

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

Modulhandbuch M.A. Zeitabhängige Medien - Teilstudiengang Games

Genehmigt vom Fakultätsrat Design, Medien und Information am 02.02.2022

Inhalt

.....	1
Prüfungsformen.....	3
1. Modul 1: Game Project 1 - Concept.....	4
2. Modul 2: Game Design 1.....	5
3. Modul 3: Management 1.....	7
4. Modul 4: Advanced Electives 1.....	9
5. Modul 5: Game Project 2 - Production	11
6. Modul 6: Game Design 2.....	13
7. Modul 7: Advanced Electives 2.....	15
8. Modul 8: Research	17
9. Modul 9: Game Project 3 - Finalization.....	19
10. Modul 10: Masterthesis	20

Prüfungsformen

Prüfungs- und Studienleistungen werden durch die nachfolgenden geregelten Prüfungsformen erbracht:

1. Klausur

Eine Klausur ist eine unter Aufsicht anzufertigende Arbeit, in der die Studierenden ohne Hilfsmittel oder unter Benutzung der zugelassenen Hilfsmittel die gestellten Aufgaben allein und selbständig bearbeiten. Die Dauer einer Klausur beträgt mindestens 90, höchstens 180 Minuten.

2. Mündliche Prüfung

Eine mündliche Prüfung ist ein Prüfungsgespräch, in dem die Studierenden in freier Rede darlegen müssen, dass sie den Prüfungsstoff beherrschen. Sie dauert in der Regel zwischen 15 und 30 Minuten je Prüfling. Mündliche Prüfungen können als Einzelprüfung oder als Gruppenprüfung durchgeführt werden. Wird eine mündliche Prüfung von mindestens zwei Prüfenden abgenommen (Kollegialprüfung), ist die oder der Studierende in den einzelnen Prüfungsfächern verantwortlich jeweils nur von einer Prüferin beziehungsweise einem Prüfer zu prüfen. Findet die Prüfung nicht als Kollegialprüfung statt, ist sie in Gegenwart einer Beisitzerin beziehungsweise eines Beisitzers durchzuführen. Sie oder er wird vom Prüfungsausschuss bestellt. Sie oder er muss zum Kreise der nach § 11 Prüfungsberechtigten gehören. Die verantwortliche Prüferin beziehungsweise der verantwortliche Prüfer setzt die Note gemeinsam mit der Beisitzerin oder dem Beisitzer fest. Die wesentlichen Gegenstände und Ergebnisse der mündlichen Prüfung sind in einem Protokoll festzuhalten. Es wird von den Prüfenden beziehungsweise der Beisitzerin oder dem Beisitzer unterzeichnet und bleibt bei der Prüfungsakte. Bei mündlichen Prüfungen werden nach Maßgabe der vorhandenen Plätze Mitglieder der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg als Zuhörerinnen und Zuhörer zugelassen. Die Zulassung als Zuhörerinnen oder Zuhörer erstreckt sich nicht auf die Beratung und Bekanntgabe der Prüfungsergebnisse. Auf Antrag der oder des Studierenden wird die Öffentlichkeit ausgeschlossen.

3. Referat

Ein Referat ist ein Vortrag von 15 bis 45 Minuten Dauer anhand einer selbstgefertigten schriftlichen Ausarbeitung. An das Referat schließt sich unter Führung eines Diskussionsleiters ein Gespräch an. Das Referat soll in freien Formulierungen gehalten werden. Die Bearbeitungszeit beträgt maximal sechs Wochen.

4. Hausarbeit (H)

Eine Hausarbeit ist eine unter Anwendung wissenschaftlicher Methoden und Erkenntnisse nicht unter Aufsicht anzufertigende Ausarbeitung, durch die die oder der Studierende die selbstständige Bearbeitung eines gestellten Themas nachweist. Die Bearbeitungszeit einer Hausarbeit beträgt höchstens drei Monate und ist bis zum Ende des jeweiligen Moduls abzugeben. Die Hausarbeit kann durch ein Kolloquium oder ein Referat abgeschlossen werden. Zusammen mit der Hausarbeit ist eine schriftliche Erklärung abzugeben aus der hervorgeht, dass die Arbeit - bei einer Gruppenarbeit die entsprechend gekennzeichneten Teile der Arbeit - ohne fremde Hilfe selbständig verfasst und nur die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt wurden. Die Bearbeitung kann auch in der vorlesungsfreien Zeit erfolgen.

5. Laborübung

Bei einer Laborübung müssen die Studierenden die nach Maßgabe und unter Anleitung der Prüferin oder des Prüfers fachpraktischen Versuche erfolgreich durchführen. Diese sind zu protokollieren und die Ergebnisse schriftliche auszuwerten. Die schriftlichen Ausarbeitungen sind innerhalb einer von der Prüferin bzw. dem Prüfer festgesetzten Frist abzugeben.

6. Projekt

Ein Projekt ist eine zu bearbeitende fachübergreifende Aufgabe aus dem jeweiligen Berufsfeld des Studiengangs. Die Bearbeitungszeit beträgt zwischen sechs und 26 Wochen und wird mit einem Kolloquium abgeschlossen.

7. Kolloquium

Ein Kolloquium ist ein Prüfungsgespräch, in dem die Studierenden in freier Rede darlegen müssen, dass sie den Prüfungsstoff beherrschen. Das Kolloquium dient auch dazu, festzustellen, ob es sich bei der zu erbringenden Leistung um eine selbstständig erbrachte Leistung handelt. Das Kolloquium dauert mindestens 15 und höchstens 45 Minuten. Kolloquien können als Einzelprüfung oder als Gruppenprüfung durchgeführt werden. Bei Gruppenprüfungen ist die Gruppengröße bei der Festlegung der Prüfungsdauer angemessen zu berücksichtigen.

1. Modul 1: Game Project 1 - Concept

Modul	Game Project 1 - Concept	
Studiengang	M.A. Zeitabhängige Medien - Teilstudiengang Games	
Modulkennziffer	Modul 1 (GM 110)	
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker	
Art des Moduls	Pflichtmodul	
Dauer	Ein Semester	
Semester	1. Semester	
Angebotsturnus	Jährlich	
Leistungspunkte (LP)	15LP	
Semesterwochenstunden (SWS)	3SWS	
Arbeitsaufwand (Workload)	54 h Präsenzstudium und 396 h Selbststudium	
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: -	
Lehrsprache	Deutsch	
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sind befähigt, eigenständig Teams zu bilden und zu organisieren. Diese können eigenständig ein umsetzbares Spielkonzept erarbeiten. • Die Studierenden erhalten Expertise in der interdisziplinären Projektplanung, sie können Ihre Konzepte erproben und umsetzen und die Ergebnisse präsentieren. 	
Verwendbarkeit des Moduls	Vorbereitung des Moduls Game Project 2 – Production.	
Inhalte des Moduls	<ul style="list-style-type: none"> • Studierende bilden in verschiedenen Gamejams und Kurzprojekten immer neu zusammengesetzte Kleingruppen. • In diesen konzipieren, planen, prototypisieren und präsentieren sie Spiele und lernen gleichzeitig den Studiengang, Ihre Kommilitonen und das Department kennen. 	
Literatur	Aktuelle Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.	
Prüfungsart	Prüfungsleistung	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Projekt	
Zugehörige Lehrveranstaltungen		
	Lehr- und Lernformen/ Methoden / Medienformen	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten
Team	Kleingruppenprojekt	Siehe Prüfungsform in Modulbeschreibung.
Concept	Kleingruppenprojekt	Siehe Prüfungsform in Modulbeschreibung.
Plan & Prototype	Kleingruppenprojekt	Siehe Prüfungsform in Modulbeschreibung.

2. Modul 2: Game Design 1

Modul	Game Design 1
Studiengang	M.A. Zeitabhängige Medien - Teilstudiengang Games
Modulkennziffer	Modul 2 (GM 120)
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld
Art des Moduls	Pflichtmodul
Dauer	Ein Semester
Semester	1. Semester
Angebotssturnus	Jährlich
Leistungspunkte (LP)	5LP
Semesterwochenstunden (SWS)	4SWS
Arbeitsaufwand (Workload)	72 h Präsenzstudium und 78 h Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: Keine weiteren Voraussetzungen.
Lehrsprache	Deutsch
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • erlangen ein Verständnis der Anwendungsfelder und Herausforderungen beim Design von Games-Mechaniken in Verbindung mit der Spielnarration (Storytelling) und sind in der Lage, diese zu untersuchen, • wenden angewandt-wissenschaftliche Methoden auf eigene Projekte und Grenzgebiete der Spielentwicklung an.
Verwendbarkeit des Moduls	Vorbereitung des Moduls Game Design 2.
Inhalte des Moduls	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
Literatur	Spezifische Literatur entsprechend der Projektauswahl in den Seminaren. Generell empfohlen: <ul style="list-style-type: none"> • Rehfeld, G. (2013). Gamedesign und -produktion, Grundlagen, Anwendungen, Beispiele: Hanser • Brathwaithe B., Schreiber I. (2009), Challenges for Gamedesigners, Course Technology, Boston M • Huizinga, J. (2001) Homo Ludens. Reclam: Reinbek bei Hambur
Prüfungsart	Prüfungsleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Die zu erbringende Prüfungsform wird von der/dem

verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Zugehörige Lehrveranstaltungen

	Lehr- und Lernformen/ Methoden / Medienformen	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten
Game Design 1	Seminaristischer Unterricht	Siehe Prüfungsform in Modulbeschreibung.

3. Modul 3: Management 1

Modul	Management 1		
Studiengang	M.A. Zeitabhängige Medien - Teilstudiengang Games		
Modulkennziffer	Modul 3 (GM 130)		
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Ralf Hebecker		
Art des Moduls	Pflichtmodul		
Dauer	Ein Semester		
Semester	1. Semester		
Angebotsturnus	Jährlich		
Leistungspunkte (LP)	5LP		
Semesterwochenstunden (SWS)	4SWS		
Arbeitsaufwand (Workload)	72 h Präsenzstudium und 78 h Selbststudium		
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: -		
Lehrsprache	Deutsch		
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden gewinnen einen Einblick in die Grundlagen produktionstechnischer, rechtlicher und betriebswirtschaftlicher Aspekte der Spielentwicklung. Sie erlangen einen Einblick in Management-Grundlagen für die Planung und Durchführung insbesondere agiler, kreativer Medienprojekte. Sie können dieses Wissen auf ihr eigenes Spieleentwicklungsprojekt und auf etwaige eigene Gründungen anwenden. Sie erlangen einen Überblick über Förder- und Finanzierungsmodelle und können diese ggf. für eigene Projekte nutzen.		
Verwendbarkeit des Moduls	Grundlagenmodul für alle aufbauenden Module.		
Inhalte des Moduls	<ul style="list-style-type: none"> • Die elementaren produktionstechnischen, rechtlichen und betriebswirtschaftlichen Aspekte der Spielentwicklung. • Management-Basics: Konzeption und Planung, Projektmanagement, Teambuilding und -arbeit, Umgang mit Konflikten. • Modellhafte Anwendung und Erprobung in eigenen Projekten. • Konzeption, Planung und Vorbereitung etwaiger eigener Unternehmungen. • Förder- und Finanzierungsmodelle und -landschaft. 		
Literatur	Aktuelle Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.		
Prüfungsart	Entrepreneurship & Law: Prüfungsleistung; Game Production 1: Studienleistung		
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Siehe Prüfungsformen der zugehörigen Lehrveranstaltungen.		
Zugehörige Lehrveranstaltungen			
	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Lehr- und Lernformen/ Methoden / Medienformen</td> <td style="width: 50%;">Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</td> </tr> </table>	Lehr- und Lernformen/ Methoden / Medienformen	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten
Lehr- und Lernformen/ Methoden / Medienformen	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten		

Entrepreneurship & Law	Lehrvortrag / Vorlesung	Übliche Prüfungsform: Referat. Weitere Prüfungsform: Hausarbeit. Die zu erbringende Prüfungsform wird von der/dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.
Game Production 1	Seminaristischer Unterricht	Übliche Prüfungsform: Projekt. Weitere Prüfungsform: Hausarbeit. Die zu erbringende Prüfungsform wird von der/dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

4. Modul 4: Advanced Electives 1

Modul	Advanced Electives 1	
Studiengang	M.A. Zeitabhängige Medien - Teilstudiengang Games	
Modulkennziffer	Modul 4 (GM 140)	
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker	
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul	
Dauer	Ein Semester	
Semester	1. Semester	
Angebotsturnus	Jährlich	
Leistungspunkte (LP)	5LP	
Semesterwochenstunden (SWS)	4SWS	
Arbeitsaufwand (Workload)	72 h Präsenzstudium und 78 h Selbststudium	
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: -	
Lehrsprache	Deutsch	
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Aufbau fachspezifischer Kenntnisse und Fähigkeiten in Design oder Programmierung oder, in Form eines „Studium Generale“, die Belegung frei wählbarer, gamesnaher Inhalte anderer Master-Studiengänge oder die Umsetzung definierbarer Anwendungsprojekte.	
Verwendbarkeit des Moduls	Wahlpflichtmodul, Vorbereitung für das Modul Advanced Electives 2.	
Inhalte des Moduls	<ul style="list-style-type: none"> • In diesem Modul werden wechselnde 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. • Ein Free Elective pro Jahrgang wird innerhalb des Teilstudiengangs selbst angeboten. • 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. 	
Literatur	Aktuelle Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.	
Prüfungsart	Je eine Prüfungsleistung und eine Studienleistung.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Die Prüfungsform wird zu Beginn eines Semester von dem jeweiligen Lehrenden mitgeteilt.	
Zugehörige Lehrveranstaltungen		
	Lehr- und Lernformen/ Methoden / Medienformen	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten
Design 1	Projektseminar	Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat.

		Bei mehr als einer möglichen Prüfungsform im Modul wird die zu erbringende Prüfungsform von der/dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.
Programming 1	Projektseminar	Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Bei mehr als einer möglichen Prüfungsform im Modul wird die zu erbringende Prüfungsform von der/dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.
Free Elective(s)	Projektseminar	Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Da es sich um eine Lehrveranstaltung eines anderen Departments handelt, sollte die Prüfungsform zu Beginn eines Semesters mit den jeweiligen Lehrenden abgesprochen werden.

5. Modul 5: Game Project 2 - Production

Modul	Game Project 2 - Production	
Studiengang	M.A. Zeitabhängige Medien - Teilstudiengang Games	
Modulkennziffer	Modul 5 (GM 210)	
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker	
Art des Moduls	Pflichtmodul	
Dauer	Ein Semester	
Semester	2. Semester	
Angebotsturnus	Jährlich	
Leistungspunkte (LP)	15LP	
Semesterwochenstunden (SWS)	3SWS	
Arbeitsaufwand (Workload)	54 h Präsenzstudium und 396 h Selbststudium	
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Erfolgreicher Abschluss des Moduls 1 „Game Projekt 1 – Concept“. Empfohlen: Erfolgreicher Abschluss der Module "Game Design 1" und "Management".	
Lehrsprache	Deutsch	
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • erwerben die Fähigkeit, im Team die Produktion von Assets für ein Spiel aus dem jeweiligen Schwerpunktbereich Design oder Informatik heraus geplant umzusetzen. • sind in der Lage professionelle, zielgerichtete und konstruktive Werkstattgespräche, Zwischenpräsentation durchzuführen, • erwerben entsprechende Kommunikations- und Kritikfähigkeit. 	
Verwendbarkeit des Moduls	Vorbereitung des Moduls "Game Project 3 – Finalization".	
Inhalte des Moduls	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
Literatur	Aktuelle Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.	
Prüfungsart	Prüfungsleistung	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Projekt	
Zugehörige Lehrveranstaltungen		
	Lehr- und Lernformen/ Methoden / Medienformen	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten
Production Pipeline	Seminaristischer Unterricht	Siehe Prüfungsform in Modulbeschreibung.

Iteration & Balancing	Kleingruppenprojekt	Siehe Prüfungsform in Modulbeschreibung.
Testing & QA	Kleingruppenprojekt	Siehe Prüfungsform in Modulbeschreibung.

6. Modul 6: Game Design 2

Modul	Game Design 2
Studiengang	M.A. Zeitabhängige Medien - Teilstudiengang Games
Modulkennziffer	Modul 6 (GM 220)
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld
Art des Moduls	Pflichtmodul
Dauer	Ein Semester
Semester	2. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Leistungspunkte (LP)	5LP
Semesterwochenstunden (SWS)	4SWS
Arbeitsaufwand (Workload)	72 h Präsenzstudium und 78 h Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: Erfolgreicher Abschluss der Module des ersten Semesters.
Lehrsprache	Deutsch
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • vertiefen die Anwendungsfelder und Problematiken beim Design von Games-Mechaniken, • führen eine weiterführende Analyse von Games-Mechaniken in Verbindung mit Spielnarration (Storytelling) und Gemeinschaftsbildung in Games (Community), • erwerben die Fähigkeit zu Fortentwicklung der angewandtwissenschaftlichen Methoden, • können diese auf eigene Projekte und Grenzgebiete der Spielentwicklung anwenden und in die Praxis umsetzen.
Verwendbarkeit des Moduls	Fortgeschrittenes Modul.
Inhalte des Moduls	<ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzungen mit Analyse-Methoden. • Kleine Analyseprojekte in den Bereichen Games-Mechaniken, Narration und Community. • Exkurse in aktuelle Themen des Gamedesign im kulturellen Kontext.
Literatur	Aktuelle Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.
Prüfungsart	Prüfungsleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Die zu erbringende Prüfungsform wird von der/dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Zugehörige Lehrveranstaltungen

Lehr- und Lernformen/ Methoden / Medienformen	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

Game Design 2

Seminaristischer Unterricht

Siehe Prüfungsform in
Modulbeschreibung.

7. Modul 7: Advanced Electives 2

Modul	Advanced Electives 2
Studiengang	M.A. Zeitabhängige Medien - Teilstudiengang Games
Modulkennziffer	Modul 7 (GM 230)
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Dauer	Ein Semester
Semester	2. Semester
Angebotssturnus	Jährlich
Leistungspunkte (LP)	5LP
Semesterwochenstunden (SWS)	4SWS
Arbeitsaufwand (Workload)	72 h Präsenzstudium und 78 h Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: Erfolgreicher Abschluss der Module des ersten Semesters.
Lehrsprache	Deutsch
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Vertiefung und Kontextualisierung fachspezifischer Kenntnisse und Fähigkeiten in Design oder Programmierung oder, in Form eines „Studium Generale“, die Belegung frei wählbarer, gamesnaher Inhalte anderer Master-Studiengänge oder die Umsetzung definierbarer Anwendungsprojekte.
Verwendbarkeit des Moduls	Fortgeschrittenes Wahlpflichtmodul.
Inhalte des Moduls	<ul style="list-style-type: none"> • In diesem Modul werden wechselnde 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. • Ein Free Elective pro Jahrgang wird innerhalb des Teilstudiengangs selbst angeboten. • 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.
Literatur	Aktuelle Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.
Prüfungsart	Je eine Prüfungsleistung und eine Studienleistung.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Die Prüfungsform wird zu Beginn eines Semester von dem jeweiligen Lehrenden mitgeteilt.

Zugehörige Lehrveranstaltungen

Lehr- und Lernformen/ Methoden / Medienformen	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

Free Elective(s)	Projektseminar	<p>Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Da es sich um eine Lehrveranstaltung eines anderen Departments handelt, sollte die Prüfungsform zu Beginn eines Semesters mit den jeweiligen Lehrenden abgesprochen werden.</p>
Design 2	Projektseminar	<p>Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Bei mehr als einer möglichen Prüfungsform im Modul wird die zu erbringende Prüfungsform von der/dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.</p>
Programming 2	Projektseminar	<p>Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Bei mehr als einer möglichen Prüfungsform im Modul wird die zu erbringende Prüfungsform von der/dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.</p>
Free Elective(s)	Projektseminar	<p>Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Da es sich um eine Lehrveranstaltung eines anderen Departments handelt, sollte die Prüfungsform zu Beginn eines Semesters mit den jeweiligen Lehrenden abgesprochen werden.</p>

8. Modul 8: Research

Modul	Research
Studiengang	M.A. Zeitabhängige Medien - Teilstudiengang Games
Modulkennziffer	Modul 8 (GM 240)
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Ralf Hebecker
Art des Moduls	Pflichtmodul
Dauer	Ein Semester
Semester	2. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Leistungspunkte (LP)	5LP
Semesterwochenstunden (SWS)	4SWS
Arbeitsaufwand (Workload)	72 h Präsenzstudium und 78 h Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: Erfolgreicher Abschluss der Module des ersten Semesters.
Lehrsprache	Deutsch
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • konzipieren und erstellen experimentell-künstlerischer Vignetten, • erlernen angewandt-künstlerischer und angewandt-wissenschaftlicher Methoden und Forschung im Kontext der eigenen Themen und Projekte, • führen selbstständiges akademisches Forschen durch und publizieren in etablierten und experimentellen Formaten.
Verwendbarkeit des Moduls	Vorbereitung des Moduls Masterarbeit.
Inhalte des Moduls	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Themen und Methoden der „Game Studies“. • Wissenschaftliches Recherchieren, Schreiben und Publizieren. • An die Projekte angelagerte und freie Auswahl game-theoretischer Themen.
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Mäyrä, F. (2012). An introduction to game studies: Games in culture. SAGE. • Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press.
Prüfungsart	Gamelab: Studienleistung, Game Studies: Prüfungsleistung.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Siehe Prüfungsformen der zugehörigen Lehrveranstaltungen.

Zugehörige Lehrveranstaltungen

	Lehr- und Lernformen/ Methoden / Medienformen	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten
Gamelab	Lehrvortrag / Vorlesung	Studienleistung: Übliche Prüfungsform: Projekt. Weitere mögliche Prüfungsformen: Mündliche Prüfung, Referat, Hausarbeit. Die zu erbringende Prüfungsform wird von der/dem

		verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.
Game Studies	Seminaristischer Unterricht	Prüfungsleistung: Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Die zu erbringende Prüfungsform wird von der/dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

9. Modul 9: Game Project 3 - Finalization

Modul	Game Project 3 - Finalization	
Studiengang	M.A. Zeitabhängige Medien - Teilstudiengang Games	
Modulkennziffer	Modul 9 (GM 310)	
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Gunther Rehfeld, Prof. Ralf Hebecker	
Art des Moduls	Pflichtmodul	
Dauer	Ein Semester	
Semester	3. Semester	
Angebotsturnus	Jährlich	
Leistungspunkte (LP)	10LP	
Semesterwochenstunden (SWS)	2SWS	
Arbeitsaufwand (Workload)	36 h Präsenzstudium und 264 h Selbststudium	
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Erfolgreicher Abschluss der Module "Game Project 1 – Concept", "Game Project 2 – Production". Empfohlen: Erfolgreicher Abschluss der Module des 1. und 2. Semesters.	
Lehrsprache	Deutsch	
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden werden befähigt, 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.	
Verwendbarkeit des Moduls	Vorbereitung des Moduls "Master Thesis".	
Inhalte des Moduls	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
Literatur	Aktuelle Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.	
Prüfungsart	Prüfungsleistung	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Projekt	

Zugehörige Lehrveranstaltungen

	Lehr- und Lernformen/ Methoden / Medienformen	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten
Finishing	Kleingruppenprojekt	Siehe Prüfungsform in Modulbeschreibung.
Demo & Documentation	Kleingruppenprojekt	Siehe Prüfungsform in Modulbeschreibung.

10. Modul 10: Masterthesis

Modul	Masterthesis
Studiengang	M.A. Zeitabhängige Medien - Teilstudiengang Games
Modulkennziffer	Modul 10 (GM 320)
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Alle im Modulhandbuch genannten Professoren
Art des Moduls	Pflichtmodul
Dauer	sechs Monate
Semester	3. Semester
Angebotsturnus	Nach Anmeldung
Leistungspunkte (LP)	20LP
Semesterwochenstunden (SWS)	0SWS
Arbeitsaufwand (Workload)	0 h Präsenzstudium und 600 h Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Erfolgreicher Abschluss von Modulen im Umfang von mindestens 45 Leistungspunkten. Empfohlen: Erfolgreicher Abschluss aller übrigen Module.
Lehrsprache	Deutsch
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Studierende werden zu verantwortlicher und selbständiger Tätigkeit in grenzüberschreitenden Arbeitsmärkten und interdisziplinären Arbeitsfeldern befähigt und haben die dafür erforderlichen Kenntnisse und Methoden.
Verwendbarkeit des Moduls	
Inhalte des Moduls	Erstellung der Masterarbeit.
Literatur	
Prüfungsart	Prüfungsleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Masterthesis