				
3	Inhalte Serious Game Development I: Design (4 SWS) + <ul style="list-style-type: none"> • Management nach Scrum: Rollen, Organisationsformen, Methoden • Zielsetzung und -anpassung, Komplexitätsschätzung, Zeitschätzung • Ticket Management für User Stories, Tasks, Definitions of Done usw. Serious Game Development I: Code (2 SWS) <ul style="list-style-type: none"> • Design- und Realisierungskonzepte • Bauprozess digitaler Lösungen • Entwurfs- und Evaluationstechniken digitaler Lösungen Inhaltliche und konzeptionelle Verzahnung mit Modul 11 GAME (Serious Game Design II)				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), Hausarbeit (Werkstück, Dokumentation, Reflexion), semesterbegleitende Studienleistungen (Bonuspunkte)				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten 2 bestandene Modulteilprüfungen				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Zusatzkompetenz I / Serious Game Development II (t)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
13 ZK	180 Std.	6	3. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Projekt Seminar	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 20 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Studierende erlernen in diesem Modul fortgeschrittene Konzepte der Spieleprogrammierung, insbesondere mit Bezug zur Entwicklung von 3D-Spielen. Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden: <ul style="list-style-type: none"> • Konzepte der 3D-Spieleprogrammierung benennen und erläutern • Entwurfsmuster in der Spieleentwicklung benennen und erläutern • existierende Implementierungen einfacher 3D-Spiele nachvollziehen • typische Softwareelemente bzw. -komponenten von 3D-Spielen mit Hilfe einer Game-Engine implementieren 				
3	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Einfache und prozedurale Geometrien • 3D-Transformationen und -Navigation • 3D-Rendering (Material, Licht, Schatten, Lokale und Globale Beleuchtung, Partikelsysteme, Antialiasing) • 3D-Kollisionserkennung und Behandlung, Fähigkeiten einer Physik-Engine • Shader-Entwicklung • Entwurfsmuster in der Spieleentwicklung 				
4	Lehrformen Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Bearbeitung von Programmieraufgaben am Rechner in Einzel- oder Teamarbeit, • aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien zum Einsatz.				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Schriftliche Klausurarbeit (60 - 240 Min.), mündliche Prüfung (20 - 45 Min.), Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.)				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 1,08%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Hamburg (FB 04)				
11	Literatur <ul style="list-style-type: none"> • Rabin, Steve. <i>Introduction To Game Development (Game Development)</i>. Charles River Media, Inc., 2005 • Nystron, Robert. <i>Design Pattern für die Spieleprogrammierung</i>, Mitp, 2015 • Gregory, Jason. <i>Game engine architecture</i>. AK Peters/CRC Press, 2018. • Bradfield, Chris. <i>Godot 4 Game Development Projects</i>. Birmingham, Iso-Britannia: Packt Publishing Ltd, 2023. 				

Titel des Moduls Wissenschaft II					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
14 W	180 Std.	6	6. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2 SV	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Medienpädagogik II: Geschichte und Theorie des spielbasierten Lernens (2 SWS) Die Studierenden können die Grundlagen von Digital Game-based Learning wiedergeben und zentrale historische Entwicklungen der Digital Game-based Learning-Forschung zusammenfassen. Sie können wichtige Lerntheorien erläutern und diese bei der kategorienbasierten Beurteilung analoger und digitaler Spiele in schulischen und außerschulischen Lernkontexten anwenden. Sie können Lerntheorien aus mediendidaktischer Perspektive bewerten und Konsequenzen für medial gestütztes Lehren schlussfolgern. Sie können mediendidaktische Grundlagen des Lehrens und Lernens mit digitalen Medien mit Blick auf Lernende und Lehrende aufzeigen und bei der Planung und Gestaltung mediengestützter Lehr-Lern-Situationen anwenden. Sie können kontextadäquate Anwendungen für verschiedene Altersgruppen identifizieren und kategorisieren und dabei die spezifischen Bedürfnisse unterschiedlicher Zielgruppen berücksichtigen. Sie wenden Wissen rund um Jugendmedienschutz in Deutschland und im internationalen Kontext in ihren Projekten (z.B. in Design 2) an.</p> <p>Game Studies II: Serious Games in der pädagogischen Praxis (2 SWS) Die Studierenden können exemplarische Serious Games und andere edukative, spielbasierte Anwendungen und Konzepte vergleichen und Gemeinsamkeiten und Unterschiede verschiedener Serious Games, Lernspiele und Gamification-Konzepte identifizieren. Sie können Praktiken des pädagogischen Einsatzes von Spielen untersuchen und unterschiedliche Anwendungskontexte u.a. mit Blick auf Nutzer:innengruppen und Rahmenbedingungen analysieren und beurteilen. Sie demonstrieren ein grundlegendes Verständnis für die theoriegeleitete Analyse von Serious Games und können wissenschaftliche Quellen und Forschungsansätze mit Blick auf die fundierte Vorbereitung, Verwendung und Evaluation von Serious Games in pädagogischen Kontexten und weiteren Anwendungsfeldern auswerten.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <p>Medienpädagogik II: Geschichte und Theorie des spielbasierten Lernens (2 SWS) Grundlagen des Digital Game-based Learning (Entwicklung als Forschungsdisziplin, Merkmale, Anwendungskontexte, Wirkungsweisen und Zielperspektiven spielbasierten Lernens aus medienpädagogischer Perspektive); relevante Lerntheorien und ihre Berücksichtigung in digitalen Spielen; Spieler:innen als Lernende (entwicklungspsychologische Grundlagen, Berücksichtigung von Diversität und Inklusion); rechtliche Grundlagen spielbasierten Lernens, insbes. Jugendmedienschutz in Deutschland und im internationalen Kontext.</p> <p>Game Studies II: Serious Games in der pädagogischen Praxis (2 SWS) Die Veranstaltung bietet Raum für die theoriegeleitete Auseinandersetzung mit der pädagogischen Spielpraxis und weiteren Anwendungskontexten von edukativen Games, Serious Games und Gamification. Hierzu zählen neben formellen und informellen Bildungsstätten u.a. auch therapeutische Spielzusammenhänge, Spiele in Unternehmen zur Aus- und Fortbildung und Exergames. Diese und weitere verwandte Spielsettings werden hinsichtlich der eingesetzten Lernspiele bzw. Serious Games untersucht, die praktische Umsetzung edukativen Spielens wird ergründet und die verschiedenen Spielpraktiken werden unter Einbezug relevanter wissenschaftlicher Perspektiven theoriegeleitet analysiert.</p>				
4	<p>Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen Bestandene Modulteilprüfungen im Modul 9 W</p>				

6	<p>Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), Klausur (60 – 120 Min.), Hausarbeit (15 - 20 Seiten), Referat</p>
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten 2 bestandene Modulteilprüfungen</p>
8	<p>Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Jennifer Tiede</p>
11	<p>sonstige Informationen</p> <p>Medienpädagogik II: Geschichte und Theorie des spielbasierten Lernens</p> <ul style="list-style-type: none"> • Becker, W. & Metz, M. (Eds.) (2022). <i>Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification</i>. Wiesbaden: Springer. • Gee, J. P. (2003). <i>What Video Games have to Teach us about Learning and Literacy</i>. New York: St. Martin's. • Geisler, M. (2019). <i>Digitale Spiele in der Medienpädagogik: Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleitenden</i>. München: kopaed. • Geisler, M. (2021). <i>Spiel- und Medienpädagogik</i>. Kohlhammer. • Grotlüschen, A. & Pätzold, H. (2020). <i>Lerntheorien in der Erwachsenen- und Weiterbildung</i>. Bielefeld: wbv. • Hugger, K.-U. (2008). Uses-and-Gratification-Approach und Nutzenansatz. In U. Sander, F. Gross, & K.-U. Hugger (Eds.), <i>Handbuch Medienpädagogik</i> (pp. 173–178). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. • Jugendmedienschutzstaatsvertrag • Kerres, M. (2018). <i>Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote</i>. Berlin: De Gruyter. • KIM und JIM -Studie und andere aktuelle Mediennutzungsstudien • Prensky, M. (2007). <i>Digital Game-Based Learning</i>. St. Paul: Paragon. • Wechselberger, U. (2012). <i>Game-based Learning zwischen Spiel und Ernst. Das Informations- und Motivationspotential von Lernspielen aus handlungstheoretischer Perspektive</i>. München: kopaed. <p>Game Studies II: Serious Games in der pädagogischen Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Becker, W. & Metz, M. (Hrsg.) (2024). <i>Serious Games und Gamification in der schulischen Bildung</i>. Springer. • Becker, W. & Metz, M. (2022). <i>Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification</i>. Springer. • Bektic, E., Bruns, D., Gabriel, S., Kelle, F., Pölsterl, G., & Schniz, F. (Eds.) (2020). <i>Mixed Reality and Games. Theoretical and Practical Approaches in Game Studies and Education</i>. Bielefeld: transcript. • Ma, M. & Oikonomou, A. (Hrsg.) (2017). <i>Serious Games and Edutainment Applications</i>. Springer. • Freyermuth, G. S., Gotto, L., & Wallenfels, F. (Hrsg.) (2013). <i>Serious Games, Exergames, Exerlearning</i>. Bielefeld: transcript. • Hoblitz, A. (2015). <i>Spielend lernen im Flow</i>. Springer. • Loh, C. S., Sheng, Y., & Ifenthaler, D. (2015). <i>Serious Games Analytics</i>. Springer. • Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., & Wiemeyer, J. (Hrsg.) (2016). <i>Serious Games. Foundations, Concepts and Practice</i>. Springer. • Zeitschrift "Schule + Spiel", alle Ausgaben

Titel des Moduls Schlüsselkompetenz II (Entrepreneurship)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
15 SK GAME	120 Std.	4	3. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 SV	Kontaktzeit 30 Std.	Selbststudium 90 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden lernen die Fähigkeit, in funktionsübergreifenden Teams zu arbeiten</p> <p>Das Wesen von Social Businesses ist verstanden, sie können Herausforderungen des Startup-Managements sind verstehen und anwendungsbereites Wissen über ausgewählte Methoden und Werkzeuge dafür sind erworben.</p> <p>Sie können Geschäftsmodelle für Social Businesses entwickeln und haben den Lean Startup-Ansatz verstanden und seine wichtigsten Werkzeuge können angewendet werden.</p> <p>Die Studierenden können ein Pitch Deck zur Präsentation eines Social Business erstellen und haben das digitale Marketing in seiner ganzen Bandbreite erfasst und können dies anwenden. (Teil 2)</p> <p>Sie wissen wie Finanzierungsmöglichkeiten mit Fokus auf Crowd-Finanzierung anzuwenden sind. (Teil 2)</p>				
3	<p>Inhalte</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Social Entrepreneurship 2. Geschäftsplan & Strategie 3. Lean Startup 4. Pitch Deck 5. Digitales Marketing (Teil 2) 6. Crowd Finanzierung (Teil 2) <p>Entrepreneurship (deutsch / englisch)</p>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>keine</p>				
6	<p>Prüfungsformen (eine der Folgenden)</p> <p>Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), Klausur (60 – 240 Min.), Hausarbeit (20 - 30 Seiten), Referat (20 - 30 Seiten)</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>2,42%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>LfBA Meike Noster / Fabian Dittrich FB 9</p>				
11	<p>sonstige Informationen</p> <p>keine</p>				

Titel des Moduls Serious Game Design III					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
16 GAME	270 Std.	9	4. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 180	Selbststudium 90 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden: <ul style="list-style-type: none"> • Semantische und prozedurale Elemente von Rätseln / Puzzlen beschreiben, konzipieren, implementieren und dokumentieren • Gängige interaktive Erzähltechniken benennen und in ludonarrativen Kontexten verwenden • Theoretische Kernbegriffe der interaktiven Narration verstehen und anwenden • Verzweigte Quest- und Dialogstrukturen konzipieren, implementieren und dokumentieren 				
3	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Rätsel / Puzzle: Informationsvergabe, Locks & Keys, Verschleierungstechniken, Räumlichkeit, Mehrdeutigkeit, reproduzierbare Strukturen • Gestaltungstechniken: narrativ (z.B. Cutscene, interaktiver Dialog, Voice Over), ludisch (z.B. Scripted Event, Ingame Text, Quest Log, Ingame Ressourcen, GUI-Elemente), spatial (z.B. Distanz, Guiding, Freischaltung, Minimap) • Programme und Plugins für verzweigte Erzählstrukturen • Theoretische Konzepte: Avatar v. Figur, interaktives Erzählen (embedded, evocative, emergent, environmental), Branching, Ludonarration • Klassische Dramaturgie: Konfliktführung, Strukturmodelle, Wendepunkte, narrative Werte, Figuren (Entwicklung, Beziehung, Status), Subtext, Prämisse • Dokumentation: Story Graph, Puzzle Diagram, Beziehungsdiagramm, Log Line, Treatment • Repertoire: einflussreiche Genre-Vertreter narrativer Spiele, z.B. Escape Room, Graphic Adventure, Visual Novel, Text Adventure, Walking Simulator, Action Adventure 				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), semesterbegleitende Studienleistungen (Bonuspunkte), Hausarbeit (Werkstück, Portfolio, Dokumentation)				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Serious Game Development III (t)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
17 Game	270 Std.	9	4. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar, 1TN	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>In diesem Modul werden die relevanten Aspekte und anwendungsnahe Beispiele von multimodalen Benutzerschnittstellen, Augmented und Virtual Reality sowie Spielen auf mobilen Endgeräten behandelt.</p> <p>Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Merkmale und Unterschiede der Techniken Augmented, Mixed und Virtual Reality benennen und erläutern • die Bedeutung von menschlicher Wahrnehmung im AR- und VR-Bereich beschreiben. • die grundlegenden technischen Besonderheiten von AR- und VR-Systemen und mobilen Endgeräten erläutern. • die verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten in AR- und VR-Anwendungen und auf mobilen Endgeräten erklären. • ausgewählte Entwicklungsprozesse für AR- und VR-Anwendungen sowie Spielen auf mobilen Endgeräten durchführen 				
3	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einsatzbereiche und Anwendungsbeispiele von AR/VR • Wahrnehmungsaspekte in AR/VR • AR/VR Ausgabegeräte • AR/VR Eingabegeräte und Tracking • Navigation und Interaktionen in virtuellen Welten • AR/VR Entwicklungsaspekte • Einsatzbereiche mobiler Anwendungen und Beispiele für Spiele auf mobilen Endgeräten • Entwicklung von Spielen für mobile Endgeräte 				
4	<p>Lehrformen</p> <p>Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Bearbeitung von Programmieraufgaben am Rechner in Einzel- oder Teamarbeit, • aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien <p>zum Einsatz.</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Bestandene Modulprüfung „Serious Games Development II-t“</p>				
6	<p>Prüfungsformen (eine der Folgenden)</p> <p>Schriftliche Klausurarbeit (60 - 240 Min.), Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.)</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>2,42%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Prof. Daniel Hamburg (FB 4) / Prof. Daniel Heßler</p>				
11	<p>Literatur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jerald, Jason. <i>The VR book: Human-centered design for virtual reality</i>. Morgan & Claypool, 2015. 				

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Dörner, Ralf, et al. Virtual und Augmented Reality (VR/AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität, Springer Vieweg, 2. Aufl., 2019• Mehler-Bichler, Anett, Stieger, Lothar. Augmented Reality: Theorie und Praxis, De Gruyter, 2022• Geroimenko, Vladimir. Augmentd Reality Games II: The Gamification of Education, Medicine and Art, 2nd. Ed., Spinger, 2024• Vollmer, Guy. Mobile App Engineering: eine systematische Einführung - von den Requirements zum Go-Live, dpunkt Verlag, 2017 |
|--|---|

Titel des Moduls Zusatzkompetenz II / (Serious Game Development IV-t)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
18 ZK	180 Std.	6	4. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Projekt Seminar	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 20 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Schwerpunkt dieses Moduls sind die Grundlagen und die Entwicklung von Multiplayer- und Online-Spielen . Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden: <ul style="list-style-type: none"> • bestehende Multiplayer- und Online-Spiele analysieren und deren Kommunikationsmechanismen erläutern • typische Architekturen von Multiplayer- und Online-Spielen benennen und erläutern • Kommunikationsprotokolle und die Auswirkungen von Netzwerkdiensteigenschaften, insbesondere Latenz, Jitter und Verlust auf die Dienstqualität aus Benutzersicht erläutern • Probleme der Skalierbarkeit und Sicherheit von Multiplayer- und Online-Spielen benennen und erläutern • typische Softwareelemente bzw. –komponenten von Multiplayer-Spielen mit Hilfe einer Game-Engine implementieren 				
3	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen von Rechnernetzen • Grundlagen von Internet und Web • Serialisierung und Zustandsverwaltung • Architektur von Multiplayer- und Online-Spielen • Latenz, Jitter und Zuverlässigkeit • Skalierbarkeit • Sicherheit • Cloud Hosting 				
4	Lehrformen Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Bearbeitung von Programmieraufgaben am Rechner in Einzel- oder Teamarbeit, • aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien zum Einsatz.				
5	Teilnahmevoraussetzungen Bestandene Modulprüfung „Serious Games Development I-t“				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Schriftliche Klausurarbeit (60 - 240 Min.), Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.)				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Gaming & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 1,61%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Hamburg (FB 4) / Prof. Daniel Heßler				
11	Literatur <ul style="list-style-type: none"> • Rabin, Steve. <i>Introduction To Game Development (Game Development)</i>. Charles River Media, Inc., 2005 				

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Glazer, Josh, and Sanjay Madhav. <i>Multiplayer game programming: Architecting networked games</i>. Addison-Wesley Professional, 2015.• Campos Henrique, LOvato, Nathan. <i>The Essential Guide to Creating Multiplayer Games with Godot 4.0</i>, Packt Publishing, 2023 |
|--|---|

Titel des Moduls SK III Projektmanagement & Medien-, Urheberrecht					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
19 SK GAME	180 Std.	6	4. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2 SV	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>a Projektmanagement</p> <p>2.1 Fachkompetenz</p> <p>2.1.1 Wissen</p> <p>Die Studierenden können die Charakteristika eines Projekts erläutern (Einmaligkeit, Ziel, zeitlich befristet eigene Organisationsform, mit Risiken behaftet, etc.) und können Projekte von wiederkehrenden und dauerhaft angelegten Aufgaben abgrenzen. Sie können die wesentlichen Instrumente und Methoden des Projektmanagements beschreiben.</p> <p>2.1.2 Fertigkeiten</p> <p>Die Studierenden können eine Projektaufgabe beschreiben (project charter).</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, die Stakeholder eines Projektes zu ermitteln und ihren Einfluss auf das Projekt erfassen.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage die Erfolgsfaktoren eines Projektes zu ermitteln.</p> <p>Die Studierenden können aus der Projektaufgabe einen strukturierten Projektplan ableiten, mit den einzelnen Aktivitäten die zu erledigen sind (Projektstrukturplan, PSP / Work breakdown structure, WBS) und können den Aktivitäten die erforderlichen Ressourcen zuordnen.</p> <p>Die Studierenden können aus dem Projektstrukturplan, der logischen Reihenfolge der Aktivitäten einen Netzplan erstellen, den kritischen Pfad ermitteln und die Projektdauer bestimmen. Sie können die Bedeutung des kritischen Pfades erläutern.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, aus dem Projektplan, dem Netzplan und dem geplanten Ressourceneinsatz einen Kostenplan für das Projekt abzuleiten.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, aus dem Projektplan, dem Netzplan Checklisten zur Projektverfolgung abzuleiten und nach dem Projektbeginn anzuwenden.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage eine Projektgruppe aufzubauen und Rollen und Verantwortlichkeiten der Projektgruppenmitglieder und anderer Stakeholder zu definieren.</p> <p>Die Studierenden können wesentliche Risiken eines Projektes identifizieren und qualitativ bewerten.</p> <p>2.2 Personale Kompetenzen</p> <p>2.2.1 Sozialkompetenzen</p> <p>Die Studierenden entwickeln Teamkompetenzen, die durch Teamaufgaben etc. unterstützt werden, Die Studierenden können Teams in einer ergebnisorientierten Art führen und koordinieren. Sie können die Teamergebnisse in einem komplexen und anspruchsvollen Umfeld präsentieren.</p> <p>2.2.2 Selbständigkeit</p> <p>Die Studierenden können mit komplexen Arbeit- oder Studienkontexten selbstständig umgehen und diese strukturieren und nachhaltig gestalten. Sie können unabhängige Projekte bearbeiten.</p> <p>b) Medien- und Urheberrecht</p> <p>Die Studierenden haben gelernt, welche Rechte ihnen als Kreative zustehen und wie sie diese durchsetzen können. Sie besitzen Kenntnissen über den Schutz des Urheberrechts, die Nutzungsrechte, (vertragliche und gesetzliche) über Rechtseinräumung und Vergütungsansprüche. Gleichzeitig haben die Studierenden erkennen können, in welchen Situationen eine Rechtklärung notwendig ist, um nicht Rechte Dritter (wie anderer</p>				

	Kreativer, abgebildeter Personen, Marken oder Designs) zu verletzen. Grundkenntnisse im Urheber- und Medienrecht sind wesentliche Bestandteile einer erfolgreichen Tätigkeit für die Zusammenarbeit mit Kund:innen und Vertragspartner:innen.
3	<p>Inhalte</p> <p>Projektmanagement 2 SWS, Medien-, & Urheberrecht 2 SWS (deutsch / englisch)</p> <p>a) Projektmanagement</p> <p>Die Lehrveranstaltung Projektmanagement berücksichtigt die Projektmanagementstandards von ISO; DIN, GPM, IPMA, PMI, dieser werden auch von den Studierenden auszugsweise angewendet. Des Weiteren werden folgende Inhalte behandelt:</p> <p>Grundzüge von Projekten</p> <p>Projektmanagement und Phasen des Projektmanagements</p> <p>Stakeholderanalyse</p> <p>Umfangsmanagement</p> <p>Zeitmanagement</p> <p>Kosten- und Ressourcenmanagement</p> <p>Kommunikationsmanagement</p> <p>Risikomanagement</p> <p>b) Medien- und Urheberrecht</p> <p>Schutzvoraussetzungen, Dauer, Nutzungs- und Bearbeitungsrechte, Lizenzen, Schranken-Regelungen, Haftung. Recht am eigenen Bild und Persönlichkeitsrechte. Weitere Grundzüge des Medienrechts: Rechtsvorschriften im Internet, Schutz von Marken/Designs, Künstlersozialversicherung und Künstlersozialabgabe, VG Bild/Kunst, Honorartabellen (z.B. MFM, VTV).</p>
4	<p>Lehrformen</p> <p>seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>keine</p>
6	<p>Prüfungsformen (eine der Folgenden)</p> <p>Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.)</p>
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>2,42%</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>LfBA Meike Noster</p>
11	<p>sonstige Informationen</p> <p>keine</p>

Titel des Moduls Serious Game Design IV					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
20 GAME	270 Std.	9	5. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden: <ul style="list-style-type: none"> • Gängige Gamification-Methoden benennen, erläutern und in ein eigenes Konzept integrieren • Wirkästhetische Spezifika ausgewählter AR-, VR- und mobile-Anwendungen benennen und erläutern • Ein Gamification-Projekt als AR-, VR- und/oder mobile-Anwendung konzipieren, prototypisieren und methodenbasiert testen • Über konzeptuelle Anforderungen mit externen Stakeholdern verhandeln • Nach Möglichkeit: Ausgehandelte Anforderungen externer Stakeholder in das Gamification-Projekt integrieren 				
3	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Gamification: Theoretische Modelle und praktische Anwendung • Wirkästhetische Dimensionen von AR, VR und mobile • Gestaltungstechniken und –tools für AR, VR und mobile • Nach Möglichkeit: Zusammenarbeit mit externen Stakeholdern 				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), Hausarbeit (Werkstück, Dokumentation, Reflexion)				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Serious Game Development V (t)					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
21 Game	270 Std.	9	5. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 S (4 SWS), 1 Übung (2 SWS)	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen In diesem Modul werden die relevanten Aspekte von künstlicher Intelligenz für die Entwicklung von Computerspielen und Lernplattformen behandelt. Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden: <ul style="list-style-type: none"> • bei konkreten Aufgabenstellungen die verschiedenen Methoden der KI gegenüberstellen und auswählen, • die grundlegenden Ansätze für neuronale Netze beschreiben, • einfache KI-Anwendungen auf Basis bestehender Bibliotheken und Dienste entwickeln, • die Möglichkeiten und Grenzen von künstlicher Intelligenz diskutieren. 				
3	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Logik-Grundlagen • regelbasierte Wissensrepräsentation, Backtracking • Problemlösung: Suche, Uninformierte Suche, Informierte (heuristische) Suche, Spiele mit Gegner, Heuristische Bewertungsfunktionen • Neuronale Netze: Das Perzeptron, Back-Propagation-Netze, Hopfield-Netze • Data Mining und maschinelles Lernen: Klassifikation, Clustering, Support Vector Machines • Entwicklung von KI-Anwendungen: Vorgehensweise, Bibliotheken und Dienste, Training neuronaler Netze 				
4	Lehrformen Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung in Interaktion mit den Studierenden, mit Tafelanschrieb und Projektion, • Lösung von praxisnahen Übungsaufgaben in Einzel- oder Teamarbeit, • Bearbeitung von Programmieraufgaben am Rechner in Einzel- oder Teamarbeit, • aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien zum Einsatz.				
5	Teilnahmevoraussetzungen: keine				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Schriftliche Klausurarbeit (60 - 240 Min.), Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), Hausarbeit (Dokumentation)				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Hamburg (FB 4)				
11	Literatur <ul style="list-style-type: none"> • Rabin, Steve. <i>Introduction To Game Development (Game Development)</i>. Charles River Media, Inc., 2005 • Millington, Ian. <i>AI for Games</i>. CRC Press, 2019. • Roberts, Paul. <i>Artificial Intelligence in Games</i>, CRC Press, 2022 • Yannakakis, Georgios N., Togelius, Julian. <i>Artificial Intelligence and Games</i>. Springer, 2025. 				

Titel des Moduls IDP I					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
22 IDP	180 Std.	6	5. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 PS	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 20 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Im Rahmen des Arbeitens in integrativen Gestaltungsprojekten erwerben die Studierenden aller Studiengänge gemeinsam Kenntnisse über gestalterische Aussage- und Ausdrucksformen. Die Studierenden haben in der Projektarbeit die jeweils eingebrachte Fachkompetenz mit denen der Disziplinen anderer Studiengänge des Fachbereichs vereinigt. Durch den Prozess der Entstehung individueller Einzelarbeiten oder eines in der Gruppe produzierten größeren Gesamtgestaltungsprojektes werden Kompetenzen zur intermedialen Auseinandersetzung und Reflexion angeeignet.</p> <p>Die Studierenden erlernen teamorientiertes Arbeiten und das Verständnis für Gesetzmäßigkeiten und Zusammenhänge der eigenen gegenüber der „fachfremden“ Disziplin.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <p>Der inhaltliche Diskurs und der gestalterische Ausdruck stehen im Zentrum des Arbeitens an frei wählbaren oder vorgegebenen Themen mit gesellschaftlicher, künstlerischer oder philosophischer Relevanz.</p> <p>Konzeption und Entwurf, Gestaltung und ggf. Ausführung von z.B.: Ausstellung, Buch, Magazin, Event, Szenografische Intervention, Installation, Audio- visuelles Projekt, Videoclip, Kurzfilm, Tonkonzept.</p> <p>Gestaltungsprojekt zur Umsetzung experimenteller oder anwendungsbezogener visueller oder audiovisueller Arbeiten. Der inhaltliche Diskurs und der gestalterische Ausdruck stehen im Zentrum des Arbeitens an frei wählbaren oder vorgegebenen Themen mit gesellschaftlicher oder künstlerischer Relevanz.</p> <p>Die Studierenden arbeiten im Team innerhalb ihrer Studiengangdisziplin zusammen mit Kommiliton*Innen anderer Studiengänge an einem gemeinsamen Gestaltungsprojekt oder präsentieren und diskutieren in der Seminargruppe ihre individuellen Projekte.</p>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>keine</p>				
6	<p>Prüfungsformen (eine der Folgenden)</p> <p>Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.)</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>2,42%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Prof. Daniel Heßler</p>				
11	<p>sonstige Informationen</p> <p>keine</p>				

Titel des Moduls Wissenschaft III					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
23 W	180 Std.	6	5. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2 SV	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Medienpädagogik III: Kommunikation und Kollaboration im digitalen Raum (2 SWS) Die Studierenden können verschiedene Konzepte der digitalen Kommunikation und Interaktion differenzieren. Sie können Kooperations- und Kollaborationsprozesse in unterschiedlichen technischen Settings unterscheiden, anleiten und theoriegeleitet mit Blick auf ihre Bedingungen und mögliche Effekte analysieren. Sie haben verschiedene Formen der digital gestützten Kommunikation aktiv ergründet und können Vorteile und Problemlagen reflektieren. Sie können Social Augmented Reality und Social Virtual Reality erklären und Vorteile und Problemlagen fundiert einschätzen. Sie können die rechtlichen Regelungen bezüglich digitaler Kommunikation insbesondere in Bezug auf den Jugendmedienschutz erklären und in ihrem eigenen Umgang mit digitalen Medien anwenden.</p> <p>Game Studies III: Game Analysis (2 SWS) Die Studierenden sind in der Lage, analoge und digitale Spiele sachgerecht und multiperspektivisch zu analysieren. Sie können Spiele im Sinne eines formal-medienästhetischen Ansatzes dekonstruieren und Spielelemente und -mechaniken identifizieren und untersuchen. Sie haben einen strukturierten Zugang zur Analyse von Spielen entwickelt und können Spiele in ihrem Kontext und mit Blick auf Inhalte und formale Spielelemente systematisch evaluieren. Sie können verschiedene Analyseperspektiven einnehmen und Beispiele von Spielanalysen, z.B. aus dem journalistischen oder wissenschaftlichen Bereich, kritisch hinterfragen und theoriebasiert klassifizieren und bewerten. Sie können die Entwicklung des Game Journalismus in Deutschland zusammenfassen und den New Game Journalism und partizipative Formen der Games-Berichterstattung erläutern und kategorisieren. Die im Seminar erworbenen Fähigkeiten zur Spielanalyse können die Studierenden sachgerecht und unter Verwendung eines präzisen und fachlich angemessenen Vokabulars in Form einer eigenen Analyse anwenden.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <p>Medienpädagogik III: Kommunikation und Kollaboration im digitalen Raum (2 SWS) Grundlagen des CSCL (Computer-Supported Collaborative Learning): synchrone und asynchrone Konzepte digitaler Kommunikation und Interaktion und des digital unterstützten Lernens (technische, pädagogische und psychologische Aspekte). Grundlagen von Social Augmented Reality und Social Virtual Reality. Bedingungen und Effekte der online vermittelten Kommunikation und Kollaboration inkl. entsprechender Tools und Anwendungsmöglichkeiten. Rechtliche Regelungen rund um Interaktion und Kommunikation im digitalen Raum.</p> <p>Game Studies III: Game Analysis (2 SWS) Grundlagen der wissenschaftlich fundierten Spielanalyse. Anwendung von Techniken der Textanalyse auf analoge und digitale Spiele. Theoriebasierte Strategien zur Vorbereitung, Durchführung und Verschriftlichung von Spielanalysen mit Fokus auf Spielkontexte, -inhalte und formale Spielelemente. Etablierung eines sachgerechten Vokabulars zur präzisen Auseinandersetzung mit Spielen vor dem Hintergrund formalistischer, strukturalistischer und post-strukturalistischer Zugänge. Kritische Auseinandersetzung mit journalistischen Spielkritiken und wissenschaftlichen Spielanalysen. Beschäftigung mit der Geschichte des Game Journalismus in Deutschland und mit partizipativen Darstellungsformen der Games-Berichterstattung wie Video Game Essays, Podcasts, Vlogs und Let's Plays.</p>				
4	<p>Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen Bestandene Modulteilprüfungen im Modul 9 W</p>				

6	<p>Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), Klausur (60 – 120 Min.), Hausarbeit (15 - 20 Seiten), Referat (15 – 20 Seiten)</p>
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten 2 bestandene Modulteilprüfungen</p>
8	<p>Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Jennifer Tiede</p>
11	<p>sonstige Informationen</p> <p>Medienpädagogik III: Kommunikation und Kollaboration im digitalen Raum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bauer, J. & Müßle, T. (2020). <i>Psychologie der digitalen Kommunikation</i>. München: utz. • Donelan, H., Kear, K., & Ramage, M. (Eds.) (2010). <i>Online Communication and Collaboration. A Reader</i>. London: Routledge. • Geschke, D., Lorenz, J., & Holtz, P. (2019). The Triple-Filter Bubble. Using Agent-Based Modelling to Test a Meta-Theoretical Framework for the Emergence of Filter Bubbles and Echo Chambers. <i>British Journal of Social Psychology</i>, 58, 129–149. • Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Telekommunikation- Telemedien-Datenschutz-Gesetz (TTDSG) • Kress, U., Rosé, C., Wise, A. F., & Oshima, J. (2021). <i>International Handbook of Computer-Supported Collaborative Learning</i>. Cham: Springer. • Kutscher, N., Ley, T., Seelmexer, U., Siller, F., Tillmann, A., & Zorn, I. (2020). <i>Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung</i>. Weinheim: Beltz Juventa. • Wing Bo Tso, A., Chi-leung Chan, A., Lam Chan, W. W., Sidorko, P. E., & Ma, W. W. K. (Eds.) (2022). <i>Digital Communication and Learning. Changes and Challenges</i>. Singapore: Springer. <p>Game Studies III: Game Analysis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ackermann, J. (Ed.) (2017). <i>Phänomen Let's Play-Video</i>. Wiesbaden: Springer. • Bigl, B. & Stoppe, S. (Eds.) (2023). <i>Game-Journalismus. Grundlagen – Themen – Spannungsfelder. Ein Handbuch</i>. Wiesbaden: Springer. • Bogost, I. (2007). <i>Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames</i>. Cambridge: MIT. • Fachzeitschrift „Gee“, alle Ausgaben. • Fernández-Vara, C. (2024). <i>Introduction to Game Analysis</i> (3rd ed.). Routledge. • Hensel, T., Neitzel, B., & Nohr, R. F. (Eds.) (2015). „The cake is a lie!“ <i>Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von Portal</i>. Münster: Lit. • Inderst, R. (2013). <i>Spannungsfeld Spielejournalismus: Von Testern und Träumern</i>. In J. Koubeck, M. Mosel & S. Werning (Eds.), <i>Spielkulturen: Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs</i> (pp. 173–185). Glückstadt: vvh. • Inderst, R. (2021). “Here Comes a New Challenger”. Will Video Game Essays be the New Champion of Game Criticism? In B. Beil, G. S. Freyermuth, & H. C. Schmidt (Eds.), <i>Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play</i> (pp. 257–281). Bielefeld: transcript. • Jones, S. E. (2008). <i>The Meaning of Video Games. Gaming and Textual Strategies</i>. New York & London: Routledge. • Nieborg, D. B. & Foxman, M. (2023). <i>Mainstreaming and Game Journalism</i>. Cambridge: MIT. • Sachs-Hombach, K., & Thon, J.-N. (Eds.) (2015). <i>Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung</i>. Köln: Herbert von Halem. • Walz, S. P. & Deterding, S. (Eds.) (2015). <i>The Gameful World: Approaches, Issues, Applications</i>. Cambridge: MIT. • Zierold, K. (2011). <i>Computerspielanalyse. Perspektivenstrukturen, Handlungsspielräume, moralische Implikationen</i>. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.

Titel des Moduls Serious Game Design V					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
24 GAME	270 Std.	9	6. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden: <ul style="list-style-type: none"> • Grundkonzepte der mathematischen Kombinatorik und Stochastik für das Balancing eines beschreiben und anwenden • Grundkonzepte der ressourcenbasierten Spielästhetik erkennen und am Beispiel erklären • Ressourcenkreisläufe in digitalen Spielen klassifizieren, auf ihre ludischen und motivationalen Implikationen hin interpretieren und dokumentieren • Ein ressourcenkritisches Spiel konzipieren, prototypisieren und methodenbasiert testen • Ausgewählte kognitive Verzerrungen und korrespondierende Dark Patterns erkennen, benennen, in ein Spielkonzept integrieren und prototypisch implementieren 				
3	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungstechniken: Zufallsgeneratoren (z.B. Würfel, Karten, RNG), Punktesysteme, Highscores, Ressourcen-Loops, Schwierigkeitsgrade, Collectibles, Abonnements, Micropayments, Lootboxen • Tools für Game Balancing (Tabellenkalkulation, Diagramm-Software, Ressourcen-Simulatoren usw.) • Ludische Konzepte: Wertrelationen, Diskretisierung / Kontinuität, Symmetrie / Asymmetrie, transitive / intransitive Systeme • HCI-Konzepte: Lernkurven, Spielmotivationen, Wahrnehmungsmodi, Engagement- bzw. Immersions-Modi, Kognitive Verzerrungen, Dark Patterns • Dokumentation: Ressourcen-Loops und -Verläufe, Machinations Framework (Quellen, Senken, Konverter usw.), Wahrscheinlichkeiten und Szenarien • Repertoire: einflussreiche Genre-Vertreter ressourcenkritischer Spiele, z.B.: Deck Builder, Glücksspiel, Aufbaustrategie, Roguelike, Handelssimulation 				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), semesterbegleitende Studienleistungen (Bonuspunkte), Hausarbeit (Werkstück, Portfolio, Reflexion), Klausur (90-120 Minuten), Referat				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls Serious Game Projekt					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
25 GAME	270 Std.	9	6. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 Seminar, 1Übung	Kontaktzeit 90 Std.	Selbststudium 180 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Qualifizierung der Studierenden in Fortsetzung der Lern- und Qualifikationsziele der Module <i>Serious Game Design I–V</i> und <i>Serious Game Development I–III</i> . Methodische, konzeptionelle, gestalterische und technische Befähigung zur Realisierung komplexer & umfangreicher Entwicklungsprojekte im Bereich Game Design / Serious Games. Die Studierenden können am Ende des Moduls eigenständig die Projektorganisation für ein Serious Game Projekt durchführen.				
3	Inhalte Umfangreiches und komplexes Serious Games Realisierungsprojekt in Gruppenarbeit (2 bis 5 Teilnehmer:innen) mit starker Verzahnung mit den Modulen 24 Game (Game Design V) und 27 W (Wissenschaft IV).				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), Hausarbeit (Werkstück, Dokumentation, Reflexion)				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten 2 bestandene Modulteilprüfungen				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Daniel Heßler				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls IDP II					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
26 IDP	180 Std.	6	6. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 PS	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 20 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Im Rahmen des Arbeitens in integrativen Gestaltungsprojekten erwerben die Studierenden aller Studiengänge gemeinsam Kenntnisse über gestalterische Aussage- und Ausdrucksformen. Die Studierenden haben in der Projektarbeit die jeweils eingebrachte Fachkompetenz mit denen der Disziplinen anderer Studiengänge des Fachbereichs vereinigt. Durch den Prozess der Entstehung individueller Einzelarbeiten oder eines in der Gruppe produzierten größeren Gesamtgestaltungsprojektes werden Kompetenzen zur intermedialen Auseinandersetzung und Reflexion angeeignet.</p> <p>Die Studierenden erlernen teamorientiertes Arbeiten und das Verständnis für Gesetzmäßigkeiten und Zusammenhänge der eigenen gegenüber der „fachfremden“ Disziplin.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <p>Der inhaltliche Diskurs und der gestalterische Ausdruck stehen im Zentrum des Arbeitens an frei wählbaren oder vorgegebenen Themen mit gesellschaftlicher, künstlerischer oder philosophischer Relevanz.</p> <p>Konzeption und Entwurf, Gestaltung und ggf. Ausführung von z.B.: Ausstellung, Buch, Magazin, Event, Szenografische Intervention, Installation, Audio- visuelles Projekt, Videoclip, Kurzfilm, Tonkonzept.</p> <p>Gestaltungsprojekt zur Umsetzung experimenteller oder anwendungsbezogener visueller oder audiovisueller Arbeiten. Der inhaltliche Diskurs und der gestalterische Ausdruck stehen im Zentrum des Arbeitens an frei wählbaren oder vorgegebenen Themen mit gesellschaftlicher oder künstlerischer Relevanz.</p> <p>Die Studierenden arbeiten im Team innerhalb ihrer Studiengangdisziplin zusammen mit Kommiliton*Innen anderer Studiengänge an einem gemeinsamen Gestaltungsprojekt oder präsentieren und diskutieren in der Seminargruppe ihre individuellen Projekte.</p>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>keine</p>				
6	<p>Prüfungsformen (eine der Folgenden)</p> <p>Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.)</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Modulprüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>2,42%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Prof. Daniel Heßler</p>				
11	<p>sonstige Informationen</p> <p>keine</p>				

Titel des Moduls Wissenschaft IV					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
27 W	180 Std.	6	6. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 2 SV	Kontaktzeit 60 Std.	Selbststudium 120 Std.	geplante Gruppengröße 30 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Medienpädagogik IV: Ethik und soziale Verantwortung (2 SWS)</p> <p>Die Student:innen können ethische Rahmenbedingungen und Konsequenzen der Digitalisierung aufzeigen und diese in ihrem professionellen Handeln angemessen anwenden. Nach erfolgreicher Beendigung des Moduls demonstrieren sie ein Bewusstsein über die Tragweite algorithmischer Entscheidungen und können über Potentiale, aber auch über ethische und rechtliche Problemlagen im Zusammenhang mit künstlicher Intelligenz kategoriengeleitet reflektieren. Sie können bei der Gestaltung medialer Lern- und Spielinhalte eine inklusive und diversitätssensible Haltung einnehmen und entsprechende gestalterische Entscheidungen fundiert und unter Einbezug ethischer Kriterien begründen. Sie erkennen ihre gesellschaftliche Verantwortung in zukünftigen Arbeitskontexten an und sind in der Lage, in Medienzusammenhängen sachgerecht, selbstbestimmt, kreativ und sozial verantwortlich zu handeln.</p> <p>Game Studies IV: Interdisziplinäre Perspektiven auf Spiele in Kultur und Gesellschaft (2 SWS)</p> <p>Die Studierenden besitzen einen umfassenden Kenntnisstand in Bezug auf klassische und aktuelle spielwissenschaftliche Diskurse. Sie können die gesellschaftliche Relevanz von Spielen diskutieren und verfügen über vertiefte Kompetenzen in der Analyse von Spielen vor dem Hintergrund interdisziplinärer Sichtweisen. Sie können den Zusammenhang von <i>Rules</i>, <i>Play</i> und <i>Culture</i> theoriebasiert erläutern und anhand ausgewählter Themenkomplexe konkretisieren. Sie können die Game Studies im Kontext verschiedener Nachbardisziplinen (z.B. Politik-, Geschichts-, Musik-, Kultur- oder Sozialwissenschaften) einordnen und verfügen über die notwendigen Kompetenzen, um sachgerecht und professionell über das Kulturgut Spiel zu kommunizieren.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <p>Medienpädagogik IV: Ethik und soziale Verantwortung (2 SWS)</p> <p>Ethische Aspekte digitaler Welten u.a. in Bezug auf digitale Artefakte, automatisierte Entscheidungsprozesse, Dark Patterns und künstliche Intelligenz; gesellschaftliche und soziale Chancen und Problemlagen im Zusammenhang mit digitalen Medien und speziell mit digitalen Spielen, z.B. mit Blick auf Mechanismen von Inklusion und Exklusion und Phänomene wie Cybermobbing, Propaganda und Hate Speech; die Berücksichtigung von Diversität und Heterogenität.</p> <p>Game Studies IV: Interdisziplinäre Perspektiven auf Spiele in Kultur und Gesellschaft (2 SWS)</p> <p>Basierend auf den Veranstaltungen Game Studies I bis III bietet dieses Seminar einen vertieften Einblick in relevante Diskurse der Game Studies. Im Zentrum der Veranstaltung stehen die gemeinsame Lektüre und die angeleitete Diskussion diverser Schlüsseltexte aus der Game Culture. Die Studierenden setzen sich anhand ausgewählter thematischer Schwerpunkte mit interdisziplinären Perspektiven auf Games auseinander und ergründen und reflektieren so die wechselseitige Beziehung zwischen Spielenden und Spiel und die Rolle digitaler Spiele in Kultur und Gesellschaft.</p>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Bestandene Modulteilprüfungen im Modul 9 W</p>				
6	<p>Prüfungsformen (eine der Folgenden)</p> <p>Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), Klausur (60 – 120 Min.), Hausarbeit (15 - 20 Seiten), Referat</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>2 bestandene Modulteilprüfungen</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				

9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Jennifer Tiede
11	Medienpädagogik IV: Ethik und Soziale Verantwortung <ul style="list-style-type: none"> • Beranek, A. (2020). <i>Soziale Arbeit im Digitalzeitalter</i>. Weinheim Basel: Beltz Juventa. • Frau-Meigs, D., Kotilainen, S., Pathak-Shelat, M., Hoechsmann, M., & Poyntz, S. R. (Eds.) (2021). <i>The Handbook of Media Education Research</i>. Hoboken: Wiley. • Ganguin, S. et al. (Eds.) (2023). <i>Jahrbuch Medienpädagogik 19: Gesellschaftlicher Zusammenhalt: Kommunikation und Konsens</i>. Zeitschrift für Medienpädagogik. • Grimm, P. & Zöllner, O. (Eds.) (2020). <i>Digitalisierung und Demokratie: Ethische Perspektiven (Medienethik)</i>. Stuttgart: Franz Steiner. • Schicha, C. (2020). <i>Medienethik: Grundlagen- Anwendungen-Ressourcen</i>, Stuttgart: utb. • Tulodziecki, G. (2023). <i>Individuelles Handeln und Gemeinwohl. Eine interdisziplinäre Handlungstheorie im Kontext von Freiheit, Verantwortung und künstlicher Intelligenz</i>. Bielefeld: transcript. • Zweig, K. (2019). <i>Ein Algorithmus hat kein Taktgefühl: Wo künstliche Intelligenz sich irrt, warum uns das betrifft und was wir dagegen tun können</i>. München: Heyne. Game Studies IV: Interdisziplinäre Perspektiven auf Spiele in Kultur und Gesellschaft <ul style="list-style-type: none"> • Beil, B., Freyermuth, G. S., & Gotto, L. (Eds.) (2015). <i>New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse</i>. Bielefeld: transcript. • Beil, B., Freyermuth, G. S., & Schmidt, H. C. (Eds.) (2021). <i>Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play</i>. Bielefeld: transcript. • Bissell, T. (2010). <i>Extra Lives: Why Video Games Matter</i>. New York: Pantheon. • Bodden, T., Madeheim, M., & Montag, A. (Eds.) (2021). <i>Loading... Game Studies Interdisziplinär</i>. Paderborn: Fink. • Bogost, I. (2011). <i>How To Do Things With Videogames</i>. Minnesota: University of Minnesota Press. • Dimopoulos, K. & Kallikaki, M. (2020). <i>Virtual Cities: An Atlas & Exploration of Video Game Cities</i>. London: Countryman. • Gehring, U. & Schwingeler, S. (Eds.) (2009). The Ludic Society – Zur Relevanz des Computerspiels. <i>Kritische Berichte</i>, 37(2). • Grace, L. (Ed.) (2021). <i>Black Game Studies. An Introduction to the Games, Game Makers, and Scholarship of the African Diaspora</i>. Pittsburgh: Carnegie Mellon University ETC Press. • Huizinga, J. (2006/1938). <i>Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel</i>. Rowohlt. • Juul, J. (2012). <i>A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players</i>. Cambridge: MIT. • Malaby, T. M. (2007). Beyond Play: A New Approach to Games. <i>Games and Culture</i>, 2(2), 95–113. • McGonigal, J. (2011). <i>Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World</i>. London: Paragon. • Muriel, D. & Crawford, G. (2018). <i>Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society</i>. Routledge. • Murray, S. (2018). <i>On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space</i>. London: I. B. Tauris. • Payne, M. T. & Huntemann, N. B. (Eds.) (2019). <i>How to Play Video Games</i>. New York: NYU Press. • Pearce, C. (2011). <i>Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds</i>. Cambridge: MIT. • Perron, B. (2018). <i>The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror</i>. London: Bloomsbury. • Pfister, E., & Winnerling, T. (2020). <i>Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte</i>. Glückstadt: vwh. • Richardson, I., Hjorth, L., & Davies, H. (2021). <i>Understanding Games and Game Cultures</i>. Sage. • Rosenfelder, A. (2008). <i>Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele</i>. Köln: Liepenhauer & Witsch. • Salen Tekinbaş, K. (2007). <i>The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning</i>. Cambridge: MIT. • Schulze von Glaßer, M. (2014). <i>Das virtuelle Schlachtfeld. Videospiele, Militär und Rüstungsindustrie</i>. Köln: PapyRossa. • Shaw, A. (2014). <i>Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture</i>. Minnesota: University Press. • Zacharias, W. (2010). <i>Kulturell-ästhetische Medienbildung 2.0. Sinne – Künste – Cyber</i>. München: kopaed. • Zimmermann, O. & Falk, F. (Eds.) (2020). <i>Handbuch Games Kultur. Über die Kulturwelten von Games</i>. Deutscher Kulturrat e.V.

Titel des Moduls BA-Projektbegleitung					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
28 BA	360 Std.	12	7. Semester	jedes Semester	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen keine	Kontaktzeit 0 SWS	Selbststudium 360 Std.	geplante Gruppengröße 15 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen 1. Abschlussbetreuung: Befähigung zur verantwortlichen Durchführung (Leitung/Teilnahme) eines beispielhaften Projekts im Bereich der Studieninhalte. Stärkung der Moderations-, Organisations- und Management- kompetenz der Studierenden. Nachweis von Führungsstärke und Teamfähigkeit. Demonstration des professionellen Projekt-Knowhows. Selbstständige Erstellung eines Papiers zu den wissenschaftlichen und konzeptionellen Grundlagen des Projekts und zur Begründung der Lösungskonsequenzen samt Dokumentation der Projektgrundlagen; professionelle Projektpräsentation. Erwerb von theoretischen Kenntnissen, praxisrelevanten Methoden und anwendungsbezogenen Techniken der Projektplanung, Projektentwicklung und -organisation. Durch den Besuch von mindestens 12 Ringvorlesungen Design haben die Studierenden ihre Kenntnis von herausragenden jüngeren Designproduktionen sowie von aktuellen Designthemen und relevanten Diskursen über die eigene fachliche Spezialisierung hinaus verbreitert und können sich damit jeweils in die kritische Diskussion von globalen Designfragen einbringen				
3	Inhalte 1. Abschlussbetreuung: Einführung in Erhebungs- und Analysemethoden & -techniken. Recherche, Test- & Evaluationsverfahren. Organisationsstrategien, -verfahren und -techniken im Anwendungskontext Kommunikation und Design. Programmatische Projektkommunikation. Projekt- und Gestaltungspraxis: Produktion, Gestaltung, Organisation, Moderation. Angebote zur Supervision durch die betreuenden Dozenten. Besprechung konzeptioneller, dramaturgischer, produktionsorientierter und technischer Fragen im Rahmen des BA- Projekts. Einzelkorrekturen finden im Kontext der Abschlussarbeit statt – definiert nach besonderen Gestaltungsaspekten, z.B.: Theorie & Konzept, Ästhetik & Methoden, Techniken, Tools und Technologien. Ausgewählte Gastvorträge und -beiträge aus dem nationalen wie internationalen Kulturbereich, die jeweils exemplarisch wichtige Themen und Fragen in Bezug auf den Zustand und die Entwicklung des Designs kommunizieren.				
4	Lehrformen seminaristischer Unterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit				
5	Teilnahmevoraussetzungen keine				
	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.), Hausarbeit (Werkstück, Dokumentation, Reflexion)				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge				
9	Stellenwert der Note für die Endnote [siehe Modul 28]				
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende Alle Lehrenden des Studiengangs				
11	sonstige Informationen keine				

Titel des Moduls BA-Arbeit					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
29 BA	360 Std.	12	7. Semester	jedes Semester	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen keine	Kontaktzeit 0 SWS	Selbststudium 360 Std.	geplante Gruppengröße	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, eigenständig und eigenverantwortlich ein komplexes und umfangreiches Gestaltungsprojekt in allen medialen Ausrichtungen und Dialekten zu konzipieren und umzusetzen. Es soll ein Projekt aus einem oder mehreren der relevanten Berufsfelder des Serious Games und der Digital Knowledge realisiert werden.</p> <p>Selbstständige Erstellung einer Thesis zu den wissenschaftlichen und konzeptionellen Grundlagen des Projekts und zur Begründung der Lösungsansätze samt Dokumentation (20 - 30 Seiten) der Projektgrundlagen: Projektentwicklung, Projektorganisation (Erhebungs- sowie Test- bzw. Evaluationsergebnisse). Darstellung der Projektprogrammatis und Projektkommunikation. Darstellung der wissenschaftlichen Recherche. Projektpräsentation.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <p>Betreuung der Bachelorarbeit: Supervision durch die Betreuer; Besprechung konzeptioneller, dramaturgischer, produktionsrelevanter und technischer Fragen im Rahmen des Bachelor-Projekts ebenso wie der Thesis und des Kolloquiums (20 – 30 Min.). Präsentation des Bachelorprojekts sowie der Thesis im Rahmen des abschließenden Kolloquiums (20 – 30 Min.). Die angebotenen Veranstaltungen (Seminare/individuelle Einzelkorrekturen) richten sich nach den jeweils konkreten Bachelor-Projektarbeiten, in denen die Kandidatinnen und Kandidaten dieses Abschlussmodul realisieren wollen.</p>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>Projektbegleitung in kleinen Arbeitsgruppen, Projektarbeit</p>				
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Mindestens 174 LP müssen vorliegen</p>				
6	<p>Prüfungsformen (eine der Folgenden)</p> <p>BachelorKolloquium (20 – 30 Min.)</p>				
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Bachelor-Prüfung</p>				
8	<p>Verwendung des Moduls</p> <p>im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge</p>				
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p>Projekt: 30%</p> <p>Thesis: 15%</p> <p>Kolloquium: 5%</p>				
10	<p>Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende</p> <p>Alle Lehrenden des Studiengang</p>				
11	<p>sonstige Informationen</p> <p>keine</p>				

Titel des Moduls SK IV Existenzgründung / Managementprojekte					
Kennnummer	Workload	LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
30 – SK W	180 Std.	6	7. Semester	jährlich	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen 1 PS	Kontaktzeit 30 Std.	Selbststudium 150 Std.	geplante Gruppengröße 20 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>2.1 Fachkompetenz</p> <p>2.1.1. Wissen</p> <p>Die Studierenden können das bislang im Studium erlernte Wissen integrativ an einem selbstgewählten Beispiel einer innovativen Unternehmensgründung erproben und umsetzen. Weitere, dafür noch ergänzend notwendige Informationen beschaffen sich die Studierenden durch eigenständige Recherche-, Informations- und Lernprozesse alleine und in Teams, unterstützt durch Beratung von internen Fachexperten sowie Tutor- und Coachgespräche zur Handlungsreflexion.</p> <p>2.1.2. Fertigkeiten</p> <p>Die Studierenden haben für ihren späteren Beruf ein integriertes Verständnis und breites Problembewusstsein in Bezug auf wesentliche betriebswirtschaftliche Zusammenhänge erworben. Sie erarbeiten neue Lösungen und beurteilen diese mit Blick auf unterschiedliche betriebswirtschaftliche Funktionsbereiche. Die Studierenden sind in der Lage, die verknüpften betriebswirtschaftlichen Kenntnisse erfolgreich auf komplexe und wechselnde betriebliche Problemstellungen anzuwenden. Sie verstehen es, einen koordinierten Unternehmensgesamtplan auch in komplexen Entscheidungssituationen zu entwickeln. Mit Blick auf die Praxis können die Studierenden betriebswirtschaftliche Entscheidungsprozesse begründet treffen und argumentativ vertreten.</p> <p>2.2 Personale Kompetenzen</p> <p>2.2.1 Sozialkompetenz</p> <p>Die Studierenden können effektiv und effizient auch in heterogen zusammengestellten Gruppen arbeiten. Sie lernen vorausschauend mit Problemen im Team umzugehen. Aufgaben im Team leiten die Studierenden anhand der jeweiligen individuellen Kompetenzen an, nehmen zielorientiert Einfluss auf die fachliche Entwicklung anderer und übernehmen Verantwortung im Team. Die Studierenden wenden geeignete soziale Kompetenzen an, um das Arbeiten im Projekt auch auf der Beziehungsebene in geeigneter Weise zu organisieren und zu steuern.</p> <p>2.2.2 Selbstständigkeit</p> <p>Die Studierenden beherrschen effiziente Arbeitstechniken und reflektieren diese systematisch in Bezug auf ihre Wirksamkeit für das angestrebte Projektergebnis. Sie beherrschen effiziente Arbeitstechniken, um betriebswirtschaftliche Projekte – auch unter Zeitdruck – steuern, organisieren und erfolgreich zum Abschluss bringen zu können.</p>				
3	<p>Inhalte</p> <p>Existenzgründung / Managementprojekte (deutsch / englisch)</p> <p>Angewandte Projektarbeit (Teamprozesse/Zeitmanagement):</p> <p>Teambasierte Konzeption einer innovativen, aber realistischen Unternehmensgründungsidee pro Gruppe und anschließende Erstellung eines ca. 20 – 30 Seiten umfassenden Businessplans in einem vorgegebenen Zeitrahmen (max 9 Wochen).</p> <p>Businessplanerläuterung durch Anwendung des betriebswirtschaftlichen Wissens in den Schwerpunkten: Jahresabschluss, Marketing, Human Resource Management.</p> <p>Dokumentation (20 - 30 Seiten) und Reflexion des internen und externen Kommunikationsprozesses der Projektarbeit durch Agenden und Protokolle in Tutor- und Coachgesprächen.</p> <p>Öffentliche Präsentation der Geschäftsidee und zentraler Bestandteile des Businessplans im Rahmen einer Präsentationsveranstaltung.</p>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>Coaching von projektbezogenen Teamprozessen, ergänzende Beratung durch Fachexperten, Unterstützung der Teamentwicklung durch Tutoren, organisatorische Abwicklung über die ILIAS-Lernplattform.</p>				

5	Teilnahmevoraussetzungen keine
6	Prüfungsformen (eine der Folgenden) Präsentation der Semesterarbeit (20 – 30 Min.), Kolloquium (20 – 30 Min.)
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Modulprüfung
8	Verwendung des Moduls im BA-Studiengang Serious Games & Digital Knowledge
9	Stellenwert der Note für die Endnote 2,42%
10	Modulbeauftragte/r – und hauptamtlich Lehrende LfBA Meike Noster oder Fabian Dittrich (FB 9)
11	sonstige Informationen keine