

# **Modulhandbuch**

**Studiengang „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“**

**- Teilstudiengang Sound – Vision**

**- Teilstudiengang Games**

**Fakultät Design, Medien und Information**

**Department Medientechnik**

## Teilstudiengang „Sound – Vision“

### Modul 1                      Künstlerisches / Wissenschaftliches Kolloquium

<b>Credit Points</b>	5
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Inhalte</b>	Studierende können eigene Fragestellungen in das Masterprogramm einbringen, etwa fortführende Fragen aus einer vorangegangenen Abschlussarbeit eines Bachelor Studienganges. Das Modul und die assoziierten Projekte begleiten das gesamte Masterprogramm und ermutigen so zu länger anhaltender Auseinandersetzung mit spezifischen Fragestellungen.
<b>Lehrveranstaltungen</b>	– Künstlerisches / Wissenschaftliches Arbeiten – Wissenschaftliches Seminar
<b>Modulziele</b>	Wissenschaftliche Methodenkompetenz. Die Auftaktveranstaltungen sollen von Anfang an den wissenschaftlichen Ansatz während des gesamten Masterprogramms ausbilden und fördern, so dass die Studierenden bei allen folgenden Projekten und eigenständigen Arbeiten reflektiert und angemessen methodisch vorgehen. Studierende erwerben vertiefte Methodenkenntnisse sowie eine eigene Souveränität bei der Entwicklung wissenschaftlicher Fragestellungen mit unterschiedlichen Methoden.

## Modul 2 **Künstlerisches / Wissenschaftliches Projekt**

<b>Credit Points</b>	5
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Inhalte</b>	<p>Projektdurchführung im Team und Reflexion des Gruppenergebnisses und des Gruppenprozesses. Schwerpunkt des Kurses ist die Planung und Realisierung eines komplexen Projektes mit gesellschaftlicher Relevanz in einer interdisziplinär arbeitenden Arbeitsgruppe. Die Studierenden entwickeln dabei gemeinsam ein Thema in wechselseitiger fachlicher und methodischer Anregung. Sie erarbeiten die arbeitsteilige gestalterische und technische Umsetzung und sie entwickeln kommunikative Kompetenz sowohl innerhalb der Gruppe als auch bei der Außendarstellung in der Präsentation. Die Reflexion des Inhalts ist dabei ebenso wichtig wie die Reflexion des Gruppenprozesses.</p>
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Künstlerisches / Wissenschaftliches Teamprojekt</li> <li>– Teamprojekt Seminar</li> </ul>
<b>Modulziele</b>	<p>Eigenständiges Erarbeiten eines gemeinschaftlichen Projekts mit gesellschaftlicher Relevanz. Studierende sind in der Lage, Methodenwahl und planerisches Vorgehen im Bezug auf ihr Gruppenprojekt zu entwickeln und zu verteidigen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Fähigkeit zur Projektplanung und Teambildung.</li> <li>– Fähigkeit zur technischen Umsetzung und zur Präsentation im Team.</li> </ul>

**Modul 3****Theorie**

<b>Credit Points</b>	20
<b>Workload</b>	600 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Inhalte</b>	<p>Vermittlung theoretischer Grundlagen aus den Bereichen Ästhetik &amp; Dramaturgie, Wissenschaftliche Methodik und Entrepreneurship. Weitere Angebote können je nach Arbeitsschwerpunkt der Studierenden als medienspezifische Ergänzung und ausgewählte Kapitel aus einem Wahllangebot belegt werden.</p> <p><b>Ästhetik &amp; Dramaturgie</b> ist eine Verbindung von Dramaturgie und Ästhetik, bezogen auf ein praxisorientiertes Projekt als Präsentation jeweils zum Abschluss eines Sommersemesters.</p> <p>Im Kurs <b>Wissenschaftliche Methodik</b> werden vertiefte Kenntnisse zur Lösung wissenschaftlich-technischer Aufgabenstellungen vermittelt. Vorrangig methodisch oder analytisch arbeitende Studierende mit Ambitionen für eine wissenschaftliche Laufbahn können hier gezielt die Promotionsreife entwickeln, indem sie eigene Fragestellungen verfolgen, durch wissenschaftliches Arbeiten belastbare Ergebnisse erzielen und veröffentlichen.</p> <p><b>Entrepreneurship</b> vermittelt Grundlagen der Rechtsformen von Unternehmen. Grundlagen des Vertragsrechts. Diskussion von Steuerfragen und Problematiken bei Unternehmensgründungen. Darstellung von Möglichkeiten, Hilfestellungen bei Unternehmensgründungen zu erhalten. Fragen des internationalen IP-Rechts.</p>
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ästhetik &amp; Dramaturgie</li> <li>– Wissenschaftliche Methodik</li> <li>– Entrepreneurship</li> <li>– Medienspezifische Ergänzung</li> </ul> <p><i>sowie 2 Fächer aus...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ausgewählte Kapitel 1</li> <li>– Ausgewählte Kapitel 2</li> <li>– Ausgewählte Kapitel 3</li> </ul>
<b>Modulziele</b>	<p>Die Studierenden haben fachgebundene und fachübergreifende theoretische Kompetenzen erworben, um gemäss ihres fachlichen Schwerpunkts sowohl für wissenschaftlich / technische als auch für künstlerisch / gestalterische Aufgabenstellungen selbstständig zielgerichtete Lösungsansätze erarbeiten und umsetzen zu können.</p> <p>Studierende können eine audiovisuelle Gestaltung systematisch nach ästhetischen und dramaturgischen Gesichtspunkten entwickeln und anhand dramaturgischer Grundsätze reflektieren.</p> <p>Studierende können wissenschaftliche Aufgabenstellungen nach systematisch-wissenschaftlichen Gesichtspunkten analysieren und tragfähige Lösungsansätze entwickeln.</p> <p>Studierende haben Fähigkeit, die ökonomischen Voraussetzungen im Rahmen einer AV-Medien- bzw. Spielproduktion zu definieren. Wissen um die Bedingungen der Existenzgründung. Kenntnis rechtlicher Problematiken.</p>

## Modul 4                      Prozesse / Projekt A

---

**Credit Points**                      15

---

**Workload**                              450 Stunden

---

**Dauer**                                      1 Semester

---

**Turnus**                                      jährlich

---

**Voraussetzungen**                      Module 1 und 2

---

**Inhalte**                                      In diesem Modul ist der zentrale Lernbereich die Befähigung des/ der Studierenden, ein erstes großes Projekt selbstverantwortlich, eigenständig und kreativ so zu entwickeln und durchzuführen, dass sowohl die von der Eignungsprüfung an gesetzten Orientierungen konkretisiert werden als auch Methoden, Verfahren und Stile entwickelt werden, die es dem/den Studierenden ermöglichen, das Projekt in Bezug zu den Studienzielen zu setzen. Das bedeutet Konkretisierung und Reflexion des in der Bewerbung genannten und im ersten Semester weiterentwickelten Projektthemas hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte. Ziel ist eine umfassend recherchierte Konzeption sowie eine in allen Teilen durchdachte und konkretisierte Projektplanung, die Durchführung des Projekts und die Präsentation und Reflexion.

---

**Lehrveranstaltungen**                      – Prozesse Konzeption Kreation A  
 – Prozesse Durchführung Produktion A  
 – Präsentation Projekt A

---

**Modulziele**                                      Studierende sind in der Lage, ein selbst definiertes Projekt selbstverantwortlich, eigenständig und kreativ zu entwickeln und umzusetzen.

Studierende sind in der Lage, eine Projektplanung hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte zu erstellen. Sie sind in der Lage, eine Projektplanung hinsichtlich inhaltlicher, formaler und struktureller Aspekte in eine konkrete Produktion zu überführen und diese zu realisieren und sie hinsichtlich aller Aspekte der Konzeption, Produktion und Postproduktion zu reflektieren und adäquat zu präsentieren.

## Modul 5                      Prozesse / Projekt B

<b>Credit Points</b>	15
<b>Workload</b>	450 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Voraussetzungen</b>	Module 1 bis 2
<b>Inhalte</b>	<p>Befähigung des/ der Studierenden, ein zweites großes Projekt selbstverantwortlich, eigenständig und kreativ so zu entwickeln und durchzuführen, das sowohl die individuellen Orientierungen vertieft werden als auch Methoden, Verfahren und Stile entwickelt werden, die es ermöglichen, das Projekt bereits zu ersten Aspekten der Masterthesis in Bezug zu setzen.</p> <p>Das Modul dient der individuellen Begleitung der Studierenden bei der Durchführung ihrer Projektarbeit. Die zu bearbeitenden Grundfrage der Studierenden wird schrittweise konkretisiert. Die Phasen des Entwurfsprozesses werden auf Grund der intentionalen Haltung und der Gestaltungsabsicht von der Problem- und Umfeldanalyse über die Zieldefinition bis zur Umsetzung fixiert. Ziel ist eine umfassend reflektierte und konkretisierte Begleitung bei der Umsetzung des Projekts, bei der Finalisation, Nachbearbeitung und Präsentation der jeweils individuell im zweiten Semester erstellten Medienproduktionen, Installationen, Inszenierungen etc.</p>
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prozesse Konzeption Kreation B</li> <li>- Prozesse Durchführung Produktion B</li> <li>- Präsentation Projekt B</li> </ul>
<b>Modulziele</b>	<p>Studierende sind in der Lage, ein vertieft definiertes Projekt selbstverantwortlich, eigenständig und kreativ zu entwickeln und umzusetzen sowie es zu realisieren und hinsichtlich aller Aspekte der Konzeption, Produktion und Postproduktion zu reflektieren und zu präsentieren, wobei eine erste Orientierung auf ein Masterthema angestrebt wird.</p>

## Modul 6                      Game Projekt 2 – Production

<b>Credit Points</b>	15
<b>Workload</b>	450 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Voraussetzungen</b>	Module 1 bis 2
<b>Inhalte</b>	Im Team ist die Produktion von Assets und deren Zusammenführung in funktionsfähige Prototypen umzusetzen. In interaktiven Schritten werden die Mechaniken eigenständig auf ihre Funktionalität geprüft und die Spiele mit Blick auf die avisierte Zielgruppe getestet. Die Ergebnisse werden von den Gruppen präsentiert.
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Production Pipeline</li> <li>- Iteration &amp; Balancing</li> <li>- Testing &amp; QA</li> </ul>
<b>Modulziele</b>	Fähigkeit, im Team die Produktion von Assets für ein Spiel aus dem jeweiligen Schwerpunktbereich Design oder Informatik heraus geplant umzusetzen. Die Ergebnisse werden von den Gruppen präsentiert.

## Modul 7                      Forschungsprojekt

<b>Credit Points</b>	10
<b>Workload</b>	300 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Voraussetzungen</b>	Module 1 bis 3
<b>Inhalte</b>	<p>Reflektiertes und kontextuell abgesichertes Vorgehen für produktiv-kreatives Vorhaben / Baustein zur Entwicklung der Promotionsreife / fachliche und methodische Kompetenz zur gezielten Gewinnung belastbarer wissenschaftlicher Ergebnisse. Präsentation und Verteidigung eigener Arbeitsergebnisse. Studierende mit kreativ-produktiver Ausrichtung sollen ihre entwickelten Produktionselemente hinsichtlich Wert oder Alleinstellungsmerkmalen im Kontext gegebener Trends absichern.</p> <p>Die Studierenden stellen Ihre Arbeitsergebnisse vor: Eigene Ergebnisse präsentieren und verteidigen. Methodenwahl / Abgrenzung zu anderen Arbeiten Ergebnisse / Reflektion. Inhaltliche / methodische Korrektur und Ergänzungen von Studierenden und KollegInnen.</p>
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Projekt, auf die Masterthesis zielend</li> <li>– Begleitseminar</li> </ul>
<b>Modulziele</b>	<p>Studierende haben die Kompetenz zur Entwicklung von Elementen mit Alleinstellungsmerkmalen für kreativ-produktive Arbeiten bzw. wissenschaftliche Methodenkompetenz.</p> <p>Studierende können Arbeiten anderer Studierender konstruktiv mit begutachten und dabei die eigene Arbeit reflektieren.</p>



## Modul 8                      Masterarbeit

<b>Credit Points</b>	20
<b>Workload</b>	600 Stunden
<b>Dauer</b>	4 Monate
<b>Voraussetzungen</b>	Module 1 bis 3
<b>Inhalte</b>	Thesis gemäß §15 Allgemeine Prüfungs- und Studienordnung (APSO)
<b>Modulziele</b>	<p>Eigenständige Bearbeitung einer individuellen Themenstellung aus den Bereichen Sound, Vision und Games. Dabei kann die Themenstellung entweder theoretischer Natur sein oder die Lösung einer anspruchsvollen praktischen Problemstellung zum Gegenstand haben. Die Ergebnisse müssen in schriftlicher Form unter Beachtung der inhaltlichen und formalen Anforderungen an eine wissenschaftliche Arbeit dargelegt werden. Weiterhin sind die Ergebnisse in einem Kolloquium vorzustellen und zu diskutieren.</p> <p>Studierenden werden für eine verantwortliche und selbständige Tätigkeit in grenzüberschreitenden Arbeitsmärkten und interdisziplinären Arbeitsfeldern befähigt und haben die dafür erforderlichen Kenntnisse und Methoden.</p>

## Modulhandbuch Teilstudiengang „Games“

### Modul 1                      Game Project 1 – Concept

<b>Credit Points</b>	15
<b>Workload</b>	450 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Inhalte</b>	Studierende bilden in verschiedenen Gamejams und Kurzprojekten immer neu zusammengesetzte Kleingruppen. In diesen konzipieren, planen, prototypisieren und präsentieren sie Spiele und lernen zudem den Studiengang, Ihre Kommilitonen und das Department kennen.
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Team</li> <li>– Concept</li> <li>– Plan &amp; Prototype</li> </ul>
<b>Modulziele</b>	Die Studierenden sind befähigt, eigenständig Teams zu bilden und zu organisieren. Diese können eigenständig das Konzept eines umsetzbaren Spielkonzeptes erarbeiten. Sie entwickeln Expertise im Feld der interdisziplinären Projektplanung, können Ihre Konzepte erproben und umsetzen und die Ergebnisse präsentieren.

### Modul 2                      Game Design 1

<b>Credit Points</b>	5
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Inhalte</b>	Der Spielbegriff und das Objekt des Computerspiels in seinen kulturellen Facetten. Das Spiel als Kommunikations- und Unterhaltungsmedium mit seinen Möglichkeiten und Gefahren. Spiel als sozialer Raum. Die Untersuchung und Entwicklung von Spielmechaniken. Die Wechselwirkung von Narration und ludischen Elementen. Spiel im gesellschaftlichen Kontext.
<b>Lehrveranstaltungen</b>	– Game Design 1
<b>Modulziele</b>	Verständnis und Untersuchung der Anwendungsfelder und Herausforderungen beim Design von Games-Mechaniken in Verbindung mit der Spiel narration (Storytelling). Anwendung angewandt-wissenschaftlicher Methoden auf eigene Projekte und Grenzgebiete der Spielentwicklung.

## Modul 3 Management 1

<b>Credit Points</b>	5
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Inhalte</b>	Es werden rechtliche und betriebswirtschaftliche Aspekte rund um die Spiele-Entwicklung vermittelt.
<b>Lehrveranstaltungen</b>	– Entrepreneurship & Law – Game Produktion 1
<b>Modulziele</b>	Verständnis der wichtigsten produktionstechnischen, rechtlichen und betriebswirtschaftlichen Aspekte im Rahmen der Spielentwicklung. Modellhafte Anwendung und Erprobung in eigenen Projekten.

## Modul 4 Advanced Electives 1

<b>Credit Points</b>	5
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Inhalt</b>	In diesem Modul werden Inhalte aus den Bereichen der Programmierung und des Design angeboten. In den „Free Electives“ können zudem aktuelle Themen rund um die Spielproduktion bzw. das Spiel im kulturellen Raum belegt werden.
<b>Lehrveranstaltungen</b>	2 Fächer aus: – Design 1 – Programmierung 1 – Free Electives 1
<b>Modulziele</b>	Aufbau fachspezifischer Kenntnisse und Fähigkeiten in Design oder Programmierung oder Belegung von freien zu wählenden Inhalten anderer Master-Studiengänge.

## Modul 5                      Game Projekt 2 – Production

<b>Credit Points</b>	15
<b>Workload</b>	450 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Voraussetzungen</b>	Module 1 bis 3
<b>Inhalte</b>	In dieser Produktionsphase wird das im ersten Semester konzipierte, formulierte und prototypisierte Projekt im Team produziert. Im Zentrum stehen dabei die Produktion von Assets und deren Zusammenführung in funktionsfähigen Prototypen. In iterativen Schritten werden die Mechaniken eigenständig auf ihre Funktionalität geprüft, getestet, optimiert, balanciert und präsentiert.
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Production Pipeline</li> <li>– Iteration &amp; Balancing</li> <li>– Testing &amp; QA</li> </ul>
<b>Modulziele</b>	Fähigkeit, im Team die Produktion von Assets für ein Spiel aus dem jeweiligen Schwerpunktbereich Design oder Informatik heraus geplant umzusetzen. Durchführung professioneller, zielgerichteter und konstruktiver Werkstattgespräche, Zwischenpräsentation und Erwerb entsprechender Kommunikations- und Kritikfähigkeit.

## Modul 6                      Game Design 2

<b>Credit Points</b>	5
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Inhalte</b>	Auseinandersetzungen mit Analyse-Methoden. Kleine Analyseprojekte in den Bereichen Games-Mechaniken, Narration und Community. Exkurse in aktuelle Themen des Gamedesign im kulturellen Kontext.
<b>Lehrveranstaltungen</b>	– Game Design 2
<b>Modulziele</b>	Vertiefung der Anwendungsfelder und Problematiken beim Design von Games-Mechaniken. Weiterführende Analyse von Games-Mechaniken in Verbindung mit Spielernarration (Storytelling) und Gemeinschaftsbildung in Games (Community). Fähigkeit zu Fortentwicklung der angewandt-wissenschaftlichen Methoden. Diese können auf eigene Projekte und Grenzgebiete der Spielentwicklung angewandt und in die Praxis umgesetzt werden.

## Modul 7                      **Advanced Electives 2**

<b>Credit Points</b>	5
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Inhalt</b>	In diesem Modul werden weiterführende Inhalte aus den Bereichen der Programmierung und des Design angeboten. In den „Free Electives“ können zudem aktuelle Themen rund um die Spielproduktion bzw. das Spiel im kulturellen Raum belegt werden.
<b>Lehrveranstaltungen</b>	2 Fächer aus: – Design 2 – Programming 2 – Free Electives 2
<b>Modulziele</b>	Vertiefung und Kontextualisierung fachspezifischer Kenntnisse und Fähigkeiten in Design oder Programmierung oder Belegung von freien zu wählenden Inhalten anderer Master-Studiengänge.

## Modul 8                      **Research**

<b>Credit Points</b>	5
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Inhalte</b>	Einführung in die Themen und Methoden der „Game Studies“. Wissenschaftliches Recherchieren, Schreiben und Publizieren. An die Projekte angelagerte und freie Auswahl games-theoretischer Themen. Künstlerisches Experiment.
<b>Lehrveranstaltungen</b>	– GameLab – Game Studies
<b>Modulziele</b>	Konzeption und Erstellung experimentell-künstlerischer Vignetten. Erlernen angewandt-künstlerischer und angewandt-wissenschaftlicher Methoden und Forschung im Kontext der eigenen Themen und Projekte. Selbstständiges akademisches Forschen und Publizieren in etablierten und experimentellen Formaten.

## Modul 9                      Game Project 3 – Finalisation

<b>Credit Points</b>	10
<b>Workload</b>	300 Stunden
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Turnus</b>	jährlich
<b>Inhalt</b>	Finalisierungsphase der Team-Projekte. Alle Elemente werden in einer lauffähigen Umgebung zusammengetragen, getestet und verfeinert. Das Ergebnis, der „Vertical Slice“, wird vor Publikum präsentiert und abschliessend dokumentiert.
<b>Lehrveranstaltungen</b>	– Finishing – Demo & Dokumentation
<b>Modulziele</b>	Befähigung, in einer interdisziplinären Gruppe ein komplexes, potentiell markt- oder forschungswürdiges, umfassend getestetes und verfeinertes Games-Projekt mit allen seinen Funktionalitäten fertigzustellen und auf professionellem Niveau zu präsentieren.

## Modul 10                      Masterarbeit

<b>Credit Points</b>	20
<b>Workload</b>	600 Stunden
<b>Dauer</b>	4 Monate
<b>Inhalte</b>	Thesis gemäß §15 Allgemeine Prüfungs- und Studienordnung (APSO)
<b>Modulziele</b>	<p>Eigenständige Bearbeitung einer individuellen Themenstellung aus den Bereichen Sound, Vision und Games. Dabei kann die Themenstellung entweder theoretischer Natur sein oder die Lösung einer anspruchsvollen praktischen Problemstellung zum Gegenstand haben. Die Ergebnisse müssen in schriftlicher Form unter Beachtung der inhaltlichen und formalen Anforderungen an eine wissenschaftliche Arbeit dargelegt werden. Weiterhin sind die Ergebnisse in einem Kolloquium vorzustellen und zu diskutieren.</p> <p>Studierende werden zu verantwortlicher und selbständiger Tätigkeit in grenzüberschreitenden Arbeitsmärkten und interdisziplinären Arbeitsfeldern befähigt und haben die dafür erforderlichen Kenntnisse und Methoden.</p>