Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Fakultät Design

Modulhandbuch M.A. Games

Stand 15.07.2026
Version 1.6.1
Beschlossen vom Fakultätsrat der Fakultät Design am 15.07.2026

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 Zuhörerin 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

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.

Modul 1	Game Project 1 – Concept
Studiengang	M.A. Games
Modulkennziffer	GM 110
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Hebecker, Prof. Jannot & weitere ProfessorInnen im Bereich Games
Art des Moduls	Pflichtmodul
Dauer	Ein Semester
Semester	1. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Leistungspunkte (LP)	15
Semesterwochenstunden (SWS)	3
Arbeitsaufwand (Workload)	51 Std. Präsenzstudium und 399 Std. Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: -
Lehrsprache	Deutsch
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden können unter Einhaltung klarer Zeitvorgaben ein Spielkonzept in Teams entwickeln und iterieren. Sie besitzen ein klares Bewusstsein für Teamstrukturen und übergeordnete messbare Projektziele. Hierzu • Wenden sie kreative und strukturierte Methoden zur Entwicklung und Prototypisierung von Spielkonzepten an. • Organisieren sie sich eigenständig in Teams und entwickeln mithilfe von Coaching eigene Teamprozesse. • Definieren sie eigenständig Projektziele und zur Erfolgsmessung notwendige Metriken • Präsentieren sie öffentlich ihre Projekte in Form eines Projektpitches. Hierdurch können sie langfristig ein besseres Verständnis erzielen, was sie als professionelle Spielentwickler*innen erreichen wollen und welche Mittel hierfür notwendig sind.
Verwendbarkeit des Moduls	Vorbereitung des Moduls Game Project 2 – Production.
Inhalte des Moduls	• 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.

Modul 2	Game Design 1
Studiengang	M.A. Games
Modulkennziffer	GM 120
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Eric Jannot
Art des Moduls	Pflichtmodul
Dauer	Ein Semester
Semester	1. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Leistungspunkte (LP)	5
Semesterwochenstunden (SWS)	4
Arbeitsaufwand (Workload)	68 Std. Präsenzstudium und 82 Std. Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: Keine weiteren Voraussetzungen.
Lehrsprache	Deutsch
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden konzipieren und kreieren in Teams zielgruppengerechte Spiele, die für die Zielgruppe zugänglich sind und ihnen Spaß machen, anhand von ausgewählten Methoden und Ansätze für Design und Research und Qualitätsverbesserung. Die Studierenden antizipieren, dass nicht das Spiel, sondern die Spieler*innen im Zentrum ihrer Arbeit stehen. Dadurch wenden sie zielgerichtet und konkret ein Zielgruppenverständnis an, das eine ökonomische und methodisch qualitativ hochwertige Gestaltung von Zugänglichkeit und Spielerlebnis ermöglicht. Hierzu • Wenden sie Prinzipien von Iterative Design bei einfachen Spielprojekten an. • Diskutieren und erkunden sie die Bedeutung zielgruppengerechter Spieleentwicklung anhand aktueller Forschungsansätze wie dem Player Motivation Modell nach Yee. • Entwickeln sie einen eigenen Katalog von User Experience Best Practices für Game Designer*innen anhand grundlegender Erkenntnisse aus der kognitiven Psychologie und der User Experience Research. • Prototypen sie einfache Spiele unter Anwendung der obigen Erkenntnisse sowie nach grundlegenden Prinzipien gängiger System- und Narrative-Design Ansätze. • Prüfen sie die Qualität ihrer Projekte mittels standardisierter qualitativer und quantitativer Methoden der Quality Assurance. • Übertragen sie das Erlernte auf die Konzeption der eigenen semesterübergreifenden Projekte. Durch die Anwendung iterativer Prinzipien können sie langfristig immer besser Probleme bei der eigenen Spielentwicklung erkennen und lösen und somit zielgerichteter qualitativ hochwertigere Projekte umsetzen.
Verwendbarkeit des Moduls	Vorbereitung des Moduls Game Design 2.

Inhalte des Moduls	• Player Centered Design. • Rapid Prototyping und iterative Design. • Usability, Affordance und Accessibility von Spielen. • Grundlagen der kognitiven Psychologie und des User Experience Design. • Die Untersuchung und Entwicklung von Spielmechaniken.
Literatur	Spezifische Literatur entsprechend der Projektauswahl in den Seminaren.
Prüfungsart	Prüfungsleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Die zu erbringende Prüfungsform wird von 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.

Modul 3	Management 1
Studiengang	M.A. Games
Modulkennziffer	GM 130
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Ralf Hebecker
Art des Moduls	Pflichtmodul
Dauer	Ein Semester
Semester	1. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Leistungspunkte (LP)	5
Semesterwochenstunden (SWS)	4
Arbeitsaufwand (Workload)	68 Std. Präsenzstudium und 82 Std. Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: –
Lehrsprache	Deutsch
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden sind in der Lage, ein eigenes Startup zu gründen und berücksichtigen dabei alle notwendigen rechtlichen und betriebswirtschaftlichen Voraussetzungen. Sie haben ein Verständnis für wirtschaftliches Handeln und können eigenständig Mittel für ihre Vorhaben akquirieren. Hierzu - Üben sie die Grundlagen produktionstechnischer, rechtlicher und betriebswirtschaftlicher Aspekte der Spielentwicklung. -Wenden sie grundlegende Methoden des Projektmanagements und agile Ansätze in eigenen Projekten an. -Diskutieren sie, welche Finanzierungen und Gründungsformen für ihre Projekte relevant sind -Eignen sie sich agile Projektplanung- und Managementmethoden an. Hierdurch können sie sich als effektive Marktteilnehmer*innen aufstellen und eine langfristig überlebensfähige Unternehmung aufbauen.
Verwendbarkeit des Moduls	Grundlagenmodul für alle aufbauenden Module.
Inhalte des Moduls	• 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

	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 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 dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Modul 4 Advanced Electives 1

Studiengang	M.A. Games
Modulkennziffer	GM 140
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Hebecker, Prof. Jannot
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Dauer	Ein Semester
Semester	1. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Leistungspunkte (LP)	5
Semesterwochenstunden (SWS)	4
Arbeitsaufwand (Workload)	68 Std. Präsenzstudium und 82 Std. Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: -
Lehrsprache	Deutsch

Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden vertiefen Wissen mit Gamesbezug projektorientiert und können dieses anwenden und eigenständig vertiefen. Hierzu · vertiefen sie Kenntnisse in spezifischen Bereichen des Game Designs oder der Programmierung sowie gamesnaher Inhalte. · wenden sie spezifische Methoden in praxisorientierten oder interdisziplinären Kontexten an. · verfolgen sie eigenständig spezialisierte Themen und erweitern individuell ihr fachliches Profil. Sie bauen dadurch eine individuelle Expertise auf, die in den für sie relevanten Arbeitsfeldern notwendig ist.
Verwendbarkeit des Moduls	Wahlpflichtmodul, Vorbereitung für das Modul Advanced Electives 2.
Inhalte des Moduls	• 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. • Mindestens ein Free Elective pro Semester wird innerhalb Studiengangs angeboten. • Nach Absprache mit den Lehrenden und dem Prüfungsausschuss können zudem Fächer anderer Master-Studiengänge der HAW Hamburg, anderer Hochschulen oder freie Anwendungs- und Umsetzungsprojekte angerechnet werden.
Literatur	Aktuelle Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.
Prüfungsart	Je eine Prüfungsleistung und eine Studienleistung. Siehe hierzu die üblichen Prüfungsformen der jeweiligen Lehrveranstaltungen.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Übliche Prüfungsform: Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Die Prüfungsform wird zu Beginn eines Semesters von dem jeweiligen Lehrenden mitgeteilt.

Zugehörige Lehrveranstaltungen

	Lehr- und Lernformen/ Methoden / Medienformen	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten
Design 1	Projektseminar	Übliche Prüfungsform (PL): Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Bei mehr als einer möglichen Prüfungsform im Modul wird die zu erbringende Prüfungsform von dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.
Programming 1	Projektseminar	Übliche Prüfungsform (PL): Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Bei mehr als einer möglichen Prüfungsform im Modul wird die zu erbringende Prüfungsform von dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

Free Elective(s)	Projektseminar	Übliche Prüfungsform (SL): Hausarbeit. Weitere mögliche Prüfungsform: Referat. Da es sich um eine Lehrveranstaltung eines anderen Departments handeln kann, sollte die Prüfungsform zu Beginn eines Semesters mit den jeweiligen Lehrenden abgesprochen werden.

Modul 5	Game Project 2 – Production
Studiengang	M.A. Games
Modulkennziffer	GM 210
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Hebecker, Prof. Jannot & weitere ProfessorInnen im Bereich Games
Art des Moduls	Pflichtmodul
Dauer	Ein Semester
Semester	2. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Leistungspunkte (LP)	15
Semesterwochenstunden (SWS)	3
Arbeitsaufwand (Workload)	51 Std. Präsenzstudium und 399 Std. Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Erfolgreicher Abschluss der Module „Game Project 1 – Concept“
Lehrsprache	Deutsch
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden entwickeln iterativ auf Basis der Ergebnisse von Game Project 1 eigenständig in Teams einen Minimum Viable Product. In einem realitätsnahen Kontext setzen sie ihre in diesem Studium angeeigneten Fertigkeiten und Fähigkeiten ein, indem sie die wichtigsten Einflussfaktoren für die Optimierung des Spiels identifizieren. Hierzu: - Prüfen und testen sie regelmäßig Spielversionen anhand ausgewählter Kriterien und verfeinern auf dieser Basis Spielmechaniken, Game-Art und Story. - Optimieren und balancieren sie die Mechaniken eigenständig auf ihre Funktionalität hin - Präsentieren sie ihre Projekte und begründen kreative Entscheidungen sowie ihre Produktionsratio. - Passen Milestone-Pläne und Projektziele agil an. Die Ergebnisse bilden die Basis für die Finalisierung des Projekts in Game Project 3.
Verwendbarkeit des Moduls	Vorbereitung des Moduls "Game Project 3 – Finalization".
Inhalte des Moduls	Grundlage sind die Ergebnisse von Game Project 1 und das sich angeignete Wissen, insbesondere bezogen auf • Den Einsatz von Methoden für Teamprozesse • Kreative Ansätze und Methoden für die Weiterentwicklung von Funktionalitäten • Wissen zur Spielemechanik und Balance • Wissen zum systematischen Einbezug von Spielerfeedback • die visuelle Gestaltung • 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.

Modul 6	Game Design 2
Studiengang	M.A. Games
Modulkennziffer	GM 220
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Eric Jannot
Art des Moduls	Pflichtmodul
Dauer	Ein Semester
Semester	2. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Leistungspunkte (LP)	5
Semesterwochenstunden (SWS)	4
Arbeitsaufwand (Workload)	68 Std. Präsenzstudium und 82 Std. Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: Erfolgreicher Abschluss der Module des ersten Semesters.
Lehrsprache	Deutsch
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden entwickeln zugängliche Spiele nach den UX-Standards von Norman und Nielsen und wenden zielgerichtet ihr Wissen nach Bedarf zur Entwicklung von spielerischen Lösungen in ernsten Kontexten an. Die entstandenen Produkte orientieren sich an einem vorhandenem Marktbedarf. Hierzu • analysieren sie Best Practices von Spiele Onboardings anhand derer sich Heuristiken für Game Approachability ableiten lassen. • prüfen und diskutieren sie in Gruppen die Accessibility eigener Projekte und leiten daraus notwendige Korrekturen ab. • identifizieren sie für unterschiedliche Projekttypen relevante Referenztitel und bilden aus einer Marktanalyse entsprechende Erfolgskriterien für eigene Projekte ab. • konzeptionieren sie Projekte aus dem Serious Games und Gamification Bereich. • übertragen sie das Erlernte auf die Konzeption der eigenen semesterübergreifenden Projekte. Hierdurch können sie das bisher erlernte Wissen in einer Vielzahl von Kontexten auch außerhalb der Gamesbranche anwenden. Sie vermeiden Produktionsrisiken, indem sie ein Qualitätsverständnis entwickelt haben, dass auf systematischer Recherche basiert.
Verwendbarkeit des Moduls	Fortgeschrittenes Modul.
Inhalte des Moduls	• Künstlerisch-gestalterische Methoden der Spieleentwicklung. • Case Studies zu Spielen im gesellschaftlichen Kontext • GAP-Methoden und Games User Research • Meaningful Games: Spiele in Kunst, Gesellschaft und der politischen Bildung

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 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.

Modul 7	Advanced Electives 2
Studiengang	M.A. Games
Modulkennziffer	GM 230
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Hebecker, Prof. Jannot
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Dauer	Ein Semester
Semester	2. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Leistungspunkte (LP)	5
Semesterwochenstunden (SWS)	4
Arbeitsaufwand (Workload)	68 Std. Präsenzstudium und 82 Std. Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: Erfolgreicher Abschluss der Module des ersten Semesters.
Lehrsprache	Deutsch
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden vertiefen Wissen mit Gamesbezug projektorientiert und können dieses anwenden und eigenständig vertiefen. Hierzu · vertiefen sie Kenntnisse in spezifischen Bereichen des Game Designs oder der Programmierung sowie gamesnaher Inhalte. · wenden sie spezifische Methoden in praxisorientierten oder interdisziplinären Kontexten an. · verfolgen sie eigenständig spezialisierte Themen und erweitern individuell ihr fachliches Profil. Sie bauen dadurch eine individuelle Expertise auf, die in den für sie relevanten Arbeitsfeldern notwendig ist.
Verwendbarkeit des Moduls	Fortgeschrittenes Wahlpflichtmodul.
Inhalte des Moduls	• In diesem Modul werden wechselnde Inhalte aus den Bereichen der Programmierung und des Designs angeboten. • In den „Free Electives“ können zudem aktuelle Themen rund um die Spielproduktion bzw. das Spiel im kulturellen Raum belegt werden. • Mindestens ein Free Elective pro Semester wird innerhalb Studiengangs angeboten. • Nach Absprache mit den Lehrenden und dem Prüfungsausschuss können zudem Fächer anderer Master-Studiengänge der HAW Hamburg, anderer Hochschulen oder freie Anwendungs- und Umsetzungsprojekte angerechnet werden.
Literatur	Aktuelle Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.
Prüfungsart	Je eine Prüfungsleistung und eine Studienleistung. Siehe hierzu die üblichen Prüfungsformen der jeweiligen Lehrveranstaltungen.

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

Modul 8	Research
Studiengang	M.A. Games
Modulkennziffer	GM 240
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Hebecker, Prof. Jannot & weitere ProfessorInnen im Bereich Games
Art des Moduls	Pflichtmodul
Dauer	Ein Semester
Semester	2. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Leistungspunkte (LP)	5
Semesterwochenstunden (SWS)	4
Arbeitsaufwand (Workload)	68 Std. Präsenzstudium und 82 Std. Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Notwendig: Keine formalen Voraussetzungen. Empfohlen: Erfolgreicher Abschluss der Module des ersten Semesters.
Lehrsprache	Deutsch
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden wenden wissenschaftliche Forschungs- und Publikationsmethoden eigenständig im Kontext von Games an. Hierzu • vertiefen sie ihre Kenntnisse über experimentell-künstlerische und wissenschaftliche Ansätze der Game Studies. • Kommunizieren sie Forschungsergebnisse zielgruppengerecht und effektiv an unterschiedliche Adressaten. • führen sie Forschungsprojekte eigenständig durch und reflektieren kritisch ihre wissenschaftliche Praxis. Sie sind hierdurch vorbereitet, eine komplexe wissenschaftliche Fragestellung im Rahmen der Master-Thesis methodisch fundiert zu bearbeiten.
Verwendbarkeit des Moduls	Vorbereitung des Moduls Master-Thesis.
Inhalte des Moduls	• 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	• Mäyrä, F. (2012). An introduction to game studies: Games in culture. SAGE. • Aktuelle Literaturempfehlungen werden zu Beginn der Lehrveranstaltungen bekanntgegeben.
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 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 dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

Modul 9	Game Project 3 – Finalization
Studiengang	M.A. Games
Modulkennziffer	GM 310
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Hebecker, Prof. Jannot & weitere ProfessorInnen im Bereich Games
Art des Moduls	Pflichtmodul
Dauer	Ein Semester
Semester	3. Semester
Angebotsturnus	Jährlich
Leistungspunkte (LP)	10
Semesterwochenstunden (SWS)	2
Arbeitsaufwand (Workload)	34 Std. Präsenzstudium und 266 Std. Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen / Vorkenntnisse	Erfolgreicher Abschluss des Moduls 5 „Game Project 2 – Production“
Lehrsprache	Deutsch
Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse	Die Studierenden finalisieren selbstgesteuert ihre Team-Projekte anhand der gängigen Schritte von professionellen Methoden aus der agilen Projektentwicklung, die für die Qualitätsprüfung und Dokumentation von Games nutzbringend sind. Sie entwickeln das Game systematisch und unter der Berücksichtigung notwendiger Aspekte (bspw. Zielgruppe, Kernbotschaft, Storytelling) weiter. Für die Finalisierung tragen sie alle Elemente in einer lauffähigen Umgebung zusammen und testen sowie verfeinern das Game. Das Ergebnis der Finalisierung ist der Vertical Slice, der abschließend präsentiert und dokumentiert wird. Mit Abschluss des Projekts haben sie ein tiefgreifendes Verständnis zu allen Aspekten der Spieleentwicklung erworben, dass für erfolgreiche professionelle Spieleentwicklung als Angestellte*r oder Selbstständige*r benötigt wird. In zukünftigen Projekten können sie ihre Kompetenz für kreatives Arbeiten und Ideen zu Visionen, für Teamarbeit und agiles Projektmanagement reflektiert einbringen und durch ihre Bereitschaft kontinuierlich zu lernen, Teams weiterbringen.
Verwendbarkeit des Moduls	Vorbereitung des Moduls „Master Thesis“.
Inhalte des Moduls	• Öffentlichkeitskommunikation • Projektfinalisierung • Projektdokumentierung • Präsentation im Rahmen einer Ausstellung
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.

Modul 10	Master-Thesis
Studiengang	M.A. Games
Modulkennziffer	GM 320
Modulkoordination/ Modulverantwortliche/r	Prof. Hebecker, Prof. Jannot & weitere ProfessorInnen im Bereich Games
Art des Moduls	Pflichtmodul
Dauer	Vier Monate
Semester	3. Semester
Angebotsturnus	Nach Anmeldung
Leistungspunkte (LP)	20
Semesterwochenstunden (SWS)	0
Arbeitsaufwand (Workload)	600 Std. 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	Die Studierenden • erwerben tiefgehende theoretische und praktische Kenntnisse in einem individuell gewählten Thema aus dem Bereich Games und Mediengestaltung. • bearbeiten komplexe wissenschaftliche Themen eigenständig und wenden dabei wissenschaftliche Standards an. • präsentieren und verteidigen professionell wissenschaftliche Ergebnisse vor Fachpublikum. • arbeiten eigenverantwortlich wissenschaftlich und reflektieren dabei kritisch ihre akademische und berufliche Entwicklung.
Verwendbarkeit des Moduls	
Inhalte des Moduls	Erstellung der Masterarbeit
Literatur	
Prüfungsart	Prüfungsleistung
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Master-Thesis