

Hochschule für Angewandte Wissenschaften  
Fakultät Design, Medien und Information  
Department Medientechnik

# **Kurshandbuch M.A. Zeitabhängige Medien - Teilstudiengang Games**

Genehmigt vom Fakultätsrat Design, Medien und Information am 7.12.2022



## **Prüfungsformen**

Entsprechend § 14 APSO-INGI, jeweils in der geltenden Fassung, werden die Prüfungsformen für das anschließende Modulhandbuch wie folgt definiert:

### Hausarbeit (H)

Eine Hausarbeit ist eine nicht unter Aufsicht anzufertigende schriftliche Ausarbeitung, durch die die oder der Studierende die selbstständige Bearbeitung eines gestellten Themas nachweist. Die Bearbeitungszeit einer Hausarbeit beläuft sich auf bis zu drei Monate. Handelt es sich bei der Hausarbeit um eine Prüfungsleistung, dann kann in der studiengangsspezifischen Prüfungs- und Studienordnung bestimmt werden, ob nach Abgabe der schriftlichen Ausarbeitung innerhalb einer Frist von in der Regel einem Monat ein Kolloquium zu halten ist. Die Dauer des Kolloquiums beträgt mindestens 15, höchstens 45 Minuten.

### Klausur (K)

Eine Klausur ist eine unter Aufsicht anzufertigende schriftliche Arbeit, in der die Studierenden ohne Hilfsmittel oder unter Benutzung der zugelassenen Hilfsmittel die gestellten Aufgaben allein und selbstständig bearbeiten. Die Dauer einer Klausur beträgt mindestens 60, höchstens 240 Minuten.

### Laborabschluss (LA)

Ein Laborabschluss ist erfolgreich erbracht, wenn die Studierenden die von der Prüferin oder dem Prüfer festgelegten experimentellen Arbeiten innerhalb des Semesters erfolgreich durchgeführt haben und ihre Kenntnisse durch versuchsbegleitende Kolloquien und/oder anhand von Protokollen und/oder durch schriftliche Aufgabenlösungen nachgewiesen haben. Die Dauer des Kolloquiums beträgt mindestens 15, höchstens 45 Minuten. Die schriftlichen Ausarbeitungen sind innerhalb einer von der Prüferin bzw. dem Prüfer festgesetzten Frist abzugeben. Diese Frist endet spätestens mit Ablauf des jeweiligen Semesters, in dem die zugeordnete Lehrveranstaltungsart durchgeführt wird.

### Mündliche Prüfung (M)

Eine mündliche Prüfung ist ein Prüfungsgespräch, in dem die Studierenden darlegen müssen, dass sie den Prüfungsstoff beherrschen. Sie dauert in der Regel mindestens 15 und höchstens 45 Minuten. Mündliche Prüfungen können als Einzelprüfung oder als Gruppenprüfung durchgeführt werden. Eine mündliche Prüfung ist von einer oder einem Prüfenden und Beisitzenden nach § 13 Absatz 4 abzunehmen. Die mündliche Prüfung kann anstatt von einer Prüferin oder einem Prüfer auch von mindestens zwei Prüfenden abgenommen werden (Kollegialprüfung); dabei ist die oder der Studierende in den einzelnen Prüfungsfächern verantwortlich jeweils nur von einer Prüferin oder einem Prüfer zu prüfen. Die in der mündlichen Prüfung erbrachte Leistung wird sowohl bei einer Prüfung durch mehrere Prüfer, als auch bei einer Prüfung durch eine Prüferin oder einen Prüfer und eine Beisitzerin oder einen Beisitzer nur von der oder dem Prüfenden bewertet und benotet. Die verantwortliche Prüferin oder der verantwortliche Prüfer hört die anderen Prüferinnen oder Prüfer bzw. die Beisitzerin oder Beisitzer vor der Festsetzung der Note an. Die wesentlichen Gegenstände und Ergebnisse der mündlichen Prüfung sind in einem Protokoll festzuhalten. Es wird von den Prüfenden und der oder dem Beisitzenden unterzeichnet und bleibt bei den Prüfungsakten.

### Projekt (Pj)

Ein Projekt ist eine zu bearbeitende fachübergreifende Aufgabe aus dem jeweiligen Berufsfeld des Studiengangs. Die Ergebnisse des Projektes sind zu dokumentieren. Die Bearbeitungszeit beträgt zwischen 6 bis 26 Wochen und wird mit einem Kolloquium abgeschlossen. In der jeweiligen studiengangsspezifischen Prüfungs- und Studienordnung können zusätzliche Bedingungen zu Form, Inhalt und Ziel des Projektes und eine andere Form des Abschlusses als durch ein Kolloquium festgelegt werden.

### Portfolio-Prüfung (PP)

Eine Portfolio-Prüfung ist eine Prüfungsform, die aus maximal zehn Prüfungselementen besteht. Für die Portfolio-Prüfung sollen mindestens zwei verschiedene Prüfungsformen verwendet werden. Die möglichen verwendbaren Prüfungsformen ergeben sich aus den in § 14 Absatz 3 APSO-INGI genannten Prüfungsformen sowie semesterbegleitenden Übungsaufgaben. Die\*der Lehrende legt zu Beginn der Lehrveranstaltung fest, mit welchen Prüfungselementen und mit welcher Gewichtung für die einzelnen

Prüfungselemente die Portfolio-Prüfung stattfinden soll. Die einzelnen Prüfungselemente führen bei einer Prüfungsleistung entsprechend ihrer Gewichtung zu einer Gesamtnote für die jeweilige Portfolio-Prüfung. Der Gesamtumfang der Portfolio-Prüfung nach Arbeitsaufwand und Schwierigkeitsgrad darf den Umfang der Prüfungsform nicht überschreiten, wenn diese als einziges Prüfungselement gewählt werden würde.

#### Take-Home Prüfung (THP)

Eine Take-Home Prüfung besteht aus der eigenständigen Bearbeitung einer oder mehrerer vorgegebener Prüfungsaufgaben, die von der\*dem Studierenden ortsunabhängig unter Zuhilfenahme von zugelassenen Hilfsmitteln innerhalb der festgelegten Bearbeitungszeit erfolgt. Die Ausgabe der Prüfungsaufgaben und die Abgabe der Lösungen erfolgt in elektronischer Form. Die Bearbeitungszeit beträgt mindestens 60 und höchstens 300 Minuten. Die Prüfungsdauer setzt sich aus der Bearbeitungszeit und der Zeit, die den Studierenden für die Erstellung und den Down- und Upload der Prüfungsunterlagen eingeräumt wird, zusammen. Die Prüfung erfolgt über die von der Hochschule zur Verfügung gestellten Software-, Kollaborations-, Videokonferenzsysteme oder Lernplattformen. Den Studierenden soll vor der Prüfung im Rahmen der Lehrveranstaltung Gelegenheit gegeben werden, sich mit den Software-, Kollaborations- Videokonferenzsystemen oder Lernplattformen vertraut zu machen. Bei der Abgabe versichert die\*der Studierende schriftlich oder in elektronischer Form, dass sie\*er die Leistung eigenständig, innerhalb der vorgesehenen Bearbeitungszeit und unter Nutzung keiner anderen als der angegebenen zugelassenen Hilfsmittel verfasst hat.

## Inhalt

.....	1
1. Team (GM 111).....	6
2. Concept (GM 112).....	6
3. Plan Prototype (GM 113).....	7
4. Game Design 1 (GM 121).....	8
5. Game Production 1 (GM 132).....	8
6. Design 1 (GM 141).....	9
7. Programming 1 (GM 142).....	9
8. Free Elective(s) (GM 143).....	10
9. Game Design 2 (GM 221).....	11
10. Design 2 (GM 231).....	11
11. Programming 2 (GM 232).....	12
12. Free Elective(s) (GM 233).....	12
13. Gamelab (GM 241).....	13
14. Game Studies (GM 242).....	14
15. Finishing (GM 311).....	14
16. Demo Documentation (GM 312).....	15
17. Entrepreneurship Law (GM 131).....	16
18. Production Pipeline (GM 211).....	16
19. Iteration Balancing (GM 212).....	17
20. Testing QA (GM 213).....	17

## 1. Team (GM 111)

<b>Lehrform</b>	<b>Kleingruppenprojekt</b>
Dauer	Jährlich
Semester	1. Semester
Angebotsturnus	Jedes Semester
Semesterwochenstunden	1.0 SWS
Lehrsprache	Deutsch
Prüfungsart	Studienleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	LP
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Im ersten Abschnitt dieses Kurses werden in kurzen „Game-Jams“ in wechselnden Teams über jeweils eine Woche kleine analoge oder digitale Spiele entwickelt und präsentiert. Dieser Prozess dient der Themenfindung und Gruppenbildung.</li><li>• Daraufhin wird die Idee für ein semesterübergreifendes Spielprojekt entwickelt. In diesem Rahmen legen die Studierenden die Arbeitsschwerpunkte fest und erstellen einen ersten Projektplan.</li><li>• Die Studierenden befassen sich mit folgenden Themen: Ideenfindung, iterativer Designprozess, Evaluation von Technologien, Entwicklung eines technischen Konzeptes mit entsprechenden Arbeitsabläufen (Workflows), Entwicklung des visuellen Konzeptes.</li></ul>
Ziele	Befähigung zur Bildung von interdisziplinären Teams zur Kreation und Entwicklung eines Spielkonzeptes.
Prüfungsnummer	0

## 2. Concept (GM 112)

<b>Lehrform</b>	<b>Kleingruppenprojekt</b>
Dauer	Jährlich
Semester	1. Semester
Angebotsturnus	Jedes Semester
Semesterwochenstunden	1.0 SWS
Lehrsprache	Deutsch
Prüfungsart	Studienleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	LP
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• In den im Kurs „Team“ gefundenen Gruppen entwickeln die Studierenden das Konzept weiter.</li><li>• Sie gehen detailliert auf Mechaniken, Dynamiken und die daraus</li></ul>

resultierende Ästhetik ein. Diese ergeben das zu entwickelnde Gameplay, einschliesslich Features, Regeln, Funktionen, narrativer Strukturen, Belohnungssysteme, Interface-Konzepten, Beschreibung des Spielgefühls und der Concept Art.

- Am Ende dieses Abschnittes wurde das Rohkonzept um definierte Mechaniken, Dynamiken und Ästhetiken ergänzt. Concept Art und ein vergleichendes Technologiekonzept liegen vor.
- Diese Ergebnisse werden präsentiert.

<b>Ziele</b>	Erstellung eines Spielkonzeptes und Ausarbeitung der technischen Details, sowie die Entwicklung des künstlerischen Konzepts in der Gruppe.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

### 3. Plan Prototype (GM 113)

<b>Lehrform</b>	<b>Kleingruppenprojekt</b>
<b>Dauer</b>	Jährlich
<b>Semester</b>	1. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	1.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Game Concept und die Spielmechaniken sowie das Technologiekonzept werden formuliert. Zusammen mit ersten (Teil-) Prototypen und Assets wird ein tragfähiger Projektplan erstellt und der Workflow geplant.</li> <li>• Im Game Design Document werden zudem folgende Punkte definiert: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Fortschritts- und Leveldesign,</li> <li>– Regeldetails,</li> <li>– Features,</li> <li>– Elemente der Narration und</li> <li>– Aufgabenverteilung</li> </ul> </li> <li>• Es werden das allgemeine Gameplay und Fragen der Usability diskutiert.</li> <li>• Zudem werden Testverfahren aus dem technologischen Bereich, Methoden-Zielgruppentests und die Qualitätskontrolle (Quality Assurance, SWOT-Analyse) angesprochen und in den Projektplan aufgenommen.</li> <li>• Zum Ende des ersten Semesters liegt ein fertiges Dokument mit den genannten Inhalten vor. Es dient als Grundlage für die weitere Umsetzung aller Aspekte des Spiel-Prototypen („Vertical Slice“).</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Fertigstellung und Präsentation eines Arbeitsdokuments (Game Design Documents) und Projektplans.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

#### 4. Game Design 1 (GM 121)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminaristischer Unterricht</b>
Dauer	Jährlich
Semester	1. Semester
Angebotsturnus	Jedes Semester
Semesterwochenstunden	4.0 SWS
Lehrsprache	Deutsch
Prüfungsart	Prüfungsleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	LP
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Der Spielbegriff und das Objekt des Computerspiels in seinen kulturellen Facetten.</li><li>• Das Spiel als Kommunikations- und Unterhaltungsmedium mit seinen Möglichkeiten und Gefahren.</li><li>• Spiel als sozialer Raum (Community).</li><li>• Die Untersuchung und Entwicklung von Spielmechaniken.</li><li>• Die Wechselwirkung von Narration und ludischen Elementen (Storytelling).</li><li>• Spiel im gesellschaftlichen Kontext.</li></ul>
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Studierende verstehen die Anwendungsfelder und Problematiken beim Design von Games-Mechaniken in Verbindung zur Spiel narration (Storytelling) und lernen, diese zu untersuchen.</li><li>• Adaption angewandt-wissenschaftlicher Methoden auf eigene Projekte und Grenzgebiete der Spielentwicklung.</li></ul>
Prüfungsnummer	0

#### 5. Game Production 1 (GM 132)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminaristischer Unterricht</b>
Dauer	Jährlich
Semester	1. Semester
Angebotsturnus	Jedes Semester
Semesterwochenstunden	2.0 SWS
Lehrsprache	Deutsch
Prüfungsart	Studienleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	LP
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es wird auf die nationale und internationale Struktur der Spiele-Industrien unter ökonomischen und organisatorischen Gesichtspunkten eingegangen.</li></ul>



- Beleuchtet wird das Zusammenspiel zwischen Entwickler und Publisher in den verschiedenen Publikationsformen von Casual Online Game bis Spielkonsole.
- Einen weiteren Schwerpunkt stellt die unternehmerische und organisatorische Sicht auf die Game-Produktion dar. Hier werden Fragen der Unternehmensgründung und -führung und der Arbeitsorganisation erörtert.
- Angelagerte Themen sind Planung, Projektmanagement, Budgetverwaltung und Qualitätskontrolle.

<b>Ziele</b>	Dieses Modul liefert grundlegende Einsicht in die Rolle des „Game Producers“ in den Games-Industrien (Vollpreistitel, Independent, angrenzende Bereiche wie Mobile, Advergame, Serious Game).
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 6. Design 1 (GM 141)

<b>Lehrform</b>	<b>Projektseminar</b>
<b>Dauer</b>	Jährlich
<b>Semester</b>	1. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Für DesignerInnen wird eine Vertiefung aus den Bereichen Concept Art, 3D-Modelling/-Texturing oder Animation angeboten.</li> <li>• Diese Angebote können durch kunsthistorische oder andere grundlegende Inhalte ergänzt werden.</li> <li>• Ziel ist die Vertiefung von Kompetenzen aus vorangegangenen Studien.</li> <li>• Inhalte finden sich beispielhaft in den Gebieten: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kreativitätstechniken,</li> <li>- Fortgeschrittene Entwurfstechniken für Concept Art,</li> <li>- Textur- und Umgebungsdesign,</li> <li>- Fortgeschrittene Modelling-Techniken,</li> <li>- Fortgeschrittene Animation,</li> <li>- Dynamik in 3D-Animationen,</li> <li>- Arbeiten mit Level-Editoren.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Ziele</b>	• Vertiefte Expertise auf einem Spezialgebiet des Design von Games.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 7. Programming 1 (GM 142)

<b>Lehrform</b>	<b>Projektseminar</b>
<b>Dauer</b>	Jährlich

<b>Semester</b>	1. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software Pattern im Game Programming</li> <li>• Programmierung in C++</li> <li>• Game Engine Architekturen</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Die Studierenden verstehen die grundlegenden Softwarearchitekturen im Bereich der Spieleentwicklung und sind in der Lage eigenständig eine Game Engine zu entwerfen und zu implementieren.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 8. Free Elective(s) (GM 143)

<b>Lehrform</b>	<b>Projektseminar</b>
<b>Dauer</b>	Jährlich
<b>Semester</b>	1. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In den „Free Electives“ können aktuelle Themen rund um die Spielproduktion bzw. das Spiel im kulturellen Raum belegt werden.</li> <li>• Ein Free Elective pro Jahrgang wird innerhalb des Teilstudiengangs selbst angeboten.</li> <li>• Es können hier außerdem – nach Absprache mit den Lehrenden und der/dem Prüfungsausschussvorsitzenden – Fächer anderer Master-Studiengänge der HAW Hamburg, anderer Hochschulen oder sogar freie Anwendungs- und Umsetzungsprojekte angerechnet werden.</li> <li>• Beispiele für belegbare Fächer sind: <ul style="list-style-type: none"> <li>– AI-, Mobile-, Grafik-Programmierung</li> <li>– Sound-Design für Spiele</li> <li>– Concept Art, Character Design, Generatives Gestalten, Modelling</li> <li>– Games Studies, Videospielegeschichte, Medienphilosophie</li> </ul> </li> <li>• Das aktuelle Angebot findet sich hier: <a href="https://wiki.gamesmaster-hamburg.de/display/STHD/Studienhandbuch+Games-Master">https://wiki.gamesmaster-hamburg.de/display/STHD/Studienhandbuch+Games-Master</a></li> </ul>

<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefte Expertise auf einem gamesnahen Spezialgebiet.</li> <li>• Bei Projekten: vertiefte selbstständige Umsetzungscompetenz.</li> </ul>
--------------	---

<b>Prüfungsnummer</b>	0
-----------------------	---

## 9. Game Design 2 (GM 221)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminaristischer Unterricht</b>
-----------------	------------------------------------

<b>Dauer</b>	Jährlich
--------------	----------

<b>Semester</b>	2. Semester
-----------------	-------------

<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
-----------------------	----------------

<b>Semesterwochenstunden</b>	4.0 SWS
------------------------------	---------

<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
--------------------	---------

<b>Prüfungsart</b>	
--------------------	--

<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
---	----

<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auseinandersetzungen mit Analyse-Methoden.</li> <li>• Kleine Analyseprojekte in den Bereichen Games-Mechaniken, Narration und Community.</li> <li>• Exkurse in aktuelle Themen des Gamedesign im kulturellen Kontext• Vertiefender Blick auf Games-Mechaniken (Balancing/Level-Design).</li> </ul>
----------------	---

<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anwendungsfelder und Fragestellungen des Designs von Games-Mechaniken werden vertieft.</li> <li>• Der Blick für die Analyse von Mechaniken wird insbesondere mit Mitteln von Spielnarration (Storytelling) und der Gemeinschaftsbildung in Games (Community) geschult.</li> <li>• Die Fähigkeit zur Anwendung angewandt-wissenschaftlicher Methoden in eigener Projektpraxis und in Grenzgebieten der Spielentwicklung wird geschult.</li> </ul>
--------------	---

<b>Prüfungsnummer</b>	0
-----------------------	---

## 10. Design 2 (GM 231)

<b>Lehrform</b>	<b>Projektseminar</b>
-----------------	-----------------------

<b>Dauer</b>	Jährlich
--------------	----------

<b>Semester</b>	2. Semester
-----------------	-------------

<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
-----------------------	----------------

<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
------------------------------	---------

<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
--------------------	---------

<b>Prüfungsart</b>	
--------------------	--

<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Für DesignerInnen wird eine Vertiefung aus den Bereichen Concept Art, 3D-Modelling/-Texturing oder Animation angeboten.</li> <li>• Diese Angebote können durch kunsthistorische oder andere grundlegende Inhalte ergänzt werden.</li> <li>• Ziel ist die Vertiefung von Kompetenzen aus vorangegangenen Studien.</li> <li>• Inhalte finden sich beispielhaft in den Gebieten: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kreativitätstechniken,</li> <li>- Fortgeschrittene Entwurfstechniken für Concept Art,</li> <li>- Textur- und Umgebungsdesign,</li> <li>- Fortgeschrittene Modelling-Techniken,</li> <li>- Fortgeschrittene Animation,</li> <li>- Dynamik in 3D-Animationen,</li> <li>- Arbeiten mit Level-Editoren.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Ziele</b>	Expertise auf einem Spezialgebiet des Design von Games.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 11. Programming 2 (GM 232)

<b>Lehrform</b>	<b>Projektseminar</b>
<b>Dauer</b>	Jährlich
<b>Semester</b>	2. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafikprogrammierung</li> <li>• Shader Programmierung</li> <li>• Computergrafik</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Die Studierenden besitzen Expertise in Computergrafik und Grafikprogrammierung und sind in der Lage eigenständig Shader Programme zu implementieren.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 12. Free Elective(s) (GM 233)

<b>Lehrform</b>	<b>Projektseminar</b>
<b>Dauer</b>	Jährlich
<b>Semester</b>	2. Semester

<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In den „Free Electives“ können aktuelle Themen rund um die Spielproduktion bzw. das Spiel im kulturellen Raum belegt werden.</li> <li>• Ein Free Elective pro Jahrgang wird innerhalb des Teilstudiengangs selbst angeboten.</li> <li>• Es können hier außerdem – nach Absprache mit den Lehrenden und der/dem Prüfungsausschussvorsitzenden – Fächer anderer Master-Studiengänge der HAW Hamburg, anderer Hochschulen oder sogar freie Anwendungs- und Umsetzungsprojekte angerechnet werden.</li> <li>• Beispiele für belegbare Fächer sind: <ul style="list-style-type: none"> <li>– AI-, Mobile-, Grafik-Programmierung</li> <li>– Sound-Design für Spiele</li> <li>– Concept Art, Character Design, Generatives Gestalten, Modelling</li> <li>– Games Studies, Videospielegeschichte, Medienphilosophie</li> </ul> </li> <li>• Das aktuelle Angebot findet sich hier: <a href="https://wiki.gamesmaster-hamburg.de/display/STHD/Studienhandbuch+Games-Master">https://wiki.gamesmaster-hamburg.de/display/STHD/Studienhandbuch+Games-Master</a></li> </ul>
<b>Ziele</b>	Aufbau fachspezifischer Kenntnisse und Fähigkeiten in Design oder Programmierung oder Belegung frei wählbarer, gamesnaher Inhalte anderer Master-Studiengänge.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

### 13. Gamelab (GM 241)

<b>Lehrform</b>	<b>Lehrvortrag / Vorlesung</b>
<b>Dauer</b>	Jährlich
<b>Semester</b>	2. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das „Gamelab“ bietet interdisziplinäre gamesnahe Entwicklung und spielerische, experimentelle und alternative Forschungsprojekte in Kleingruppen an.</li> <li>• Format sind meist Aufgaben zu jährlich wechselnden Themen, z.B. „fühlbare“, „tragbare“ udgl. Zu diesen werden Vignetten abseits einer unmittelbaren kommerziellen oder akademischen Verwertbarkeit konzipiert und prototypisch umgesetzt.</li> </ul>

- Eine vertiefende theoretische Betrachtung, beispielsweise im parallelen Kurs „Game Theorie“, ist allerdings sowohl möglich als auch begrüsst.

<b>Ziele</b>	Studierende eignen sich die Konzepte und Methoden freier angewandt-experimenteller Forschung und Entwicklung in interdisziplinären Feldern an und führen solche exemplarisch durch.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 14. Game Studies (GM 242)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminaristischer Unterricht</b>
<b>Dauer</b>	Jährlich
<b>Semester</b>	2. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	2.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in die Themen und Methoden der „Game Studies“.</li> <li>• Wissenschaftliches Recherchieren, Schreiben und Publizieren.</li> <li>• An die Projekte angelagerte und freie Auswahl game-theoretischer Themen.</li> <li>• Diskussion des Spielbegriffs und des Objekts des Computerspiels in seinen kulturellen Facetten sowie dem Spiel als Kommunikations- und Unterhaltungsmedium mit seinen Möglichkeiten und Gefahren.</li> <li>• Erörterung des Spiels im Kontext sozialpsychologischer Phänomene wie Spielwirkung, Fun, Flow, Sucht und Emotion.</li> <li>• Die Wirkungsweise von Computerspielen auf verschiedene Zielgruppen und in unterschiedlichen Kulturen.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in die Themen und Methoden der „Game Studies“ und wissenschaftliche Recherche und Publikation in selbst gewählten Unterbereichen.</li> <li>• Die Fähigkeit, Spiele und Spielinhalte im kulturellen und ethischen Kontext verorten zu können und in akademischen Formaten formulieren und diskutieren zu können.</li> </ul>
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 15. Finishing (GM 311)

<b>Lehrform</b>	<b>Kleingruppenprojekt</b>
<b>Dauer</b>	Jährlich
<b>Semester</b>	3. Semester

<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	1.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Prüfungsleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle vorangegangenen Projektteile werden in der finalen Präsentationsversion zusammengeführt.</li> <li>• Die Ergebnisse der Spiel- und Anwendertests werden eingearbeitet und schrittweise werden abschliessende Verfeinerungen vorgenommen.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gruppenweise gemeinsame konzentrierte Zusammenführung und abschliessende Verfeinerung einer komplexen Spielproduktion.</li> <li>• Weitere schrittweise, zielgerichtete Optimierung.</li> </ul>
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 16. Demo Documentation (GM 312)

<b>Lehrform</b>	<b>Kleingruppenprojekt</b>
<b>Dauer</b>	Jährlich
<b>Semester</b>	3. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	1.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	Studienleistung
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planung und Produktion eines Live-Events zur Präsentation des eigenen Spielprojektes.</li> <li>• Gemeinsame öffentliche und geprobte Präsentation vor großem Livepublikum.</li> <li>• Planung, Vorbereitung und Durchführung der gemeinsamen Spiele-Ausstellung.</li> <li>• Umgang mit Spieler- und Publikums-Feedback.</li> <li>• Dokumentation für verschiedene Zielgruppen.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorbereitung und Durchführung eines umfangreichen und komplexen „Launches“ sowie Live-Präsentationen in der Gruppe.</li> <li>• Umgang mit Publikum und Kunden.</li> <li>• Wahl verschiedener Dokumentationstypen für verschiedene Adressaten.</li> </ul>
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 17. Entrepreneurship Law (GM 131)

<b>Lehrform</b>	<b>Lehrvortrag / Vorlesung</b>
Dauer	Jährlich
Semester	1. Semester
Angebotsturnus	Jedes Semester
Semesterwochenstunden	2.0 SWS
Lehrsprache	Deutsch
Prüfungsart	Prüfungsleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	LP
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grundlagen der Rechtsformen von Unternehmen.</li><li>• Was ist bei einer Unternehmensgründung zu beachten.</li><li>• Grundlagen des Vertragsrechts.</li><li>• Diskussion von Steuerfragen und Problematiken bei Unternehmensgründungen.</li><li>• Hilfestellungen bei Unternehmensgründungen.</li><li>• Beispielhafte Fragestellungen sind: Wie finanziere ich eine Medien- oder Spieleproduktion? Wie funktionieren Seed- und Venturekapital? Wie erstelle ich einen Businessplan und kalkuliere ich ein Medien- oder Game-Projekt?</li><li>• Fragen des internationalen IP-Rechts.</li></ul>
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fähigkeit, die ökonomischen und betriebswirtschaftlichen Voraussetzungen im Rahmen einer AV-Medien- bzw. Spielproduktion zu definieren.</li><li>• Wissen um die Bedingungen der Existenzgründung.</li><li>• Kenntnis rechtlicher Problematiken.</li></ul>
Prüfungsnummer	0

## 18. Production Pipeline (GM 211)

<b>Lehrform</b>	<b>Seminaristischer Unterricht</b>
Dauer	Jährlich
Semester	2. Semester
Angebotsturnus	Jedes Semester
Semesterwochenstunden	1.0 SWS
Lehrsprache	Deutsch
Prüfungsart	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	LP



<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In diesem Projektabschnitt werden die im ersten Semester konzipierten und prototypisierten Projektideen in eine erste Produktionsstrategie überführt.</li> <li>• Dies beinhaltet ggf. weitere Tests, einen detaillierten Projekt- und Produktionsplan, vorzugsweise mit agilen Anteilen, detaillierte Requirements mit Priorisierung, eine ausführliche Asset-Liste und Tools und Logistik zu deren Umsetzung.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Erfahrungen im Projektmanagement und in der Erstellung eines detaillierten Produktionsplans für die Umsetzung eines Spiels im Team.
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 19. Iteration Balancing (GM 212)

<b>Lehrform</b>	<b>Kleingruppenprojekt</b>
<b>Dauer</b>	Jährlich
<b>Semester</b>	2. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	1.0 SWS
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kernfunktionen, -mechaniken und Assets werden produziert und in iterativ verfeinerten Prototypen eingesetzt.</li> <li>• Die Spiele sollten bereits in diesem Abschnitt internen Test unterzogen werden und entsprechend optimiert werden.</li> <li>• Es soll ein Balancing der Kernmechaniken durchgeführt werden und Assets sollen verfeinert werden.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planungsgemäße Erstellung von Prototypen (Technologie und Design) mit Iterativen Entwicklungsmethoden. interne Tests und erste Verfeinerung der Kernmechaniken und -elemente.</li> <li>• Einblick in Planung und Umsetzung des Videospiele-Balancing.</li> </ul>
<b>Prüfungsnummer</b>	0

## 20. Testing QA (GM 213)

<b>Lehrform</b>	<b>Kleingruppenprojekt</b>
<b>Dauer</b>	Jährlich
<b>Semester</b>	2. Semester
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Semesterwochenstunden</b>	1.0 SWS

<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Prüfungsart</b>	
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	LP
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In diesem Projektabschnitt soll das Projekt erste Tests mit externen TesterInnen durchlaufen.</li> <li>• Die Ergebnisse dieser Tests sollen etwaige Veränderungen und Feinabstimmungen ermöglichen.</li> <li>• Danach oder parallel soll das Projekt umschwenken von der Herstellung neuer Funktionen zur schrittweisen Verfeinerung und Perfektionierung vorhandener Funktionen.</li> </ul>
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erprobung und Anwendung von Anwender- und Spieletestverfahren.</li> <li>• Exemplarischen Anwendung von Methoden zur Produkt- und Produktionsoptimierung sowie grundlegende Qualitätssicherungsverfahren.</li> </ul>
<b>Prüfungsnummer</b>	0