

# Modulhandbuch Masterstudiengang Computerspielwissenschaften

---

## 1) Einführung

Die Inhalte und Themen der den Modulen zugeordneten Lehrveranstaltungen werden jeweils im kommentierten Vorlesungsverzeichnis angegeben.

## Formen der Wissensvermittlung

Da die Formen der Wissensvermittlung in der Regel an Typen von Lehrveranstaltungen gebunden sind, sollen sie hier mit Geltung für alles Folgende beschrieben werden. Folgende Lehrveranstaltungstypen werden angeboten: Vorlesungen (VL), Seminare (S), Übungen (Ü), Praxisseminar (PxS), Projekt (P), Praktika (Pr) und Kandidatenkolloquien (K).

- *Vorlesungen* (VL) behandeln ausgewählte Themen des Fachs und vermitteln in zusammenhängender Darstellung (i.d.R. Dozentenvortrag) Überblicks- und Spezialwissen sowie methodische Kenntnisse. Vorlesungen können auch Übungsanteile enthalten.
- *Seminare* (S) üben an exemplarischen Einzelfragen vertieft das wissenschaftliche Arbeiten ein. Sie behandeln spezielle und komplexe Gegenstände, ausgewählte Einzelprobleme des Fachs und aktuelle Forschungsansätze bzw. -diskussionen. Die Dozentin oder der Dozent leitet dabei zur Einordnung und zur Herstellung übergreifender Zusammenhänge methodisch an. Die Studierenden gestalten das Seminar durch Kurzreferate zu ausgewählten Problemkreisen des Seminarthemas, durch Protokolle und Diskussionsbeiträge, aber auch durch Thesenpapiere, Präsentationen oder Mitarbeit in Arbeitsgruppen aktiv mit.
- Sie behandeln speziellere und komplexere Gegenstände, ausgewählte Einzelprobleme des Fachs und aktuelle Forschungsansätze bzw. -diskussionen.
- *Übungen* (Ü) dienen der intensiven gemeinsamen Erarbeitung schwieriger Problemkreise und dem Training komplexer Arbeitsschritte. Sie legen das Hauptgewicht auf die gemeinsame Gestaltung des Unterrichtsgeschehens z.B. durch Thesenpapiere und Kurzreferate der Studierenden sowie gemeinsame Diskussion auf der Basis intensiver Vorbereitung.
- *Praxisseminare* (PxS) verbinden wissenschaftliche Methoden mit medialen Anwendungsfeldern. Hierbei werden theoretische Konzepte vertieft und zur Entwick-

lung von Konzepten und Prototypen verwendet. Im Vergleich zum Projekt steht eine stärkere Moderation durch die Dozentin oder den Dozenten, im Vergleich zur Übung ein größerer thematische Zusammenhang der Konzeptentwicklung.

- *Projekte (P)* dienen der selbstständigen Erarbeitung einer Konzeption und eines dazugehörigen Werkstücks durch eine Gruppe von Studierenden. Dabei sollen theoretische, fachliche und praktische Kompetenzen verbunden, die Grundlagen des Projektmanagements erlernt und nichtkognitive Kompetenzen wie Teamfähigkeit, Kommunikations- und Kooperationsbereitschaft gefördert werden. Projekte dauern in der Regel ein Semester.
- *Praktika (Pr)* dienen dazu, die Studierenden unter Anleitung kleinere Werkstücke in kleinen Gruppen entwickeln zu lassen. Im Vordergrund steht der Erwerb von algorithmischen, Design- und Realisierungskompetenzen. Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, Spiele beschränkten Umfangs und beschränkten Schwierigkeitsgrads systematisch zu entwickeln (methodische Kompetenz) sowie die von ihnen erarbeitete Lösung zu präsentieren (kommunikative Kompetenz).
- *Kandidatenkolloquien (K)* dienen der intensiven Vorbereitung von Masterarbeiten, der Themenfindung bzw. -präzisierung und der gemeinsamen Diskussion eines Exposé zur Masterarbeit. Sie dienen dem Austausch über fachliche, theoretische, methodische und handwerkliche Probleme beim Abfassen einer größeren wissenschaftlichen Arbeit und fördern das gegenseitige Lernen der Studierenden voneinander. Sie sollen in enger zeitlicher Nähe zur Niederschrift der Masterarbeit besucht werden.

### **Zeitlicher Aufwand und Leistungspunktsystem**

Studierenden-Workload-Berechnung: Ein Leistungspunkt (LP) entspricht einem durchschnittlichen studentischen Arbeitsaufwand von 30 Arbeitsstunden. Die Zuteilung geht von durchschnittlich 15 Semesterwochen aus, für deren aktive Teilnahme pro 2 Semesterwochenstunden 1 LP vergeben wird. Ein weiterer LP wird für die Vor- und Nachbereitung gerechnet. Weitere LP werden für die verschiedenen Prüfungsformen lt. § 11 vergeben, deren Umfang den zu erwerbenden LP angepasst wird.

Die Form der einzelnen, in den jeweiligen Veranstaltungen zu erbringenden Leistungen wird von der Dozentin oder dem Dozenten der Lehrveranstaltung festgelegt. Die Leistungen können nach Absprache auch in anderen als den genannten Formen erbracht werden, sofern deren Arbeitsaufwand den ausgewiesenen Leistungspunkten entspricht.

## Spezialisierungen

Im Verlauf des Studiums kann genau eine von vier Spezialisierungen angestrebt werden (vgl. § 3 (2) POSTO). Jede Spezialisierung unterliegt den im Folgenden aufgelisteten Voraussetzungen. Eine Spezialisierung wird zusammen mit der Anmeldung der Masterarbeit beantragt, das Vorliegen der Voraussetzungen wird von der oder dem Vorsitzenden der Prüfungskommission bestätigt. Sie wird in ihrer englischen Bezeichnung im Zeugnis ausgewiesen.

1. **MSG: *Media Scholar (Games), Medienwissenschaftlerin oder Medienwissenschaftler mit Schwerpunkt Computerspiel.***  
M2.1 Es müssen die beiden Module M2.1.1 und M2.1.2 Game Design I.1 und I.2 belegt werden.  
M6 Ludium Generale: Mindestens 5 LP müssen in einem medienwissenschaftlichen Modul erworben werden.  
B7 Master-Arbeit: Die Master-Arbeit muss einen medienwissenschaftlichen Schwerpunkt aufweisen.
2. **GDes: *Game Designer.***  
M2.1 Es müssen die beiden Module M2.1.1 und M2.1.2 Game Design I belegt werden.  
M3.2 Spielprojekt: Als Prüfungsform ist ein Spielkonzept zu erstellen (§ 11(10) POSTO)  
M3.3 Spielproduktion im Kontext: Als Teilprüfungsform ist ein Spielkonzept zu erstellen (§ 11(10) POSTO)
3. **GDev: *Game Developer.***  
M4.1 Es müssen die beiden Module M4.1.1 und M4.1.2 Angewandte Informatik I.1 und I.2 belegt werden.  
M3.2 Spielprojekt: Als Teilprüfungsform ist ein Werkstück zu erstellen (§ 11(11) POSTO)  
M3.3 Spielproduktion im Kontext: Als Prüfungsform ist ein Werkstück zu erstellen (§ 11(11) POSTO)
4. **CSG: *Computer Scientist Games, Informatikerin oder Informatiker mit Schwerpunkt Computerspiel.***  
M4.1 Es müssen die beiden Module M4.1.1 und M4.1.2 Angewandte Informatik I belegt werden.  
M6 Ludium Generale: Mindestens 5 LP müssen in einem informatischen Modul erworben werden.  
M7 Master-Arbeit: Die Master-Arbeit muss einen Schwerpunkt in der Informatik aufweisen.

Sollten für keine Spezialisierung die erforderlichen Voraussetzungen vorliegen, wird auf dem Zeugnis lediglich der akademische Grad laut § 3 (2) Satz 5 ausgewiesen.

## 2) Modulbeschreibung

<b>Modulname</b>	<b>M1.1 Medientheorie / Medialität</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Digitale und audiovisuelle Medien	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	Seminar (2 SWS)	
<b>Lerninhalte</b>	Medientheorien des Digitalen; Medienwissenschaftliche Methoden zur Reflexion von Spielkonzepten	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Vertiefung medienwissenschaftlicher Theoriekompetenz, die Fähigkeit Computerspiele im Kontext digitaler Kulturen zu situieren und kritisch zu reflektieren	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	-	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Referat und Ausarbeitung als Hausarbeit	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	30 h
	Vor- und Nachbereitung	30 h
	Prüfung	90 h
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5 LP	
<b>Spezialisierung</b>	MSG	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	WS	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>	MA Literatur u Medien, MA Medienkultur und Medienwirtschaft	

<b>Modulname</b>	<b>M2.1.1 Game Design I (1.1)</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Angewandte Medienwissenschaft	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	Praxisseminar (2 SWS)	
<b>Lerninhalte</b>	Methoden (z.B. Prozedurale Rhetorik, Environmental Storytelling, Level Design, Prozeduralität, Balancing, Simulation etc.) und Anwendungsfelder (z.B. Persuasive Games, Gamification, Serious Games, Lernspiele, Crossmedia Games etc.) der Entwicklung von Spielkonzepten.	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Methodenkompetenzen mit Anwendungsfeldern im Bereich Game Design verbinden und sowohl mündlich als auch schriftlich darstellen	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	-	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Referat und Ausarbeitung als Hausarbeit oder als Spielkonzept Aus den Modulen 2.1.1, 2.1.2, 4.1.1, 4.1.2 müssen drei gewählt werden.	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	30 h
	Vor- und Nachbereitung	30 h
	Prüfung	90 h
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5 LP	
<b>Spezialisierung</b>	MSG (Hausarbeit), GDes (Konzept)	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	WS	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>		

<b>Modulname</b>	<b>M2.1.2 Game Design I (1.2)</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Angewandte Medienwissenschaft	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	Praxisseminar (2 SWS)	
<b>Lerninhalte</b>	s. M2.1.1	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	s. M2.1.1	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	-	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Referat und Ausarbeitung als Hausarbeit oder als Spielkonzept Aus den Modulen 2.1.1, 2.1.2, 4.1.1, 4.1.2 müssen drei gewählt werden.	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	30 h
	Vor- und Nachbereitung	30 h
	Prüfung	90 h
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5 LP	
<b>Spezialisierung</b>	MSG (Hausarbeit), GDes (Konzept)	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	WS	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>		

<b>Modulname</b>	<b>M4.1.1 Angewandte Informatik I (1.1)</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	s. Modulhandbuch Informatik	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	VL + Übung (2 +1 SWS)	
<b>Lerninhalte</b>	Variabel, s. Modulhandbuch Informatik, z.B. Computergrafik I, II, III; Software Engineering I, II; Künstliche Intelligenz I, II; Mensch Computer Interaktion; Animation und Simulation	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Fortgeschrittene Techniken für die Erstellung von Computerspielen kennen, einüben und darstellen	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	-	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Mündliche Prüfung Aus den Modulen 2.1.1, 2.1.2, 4.1.1, 4.1.2 müssen drei gewählt werden.	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	30 h
	Vor- und Nachbereitung	30 h
	Prüfung	90 h
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5	
<b>Spezialisierung</b>	CSG	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Wintersemester, Sommersemester	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>		

<b>Modulname</b>	<b>M4.1.2 Angewandte Informatik I (1.2)</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	s. Modulhandbuch Informatik	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	VL + Übung (2 +1 SWS)	
<b>Lerninhalte</b>	s. M4.1.1	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	s. M4.1.1	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	-	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Mündliche Prüfung Aus den Modulen 2.1.1, 2.1.2, 4.1.1, 4.1.2 müssen drei gewählt werden.	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	30 h
	Vor- und Nachbereitung	30 h
	Prüfung	90 h
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5	
<b>Spezialisierung</b>	CSG	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Wintersemester, Sommersemester	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>		

<b>Modulname</b>	<b>M5.1 Spiel und Informatik I</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Angewandte Informatik V	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	Seminar (2 SWS)	
<b>Lerninhalte</b>	Z.B. Algorithmen für Computerspiele (KI, Physik, Grafik), Game Engines, vernetzte Spiele, Browsergames etc.	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Fortgeschrittene informatische Techniken für die Erstellung von Computerspielen kennen und darstellen	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	-	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Referat und Ausarbeitung als Hausarbeit	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	45 h
	Vor- und Nachbereitung	45 h
	Prüfung	60 h
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5	
<b>Spezialisierung</b>	GDev	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Wintersemester Sommersemester	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>		

<b>Modulname</b>	<b>M6.1 Ludium Generale I</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Digitale und audiovisuelle Medien Angewandte Medienwissenschaft Angewandte Informatik V	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	Variabel	
<b>Lerninhalte</b>	Variabel	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Selbstständige Vertiefung eines oder mehrerer Fachgebiete, vergleichbar mit Studium Generale, allerdings mit der Intention der Übertragbarkeit auf die Erstellung von Spielkonzepten	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	-	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Variabel laut Modulbeschreibung oder Forschungsbericht (nicht endnotenrelevant)	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	Variabel
	Vor- und Nachbereitung	Variabel
	Hausarbeit	Variabel
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5	
<b>Spezialisierung</b>	MSG, CSG nach Absprache mit dem Prüfungsausschuss	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Sommer- und Wintersemester	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>	-	

<b>Modulname</b>	<b>M6.2 Ludium Generale II</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Digitale und audiovisuelle Medien Angewandte Medienwissenschaft Angewandte Informatik V	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	Variabel	
<b>Lerninhalte</b>	Variabel	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Selbstständige Vertiefung eines oder mehrerer Fachgebiete, vergleichbar mit Studium Generale, allerdings mit der Intention der Übertragbarkeit auf die Erstellung von Spielkonzepten	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	-	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Variabel laut Modulbeschreibung oder Forschungsbericht (nicht endnotenrelevant)	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	Variabel
	Vor- und Nachbereitung	Variabel
	Hausarbeit	Variabel
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5	
<b>Spezialisierung</b>	MSG, CSG nach Absprache mit dem Prüfungsausschuss	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Sommer- und Wintersemester	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>	-	

<b>Modulname</b>	<b>M1.2 Figurationen des Medialen</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Digitale und audiovisuelle Medien	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	Seminar (2 SWS)	
<b>Lerninhalte</b>	Theorien und Geschichte medialer Figurationen anhand exemplarischer Analysebereiche wie etwa Bild/Visualität, Narration/Narrativität, Dramaturgie/Performativität, Raum/Räumlichkeit, Figur/Avatar	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Vertiefung medienwissenschaftlicher Kompetenzen; die Fähigkeit mediale Figurationen im Medienvergleich zu analysieren und in der Konzeption von Computerspielen anzuwenden und zu reflektieren.	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	Modul 1.1	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Referat und Ausarbeitung als Hausarbeit	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	30 h
	Vor- und Nachbereitung	30 h
	Prüfung	90 h
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5 LP	
<b>Spezialisierung</b>	MSG	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	SoSe	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>	MA Literatur u Medien, MA Medienkultur und Medienwirtschaft	

<b>Modulname</b>	<b>M2.2 Game Design II</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Angewandte Medienwissenschaft	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	Praxisseminar (2 SWS)	
<b>Lerninhalte</b>	Theorien (z.B. M1.2), Methoden und Anwendungsfelder (M2.1.1) vertiefen und auf ein konkretes Spielprojekt (M3.2) anwenden.	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Methodenkompetenzen mit Anwendungsfeldern im Bereich Game Design verbinden; Spielprototypen systematisch planen, analysieren und reflektieren.	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	Der Abschluss von M2.1.1 oder M2.1.2. Die folgenden Module sollen zusammen belegt werden: M2.2, M3.2, M4.2	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Referat und Ausarbeitung als Hausarbeit oder als Spielkonzept	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	30 h
	Vor- und Nachbereitung	30 h
	Prüfung	90 h
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5 LP	
<b>Spezialisierung</b>	MSG (Hausarbeit), GDes (Spielkonzept)	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Sommersemester	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>		

<b>Modulname</b>	<b>M3.2 Spielprojekt</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Angewandte Medienwissenschaft	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	P	
<b>Lerninhalte</b>	Prototypische Implementierung eines kleinen Spielprojekts	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Eigenständiges Umsetzen eines Spielprojekts unter besonderer Berücksichtigung der im Praxisseminar M2.2 und im Praktikum M4.2 behandelten Konzepte und Methoden	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	Die folgenden Module sollen zusammen belegt werden: M2.2, M3.2, M4.2	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Spielkonzept oder Werkstück	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	-
	Vor- und Nachbereitung	
	Prüfung	150 h
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5	
<b>Spezialisierung</b>	GDes (Spielkonzept), GDev (Werkstück)	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Sommersemester	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>	-	

<b>Modulname</b>	<b>M4.2 Informatik Praktikum</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Angewandte Informatik V	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	Pr	
<b>Lerninhalte</b>	Die Studierenden entwickeln für anspruchsvolle Aufgabenstellung unter Anwendung wissenschaftlicher Methoden selbstständig kleine prototypische Lösungsvorschläge	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Selbstständige und lösungsorientierte Bearbeitung von technischen Herausforderungen bei der Entwicklung von Computerspielen	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	Die folgenden Module sollen zusammen belegt werden: M2.2, M3.2, M4.2	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Kleine Werkstücke	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	30 h
	Vor- und Nachbereitung	30 h
	Prüfung	90 h
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5	
<b>Spezialisierung</b>	GDev	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Sommersemester	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>		

<b>Modulname</b>	<b>M5.2 Spiel und Informatik II</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Angewandte Informatik V	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	Seminar (2 SWS)	
<b>Lerninhalte</b>	s. M5.1	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Fortgeschrittene informatische Techniken für die Erstellung von Computerspielen kennen und darstellen	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	Keine.	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Referat und Ausarbeitung als Hausarbeit	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	45 h
	Vor- und Nachbereitung	45 h
	Prüfung	60 h
	Summe	150
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5	
<b>Spezialisierung</b>	GDev	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Wintersemester Sommersemester	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>		

<b>Modulname</b>	<b>M1.3 Computerspiele im Kontext</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Digitale und audiovisuelle Medien Angewandte Medienwissenschaft	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	S und PxS	
<b>Lerninhalte</b>	Medienwissenschaftliche Betrachtung eines gesellschaftlich relevanten Themenschwerpunkts; Analyse der im Hinblick auf eine prozedurale Umsetzung relevanten Strukturen und Prozeduren	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Anwendung medienwissenschaftlicher Konzepte und Methoden zur Analyse, Reflexion und Darstellung gesellschaftlicher Fragestellungen	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	Die folgenden Modulen sollen zusammen belegt und thematisch verbunden werden: M1.3, M3.3, M4.3, M5.3	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Hausarbeit	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	60 h
	Vor- und Nachbereitung	60 h
	Prüfung	180 h
	Summe	300 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	10	
<b>Spezialisierung</b>	MSG, GDes	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Wintersemester	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>	-	

<b>Modulname</b>	<b>M3.3 Spielproduktion im Kontext</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Angewandte Medienwissenschaft Angewandte Informatik V	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	Projekt mit begleitendem PxS	
<b>Lerninhalte</b>	Entwicklung eines Spielprototyps	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Umsetzen der in M1.3 erarbeiteten medienwissenschaftlichen Analyse in ein Spielprojekt; Praktische Realisierung der prozeduralen, audiovisuellen und narrativen Rhetorik von Computerspielen als Modell oder künstlerische Simulation	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	Die folgenden Modulen sollen zusammen belegt und thematisch verbunden werden: M1.3, M3.3, M4.3, M5.3	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Spielkonzept oder Werkstück sowie zugehörige Projektdokumentation	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	30 h
	Vor- und Nachbereitung	30 h
	Prüfung	120 +120 h
	Summe	300 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	10	
<b>Spezialisierung</b>	GDes (Spielkonzept) GDev (Werkstück)	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Wintersemester	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>	-	

<b>Modulname</b>	<b>M4.3 Angewandte Informatik II</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	s. Modulhandbuch Informatik	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	VL + Übung (2 +1 SWS)	
<b>Lerninhalte</b>	s. M4.1.1	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	s. M4.1.1	
<b>Vorausgesetzte Module</b>	Die folgenden Modulen sollen zusammen belegt und thematisch verbunden werden: M1.3, M3.3, M4.3, M5.3	
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Mündliche Prüfung	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	30 h
	Vor- und Nachbereitung	30 h
	Prüfung	90 h
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5	
<b>Spezialisierung</b>	CSG	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Wintersemester, Sommersemester	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>		

<b>Modulname</b>	<b>M5.3 Spiel und Informatik III</b>	
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Angewandte Informatik V	
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	PxS	
<b>Lerninhalte</b>	Die Studierenden reflektieren und diskutieren für die in ihrem Projekt M3.2 spezifischen technischen Herausforderungen angemessene Lösungen und verbinden sie mit den Inhalten, Techniken und Methoden des Moduls M4.2	
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	Verknüpfung und Darstellung von informatischer Theorie mit der Praxis der Spieleentwicklung.	
<b>Vorausgesetzte Module</b>		
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Hausarbeit	
<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	Aktive Teilnahme	30 h
	Vor- und Nachbereitung	30 h
	Prüfung	90 h
	Summe	150 h
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5	
<b>Spezialisierung</b>	GDev	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Sommersemester	
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>		

<b>Modulname</b>	<b>M7 Masterarbeit</b>
<b>Modulverantwortlich (Lehrstuhl)</b>	Die Kandidatin oder der Kandidat kann eine Prüferin oder einen Prüfer aus der Medienwissenschaft und/oder der Informatik als Betreuerin oder als Betreuer vorschlagen.
<b>Form der Wissensvermittlung</b>	Selbstständige, unter Betreuung durchzuführende Arbeit; Teilnahme am Kandidatenkolloquium (2 SWS)
<b>Lerninhalte</b>	Während der Arbeit wird das Projekt mündlich im Kandidatenkolloquium präsentiert und zur Diskussion gestellt, wofür insgesamt 2 LP angerechnet werden. Die Masterarbeit ist nach Abschluss in einer Disputation zu verteidigen, wofür ebenfalls 2 LP angerechnet werden.
<b>Lern-/Qualifikationsziele</b>	In der Masterarbeit soll die Kandidatin oder der Kandidat zeigen, dass sie oder er das wissenschaftliche Arbeiten in seinem Fachgebiet beherrscht und selbständig auf eine begrenzte intermediale Fragestellung anwenden kann.
<b>Vorausgesetzte Module</b>	Die genauen Bestimmungen der Anmeldung zur Masterarbeit und deren Erarbeitung, Ansprüche, Bewertung etc. regelt die Prüfungs- und Studienordnung des Masterstudiengangs Computerspielwissenschaft an der Universität Bayreuth § 12.
<b>Leistungsnachweis/Prüfungsform</b>	Masterarbeit, Referat, Disputation.

<b>Arbeitsaufwand (Workload)</b>	900 h Gesamt (780 h Vorbereitung, Recherche, Konzeption, Realisierung und Verfassen der Ausarbeitung, 30 h Teilnahme am regelmäßigen Kolloquium, 30 h Vorbereiten des Referats, 60 h Vorbereiten der Disputation)
<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	30 LP
<b>Spezialisierung</b>	
<b>Angebotshäufigkeit / Empfohlene Semester</b>	Jedes Semester. Die Meldung zur Masterarbeit mit Angabe des gewünschten Prüfers erfolgt in der Regel am Ende der Vorlesungszeit des 3. Studiensemesters.
<b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b>	-