

MODULHANDBUCH DESIGN INTERAKTIVER MEDIEN (M.A)

SPO 12



BerichterstellerIn: Prof. Thomas Krach

Fakultät Digitale Medien

Robert-Gerwig-Platz 1 - 78120 Furtwangen



§ 41 Masterstudiengang Design Interaktiver Medien

- (1) Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Masterstudiums erforderlichen Lehrveranstaltungen (im Pflicht- und Wahlpflichtbereich) beträgt 90 Leistungspunkte.
- (2) Die für den erfolgreichen Abschluss des Masterstudiums erforderlichen Module und Lehrveranstaltungen im Pflichtbereich und die zugehörigen Studien- und Prüfungsleistungen ergeben sich aus Tabelle 1 und Tabelle 2 (Tabelle 1 zeigt eine Übersicht).

Tabelle 1: Modulstruktur

Modul/ Semester	1	2	3	4	5
3	Thesis				
2	Game Development	Interactive Audio/Video	Forschungsprojekt / Designprojekt	Ökonomie und Management Interaktiver Medien	
1	Designtheorie und Medienforschung	Forschungskompetenz	Interaktionsdesign	Medienrezeption	Wahlpflichtmodul Vertiefung Design Interaktiver Medien

Tabelle 2: Design Interaktiver Medien (1. - 3. Lehrplansemester)

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungs- leistung	Studien- leistung	Leistungs- punkte
1. Lehrplansemester						30
Designtheorie und Medienforschung (6 LP)						
	Designtheorie	S	2			
	Medienforschung	S	2			
	Modulprüfung Designtheorie und Medienforschung	Pr		1A		6
Forschungskompetenz (6 LP)						
	Wissenschaftliches Arbeiten	S	2	1sbA		3
	Forschungskonzeption	S	2	1sbA		3
Interaktionsdesign (6 LP)						
	Interaktionsdesign, Seminar	S	2		1sbR	2
	Interaktionsdesign, Praktikum	P	2	1A		4

Letzte Änderung: 07.06.2018 - SPO Version 12 (Stand vom 16.05.2018)

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungspunkte
Medienrezeption (6 LP)						
	Medienrezeption Grundlagentheorien	S	2			
	Empirische Forschungsansätze	S	2			
	Modulprüfung Medienrezeption	Pr		1A	1sbR	6
Wahlpflichtmodul Vertiefung Design Interaktiver Medien (6 LP)¹						
	Lehrveranstaltungen im Umfang von 6 Leistungspunkten (ECTS) (davon mindestens 3 ECTS als Prüfungsleistung)			PL	SL	6
2 . Lehrplansemester						30
Game Development (6 LP)						
	Game Design	V	2			
	Game Production	V	2			
	Modulprüfung Game Development	Pr		1A		6
Interactive Audio/Video (6 LP)						
	Interactive Audio	S	2	1sbA		3
	Interactive Video	S	2	1sbA		3
Forschungsprojekt / Designprojekt (12 LP)						
	Forschungsprojekt/Designprojekt	Pj	2	1A	1sbR (0 %)	12
Ökonomie und Management Interaktiver Medien (6 LP)						
	Ökonomie und Management Interaktiver Medien	S	2	1K		3
	Wertschöpfung im Kontext interaktiver Medien	S	2	1sbR		3
3 . Lehrplansemester						30
Thesis (30 LP)						
	Masterarbeit und Thesis Disputation			1T	1KO	30
Gesamt						90

¹ Die Prüfungs- und Studienleistungen werden in Absprache mit dem Studiendekan individuell auf Basis der im Erststudium erworbenen Qualifikation festgelegt.

Designtheorie und Medienforschung

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-21-2717	180 h	6	1	WiSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Designtheorie		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	15
b) Medienforschung		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	15

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Ästhetiken des Designs bzw. der Gestaltung mit einem speziellen Fokus auf den Diskursen digitaler respektive interaktiver Medien benennen.
- einführende Theoriebildungen und Methoden zum Verständnis zu gestaltender Medien erkennen.

Verstehen:

- Designprozesse in ihren historischen, theoretischen und ästhetischen Dimensionen verstehen.
- diskursive und reflexive Wissensformate der Medientheorie und -philosophie begreifen.

Anwenden:

- eigene Ästhetiken im Abgleich mit vorliegenden Gestaltungen entwerfen.
- medientheoretische Erkenntnisse in medienpraktisches Design übertragen.

Analyse:

- Gestaltungsphänomene auf ihren ästhetischen Gehalt hin untersuchen.
- mit Medientheorien Medienphänomene explizieren.

Synthese:

- sinnliche Wahrnehmungsweisen als Voraussetzungen der Gestaltungen verstehen.
- ein theoretisches Verständnis der Informations- und Kommunikations- sowie der Verbreitungs-, Verarbeitungs- und Speichermedien entwickeln.

Evaluation:

- Design im Hinblick auf ästhetische Fragestellungen einordnen.
- medientheoretische Lektüren auf ihre Plausibilität hin überprüfen und in Anwendungskonzeptionen überprüfen.

Inhalte

a) Designtheorie

- Beobachtung und Reflexion ästhetischer Gestaltung
- Lektüre designtheoretischer Texte
- Begriffsschulung der Designästhetik
- Designästhetische Ansätze und Modelle
- Designtheorie(n)
- Designgeschichte
- Digitale Designkultur

b) Medienforschung

- Theorien visueller Medien
- Theorien auditiver Medien
- Theorien audiovisueller Medien
- Theorien digitaler Medien
- Theorien des Mediendesigns
- Mediengeschichte
- Wissenschaftliche Diskurspraktiken

Lehrformen

a) Designtheorie

- Seminar

b) Medienforschung

- Seminar

Teilnahmevoraussetzungen

a) Designtheorie

- Keine

b) Medienforschung

- Keine

Prüfungsformen

a) Designtheorie

- | | | |
|--|---------------------------|---|
| - Veranstaltungübergreifende praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 6 |
|--|---------------------------|---|

b) Medienforschung

- | | | |
|--|---------------------------|------------------------|
| - Veranstaltungübergreifende praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | Siehe Veranstaltung a) |
|--|---------------------------|------------------------|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 12)

Wahlpflichtmodul in:

- Medieninformatik M.Sc.

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Thomas Krach

Hauptamtlich Lehrende:

a) Designtheorie

- Dr. Kiron Patka

b) Medienforschung

- Dr. Kiron Patka

Literatur

a) Designtheorie

- Arnold, Florian: Philosophie für Designer, Stuttgart 2016
- Bürdek, Bernhard E.: Design: Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung, Basel, 2005
- Edelmann, Klaus T.; Terstiege, Gerrit (Hg.): Gestaltung denken, Grundlagentexte zu Design und Architektur, Basel, 2010
- Mareis, Claudia: Theorien des Designs zur Einführung, Hamburg, 2014
- Schneider, Beat: Design - eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext, Basel, 2009
- Schweppenhäuser, Gerhard: Designtheorie, Berlin, 2016

b) Medienforschung

- Clüver, Claus: Interart Studies, Bloomington, 1996
- Thomas Eicher, Ulf Bleckmann (Hg.): Intermedialität. Bielefeld 1994.
- Faulstich, Werner: Medientheorien, Göttingen, 1991
- Kloock, Daniele; Spahr, Angela: Medientheorien, 3. Aufl., Paderborn, 2007
- Mersch, Dieter: Medientheorien zur Einführung, 2. Aufl., Hamburg, 2009
- Roesler, Alexander; Stiegler, Bernd (Hg.): Grundbegriffe der Medientheorie, Paderborn, 2005

Forschungskompetenz

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-11-2718	180 h	6	1	WiSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Wissenschaftliches Arbeiten		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	30
b) Forschungskonzeption		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	30

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens und Schreibens auf Masterniveau vertiefen und üben.
- Grundlagen der Wissenschaftstheorie, Forschungskonzeption und Methodologie erlernen.

Verstehen:

- Grundzüge von Wissenschaftlichkeit auf Masterniveau erkennen und erklären.
- Grundzüge der Entwicklung von Forschungskonzepten verstehen.

Anwenden:

- wissenschaftliche Methoden und Ziele auf Masterniveau auf Anwendungsfälle / Praxisbereiche übertragen.
- Forschungsprobleme (im Bereich digitaler Medien) identifizieren und darauf gerichtete Forschungsdesigns entwickeln.

Analyse:

- wissenschaftliche Texte kriteriengeleitet auf Masterniveau im Hinblick auf Form und Inhalt untersuchen.
- Forschungsdesigns vor dem Hintergrund ihrer Forschungsziele analysieren.

Synthese:

- Transfer auf eigene wissenschaftliche Arbeit auf Masterniveau leisten.
- die Kombination quantitativer und qualitativer Forschungsmethoden vor dem Hintergrund der Forschungsziele diskutieren.

Evaluation:

- wissenschaftlichen Erkenntnisgewinn auf Masterniveau qualifiziert beurteilen.
- Forschungsdesigns bewerten.

Inhalte

a) Wissenschaftliches Arbeiten

- Wissenschaftliche Arbeits- und Schreibprozesse
- Bewertungskriterien wissenschaftlichen Arbeitens
- Forschungsliteraturrecherche, Bibliographieren
- Wissenschaftliches Theoriedesign, Denkmodelle, Strukturierungsformen
- Richtiges Zitieren, Umgang mit wissenschaftlichen Quellen
- Wissenschaftliche Stilistik, wissenschaftliche Textsorten
- Präsentation wissenschaftlicher Erkenntnisse
- Definition von Wissenschaft
- Analyse wissenschaftlicher Forschungsliteratur
- Datenbanken zu wissenschaftlicher Literatur

b) Forschungskonzeption

- Grundlagen der Wissenschaft, Wissenschaftstheorie und Methodologie
- Forschungsziele und ihr Einfluss auf den Forschungsprozess
- Allgemeine Strukturierung wissenschaftlicher Arbeiten
- Forschungsdesigns und Forschungsziele
- Forschungsmethodologie und Forschungsziele
- Quantitative und qualitative Methodologie sowie ausgewählte Methoden
- Entwicklung von Forschungsvorhaben und Forschungsdesigns

Lehrformen

a) Wissenschaftliches Arbeiten

- Seminar

b) Forschungskonzeption

- Seminar

Teilnahmevoraussetzungen

a) Wissenschaftliches Arbeiten

- Keine

b) Forschungskonzeption

- Keine

Prüfungsformen

a) Wissenschaftliches Arbeiten

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|---|---------------------------|---|

b) Forschungskonzeption

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|---|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- Medieninformatik M.Sc. (SPO-Version: 12)
- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 12)

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Ruxandra Lasowski

Hauptamtlich Lehrende:

a) Wissenschaftliches Arbeiten

- Dr. Herbert Geisler

b) Forschungskonzeption

- Dr. Oliver Wolf

Literatur

a) Wissenschaftliches Arbeiten

- Heesen, Bernd: Wissenschaftliches Arbeiten. Vorlagen und Techniken für das Bachelor-, Master- und Promotionsstudium, Berlin u. Heidelberg, 2009
- Eco, Umberto: Wie man eine wissenschaftliche Abschlussarbeit schreibt, 13. Auflage, Wien, 2010
- Esselborn-Krumbiegel, Helga: Von der Idee zum Text. Eine Anleitung zum wissenschaftlichen Schreiben, 3. Auflage, Paderborn, 2008
- Esselborn-Krumbiegel, Helga: Richtig wissenschaftlich schreiben. Wissenschaftssprache in Regeln und Übungen, Paderborn, 2010
- Franck, Norbert; Stary, Joachim: Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens. Eine praktische Anleitung, 16. Auflage, Paderborn, 2009
- Karmasin, Matthias; Ribing, Rainer: Die Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten, 6. Auflage, Wien, 2011

b) Forschungskonzeption

- Kornmeier, Martin: Wissenschaftstheorie und wissenschaftliches Arbeiten, Heidelberg, 2007
- Mayring, P.: Einführung in die qualitative Sozialforschung. Eine Anleitung zum qualitativen Denken, Weinheim, Basel, 2002
- Raithel, J.: Quantitative Forschung. Ein Praxiskurs, 2. Aufl., Wiesbaden, 2008
- Sedlmeier, P.; Renkewitz, T.: Forschungsmethoden und Statistik, 2. Aufl., München u.a., 2013
- Schnell, R.; Hill, P. B.; Esser, E.: Methoden der empirischen Sozialforschung, 10. Aufl., München, 2013

Interaktionsdesign

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-11-2714	180 h	6	1	WiSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Interaktionsdesign, Seminar		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	30
b) Interaktionsdesign, Praktikum		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	30

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- psychologische Grundlagen menschlicher Informationsverarbeitung beschreiben.

Verstehen:

- Interaktion von Nutzern mit verschiedenen Medien und Endgeräten analysieren und bewerten.

Anwenden:

- verschiedene Arten von Interfaces konzeptionieren und gestalten.

Analyse:

- Interaktionsstrategien verwenden und die User Experience vergleichen.

Synthese:

- Interaktionen entwerfen und präsentieren.

Evaluation:

- Interaktionselemente anhand von Benutzerstudien evaluieren und verbessern.

Inhalte

a) Interaktionsdesign, Seminar

- Interaktivitätsbegriff, Grundlagen, Meilensteine
- Usability & User Experience, User Centered Design 2.0, Emotional Interaction
- Storyboarding, Ideenvisualisierung, Szenario
- Prototyping, Physical Computing, Arduino
- Typografie, Microinteractions, Tonalität
- Multi-Touch Interaktion
- Gamification, Onboarding, Trigger
- NUI, 3D Gestenbasierte Interaktion
- Evaluation

b) Interaktionsdesign, Praktikum

- Alle Inhalte des Seminars werden praktisch geübt und angewendet

Lehrformen

a) Interaktionsdesign, Seminar

- Seminar

b) Interaktionsdesign, Praktikum

- Praktikum

Teilnahmevoraussetzungen

a) Interaktionsdesign, Seminar

- Keine

b) Interaktionsdesign, Praktikum

- Keine

Prüfungsformen

a) Interaktionsdesign, Seminar

- | | | |
|--------------------------------------|--------------------------|---|
| - Semesterbegleitendes Referat (sbR) | Studienleistung (in LP): | 2 |
|--------------------------------------|--------------------------|---|

b) Interaktionsdesign, Praktikum

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 4 |
|-------------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- Medieninformatik M.Sc. (SPO-Version: 12)
- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 12)
- MusicDesign M.A. (SPO-Version: 10)

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Gabriel Rausch

Hauptamtlich Lehrende:

a) Interaktionsdesign, Seminar

- Prof. Dr. Gabriel Rausch

b) Interaktionsdesign, Praktikum

- Prof. Dr. Gabriel Rausch

Literatur

a) Interaktionsdesign, Seminar

- Yvonne Rogers, Helen Sharp und Jenny Preece: Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, John Wiley & Sons, 2011
- Lazar, Jonathan: Research Methods In Human-Computer Interaction, Wiley, 2009
- Wigdor, Daniel; Wixon, Dennis: Brave NUI World, Elsevier, 2011
- Pratt, Andy; Nunes, Jason: Interactive Design, Rockport, 2012
- Preim, Bernhard; Dachselt, Raimund: Interaktive Systeme 2, Springer, 2015
- Saffer, Dan: Microinteractions, O'Reilly, 2013

b) Interaktionsdesign, Praktikum

- Siehe Veranstaltung a)

Medienrezeption

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-21-2719	180 h	6	1	WiSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Medienrezeption		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	20
b) Empirische Forschungsansätze		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	20

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- grundlegende Theorieansätze von Emotion und Kognition sowie grundlegende Methoden empirischer Sozialforschung verstehen.
- grundlegende Theorien der Medienrezeption verstehen.

Verstehen:

- Kategorien emotionaler und kognitiver Komponenten der Medienrezeption differenzieren.
- Anwendungsgebiete für qualitative und quantitative Erhebungsmethoden differenzieren.

Anwenden:

- mögliche Fragestellungen für standardisierte und qualitative Erhebungen in der Medienrezeption entwickeln.

Analyse:

- Prozesse der Medienrezeption hinsichtlich möglicher kognitiver und emotionaler Faktoren analysieren.

Synthese:

- eine empirischen Befragung zu einer selbst gewählten Fragestellung durchführen und auswerten.

Inhalte

a) Medienrezeption Grundlagentheorien

- Emotionstheorien
- Kognitionstheorien
- Medienrezeption

b) Empirische Forschungsansätze

- Empirische Sozialforschung
- Quantitative und qualitative Erhebungsmethoden
- Leitfadeninterviews
- Standardisierte Befragung

Lehrformen

a) Medienrezeption Grundlagentheorien

- Seminar, Gruppenarbeit

b) Empirische Forschungsansätze

- Vorlesung

Teilnahmevoraussetzungen

a) Medienrezeption Grundlagentheorien

- Keine

b) Empirische Forschungsansätze

- Keine

Prüfungsformen

a) Medienrezeption Grundlagentheorien

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Veranstaltungsübergreifende praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 6 |
| - Veranstaltungsübergreifendes semesterbegleitendes Referat (sbR) | Studienleistung (in LP): | 0 |

b) Empirische Forschungsansätze

- | | | |
|---|---------------------------|------------------------|
| - Veranstaltungsübergreifende praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | Siehe Veranstaltung a) |
| - Veranstaltungsübergreifendes semesterbegleitendes Referat (sbR) | Studienleistung (in LP): | Siehe Veranstaltung a) |

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 12)

Wahlpflichtmodul in:

- Medieninformatik M.Sc.

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Thomas Krach

Hauptamtlich Lehrende:

a) Medienrezeption Grundlagentheorien

- Prof. Dr. Norbert Schnell

b) Empirische Forschungsansätze

- Prof. Dr. Norbert Schnell

Literatur

a) Medienrezeption Grundlagentheorien

- Lamnek, Siegfried: Qualitative Sozialforschung. Methoden und Techniken, Weinheim, Beltz, 1995
- Merten, Klaus; Teipen, Petra: Empirische Kommunikationsforschung. Darstellung, Kritik, Evaluation, München, Ölschläger, 1991

b) Empirische Forschungsansätze

- Großmann, Brit: Medienrezeption. Bestehende Ansätze und eine konstruktivistische Alternative. Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 1999
- Bartsch, Anne; Eder, Jens; Fahlenbach, Katrin: Audiovisuelle Emotionen: Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote, Köln, Halem, 2007
- Grodal, Torben: Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences, In: Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard: The Video Game Theory Reader, New York, Routledge, S. 129-156, 2003
- Früh, Werner: Unterhaltung durch das Fernsehen. Eine molare Theorie, Konstanz, UVK, 2002

Wahlpflichtmodul Vertiefung Design Interaktiver Medien

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-11-2597	180 h	6	1	WiSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Laut WPM/WPV Liste (Modulhandbuch Teil 3)		Deutsch/ Englisch	4 SWS / 45 h	135 h	15

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Das Modul dient der individuellen Anpassung der Kompetenzen der Studierenden an die Erfordernisse des Studiengangs und berücksichtigt dabei das Erststudium, die eigene Einschätzung und Zielsetzung, sowie die Einschätzung des/der StudiendekanIn hinsichtlich der notwendigen Anpassungsleistungen. Die Empfehlung von Veranstaltungen geschieht für alle Studierende individuell. Es bestehen folgende Möglichkeiten:
 - 1) Module anderer Masterstudiengänge der HFU
 - 2) Angebotene Forschungsprojekte/Designprojekte/Master Projects (Propädeutiksemester)
 - 3) Modul aus dem Bachelor-Hauptstudium mit definierten, zusätzlichen, masteradäquaten Leistungen.

Inhalte

a) Laut WPM/WPV Liste (Modulhandbuch Teil 3)

- Die Inhalte werden in Absprache mit dem/der StudiendekanIn individuell festgelegt.

Lehrformen

a) Laut WPM/WPV Liste (Modulhandbuch Teil 3)

- Jeweils individuell, z.B. Vorlesung, Seminar, Übung, Projekt etc.

Teilnahmevoraussetzungen

a) Laut WPM/WPV Liste (Modulhandbuch Teil 3)

- Keine

Prüfungsformen

a) Laut WPM/WPV Liste (Modulhandbuch Teil 3)

- | | | |
|---|---------------------------|-------------|
| - Die Prüfungsleistung wird in Absprache mit dem/der StudiendekanIn individuell festgelegt. | Prüfungsleistung (in LP): | Individuell |
| - Die Studienleistung wird in Absprache mit dem/der StudiendekanIn individuell festgelegt. | Studienleistung (in LP): | Individuell |

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 12)
- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 11)
- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 10)

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- StudiendekanIn Design Interaktiver Medien M.A

Hauptamtlich Lehrende:

a) Laut WPM/WPV Liste (Modulhandbuch Teil 3)

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

Literatur

a) Laut WPM/WPV Liste (Modulhandbuch Teil 3)

- Die Literatur wird jeweils individuell zusammengestellt.

Forschungsprojekt / Designprojekt

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-12-2567	360 h	12	2	SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Forschungsprojekt / Designprojekt		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	337,5 h	6

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

→ Jeweilig abhängig vom betreffenden Forschungsprojekt / Designprojekt

Inhalte

a) Forschungsprojekt / Designprojekt

- Die Projekte bieten eine spezifische Aufgabenstellung aus Themengebieten und den Forschungsschwerpunkten der Fakultät Digitale Medien. Die Studierenden arbeiten in Teamarbeit an einer komplexen Aufgabenstellung mit Praxisbezug und erwerben die Fähigkeit, die adäquaten Forschungsmethoden anzuwenden, die passenden Tools einzusetzen und das im Masterstudium erworbene Wissen zu festigen und zu einem persönlichen Schwerpunkt zu erweitern.

Lehrformen

a) Forschungsprojekt / Designprojekt

- Projektarbeit

Teilnahmevoraussetzungen

a) Forschungsprojekt / Designprojekt

- Kenntnisse in Informationsrecherche, wissenschaftliches Arbeiten, wissenschaftliches Dokumentieren; erworben im Rahmen des Moduls Forschungsseminar/ Wissenschaftliches Arbeiten (MIM, DIM) oder Methodology in Research and Design (MMD)

Prüfungsformen

a) Forschungsprojekt / Designprojekt

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|----|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 12 |
| - Referat (R) | Studienleistung (in LP): | 0 |

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- Medieninformatik M.Sc. (SPO-Version: 12)
- Medieninformatik M.Sc. (SPO-Version: 11)
- Medieninformatik M.Sc. (SPO-Version: 10)
- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 12)
- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 11)
- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 10)

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- StudiendekanIn Design Interaktiver Medien M.A. / Medieninformatik M.Sc. / MusicDesign M.A.

Hauptamtlich Lehrende:

a) Forschungsprojekt / Designprojekt

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

Literatur

a) Forschungsprojekt / Designprojekt

- Jeweilig abhängig vom betreffenden Forschungsprojekt / Designprojekt

Game Development

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-12-2662	180 h	6	2	SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Game Design		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	30
b) Game Production		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	30

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- aktuelle Ansätze des Game Design nennen.
- wesentliche Bestandteile der Spielproduktion erkennen.

Verstehen:

- die Beziehungen zwischen verschiedenen Aspekten des Game Design verstehen.
- Zusammenhänge der einzelnen Schritte der Spielproduktion verstehen.

Anwenden:

- Erkenntnisse zur Spielkonzeption einbringen.
- in Zusammenarbeit mit Kommilitonen ein Spielkonzept umsetzen.

Analyse:

- ein Spiel / Spielkonzept qualifiziert beurteilen.
- Aufgabenverteilungen und Prozesse erarbeiten, um eine Spielproduktion tragfähig umzusetzen.

Synthese:

- neue Erkenntnisse zur Spielkonzeption entwickeln.
- sich in ein Spielproduktionsteam einfinden.

Evaluation:

- neue Erkenntnisse zur Spielkonzeption bewerten.

Inhalte

a) Game Design

- Historie und Bedeutung von (digitalen) Spielen
- Demographien und Psychographien
- Klassifizierungen und Taxonomien
- Raum und Zeit in Computerspielen
- Storytelling in Spielen
- Game Patterns
- Stochastik und Spieltheorie
- Künstliche Intelligenz in Spielen

b) Game Production

- Modelling für Spiel-Produktionen
- Sculpting
- Beleuchtung, Material und Shader in Echtzeit-Umgebungen
- Texturieren für Material, Beleuchtung und Oberflächenstrukturen
- Produktions-Pipelines
- Versionsverwaltungssysteme für Code und Assets
- Agile Methoden in der Spieleproduktion

Lehrformen

a) Game Design

- Vorlesung, Seminar

b) Game Production

- Vorlesung, Seminar

Teilnahmevoraussetzungen

a) Game Design

- Keine

b) Game Production

- Keine

Prüfungsformen

a) Game Design

- | | | |
|--|---------------------------|---|
| - Veranstaltungübergreifende praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 6 |
|--|---------------------------|---|

b) Game Production

- | | | |
|--|---------------------------|------------------------|
| - Veranstaltungübergreifende praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | Siehe Veranstaltung a) |
|--|---------------------------|------------------------|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- Medieninformatik M.Sc. (SPO-Version: 12)
- Medieninformatik M.Sc. (SPO-Version: 11)
- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 12)
- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 11)

Wahlpflichtmodul in:

- MusicDesign M.A.

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Christoph Müller

Hauptamtlich Lehrende:

a) Game Design

- Prof. Jirka Dell'oro-Friedl

b) Game Production

- Prof. Christoph Müller

Literatur

a) Game Design

- Schell, Jesse: The Art of Game Design. A book of Lenses, 2008
- Fritz, Jürgen: Das Spiel verstehen
- Huizinga, Johan: Homo Ludens
- Bewersdorff, Jörg: Glück, Logik und Bluff: Mathematik im Spiel - Methoden, Ergebnisse und Grenzen, 6. aktualisierte. Aufl., 2012
- Caillois, Roger: Man, play, and games : Translated from the french by Meyer Barash, repr., 2001
- Juul, Jesper: Half-real: video games between real rules and fictional worlds, 2011

b) Game Production

- Chandler, Heather Maxwell: The Game Production Handbook
- Keith, Clinton: Agile Game Development with SCRUM

Interactive Audio/Video

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-22-2720	180 h	6	2	SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Interactive Audio		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	20
b) Interactive Video		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	20

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Grundlagen linearer Filmgestaltung verstehen.
- Gestaltungselemente interaktiver Dramaturgie und Beispiele für interaktive Videoumgebungen verstehen.

Verstehen:

- Elemente linearer und interaktiver Dramaturgie in audiovisuellen Medien vergleichen.

Anwenden:

- Konzepte interaktiver Videogestaltung entwickeln.

Inhalte

a) Interactive Audio

- Bewegtbildinterfaces
- Nonlineare Dramaturgie
- Videoproduktion

b) Interactive Video

- Interactive Storytelling
- Interactive Video
- Filmgestaltung

Lehrformen

a) Interactive Audio

- Gruppenarbeit, Übung

b) Interactive Video

- Seminar, Übung

Teilnahmevoraussetzungen

a) Interactive Audio

- Grundlagen der Filmproduktion

b) Interactive Video

- Grundlagen der Filmproduktion

Prüfungsformen

a) Interactive Audio

- Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) Prüfungsleistung (in LP): 3

b) Interactive Video

- Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) Prüfungsleistung (in LP): 3

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 12)

Wahlpflichtmodul in:

- Medieninformatik M.Sc.

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Norbert Schnell

Hauptamtlich Lehrende:

a) Interactive Audio

- Prof. Dr. Norbert Schnell

b) Interactive Video

- Dr. Oliver Wolf

Literatur

a) Interactive Audio

- Stapelkamp, Torsten: Interaction- und Interfacedesign. Web-, Game-, Produkt- und Servicedesign, Berlin, 2010

b) Interactive Video

- Hales, Christopher: Rethinking the interactive Movie, University of London, PhD Thesis, 2006
- Koenitz, Hartmut et al. (Hg.): Interactive Storytelling, 6th International Conference, ICIDS 2013, Istanbul, Turkey, November 6-9, 2013, Proceedings, 2006
- Spierling, Ulrike; Szilas, Nikolas (Hg.): Interactive Storytelling. First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008 Erfurt, Germany, November 26-29, 2008 Proceedings, 2010

Ökonomie und Management interaktiver Medien

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-22-2721	180 h	6	2	SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Ökonomie und Management interaktiver Medien		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	15
b) Wertschöpfung im Kontext interaktiver Medien		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	15

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- verschiedene Interaktivitätsbegriffe unterschiedlicher Disziplinen benennen.
- die wichtigen Nutzungsformen interaktiver Medien in Abgrenzung zu Massenmedien erkennen.

Verstehen:

- die Besonderheiten, die für die Medienwertschöpfungskette aus der Interaktivität resultieren sowie die "interaktiven Mehrwerte" für den User bzgl. der verschiedenen Nutzungsmotiven verstehen.
- Wirkungen interaktiver Medien auf die Wertschöpfungsprozesse verstehen und darstellen.

Anwenden:

- grundlegende ökonomisch-betriebswirtschaftliche Modelle auf interaktive Wertschöpfungsprozesse anwenden.

Analyse:

- die Besonderheiten von Mediengeschäftsmodellen in den interaktiven Medien identifizieren und differenzieren.
- verschiedene interaktive Anwendungen im Hinblick auf ihren Usermehrwert und ihr ökonomisches Potenzial sowie aktuelle Entwicklungen der interaktiven Wertschöpfung aus unterschiedlichen Perspektiven analysieren und kategorisieren.

Evaluation:

- die Charakteristika von interaktiven Anwendungen im Hinblick auf Verbesserungspotenziale einschätzen.
- mögliche Entwicklungspfade bewerten.

Inhalte

a) Ökonomie und Management interaktiver Medien

- Klärung, was für uns „Interaktive Medien“ sind und welche Nutzungsformen wir meinen, wenn wir von I.M. reden
- Nutzungsform: Information Online
- Nutzungsform: Online-Sozialkontakte
- Nutzungsform: Unterhaltung Online
- Aktuelle Daten/Informationen zur Nutzung des Internets sowie zum Social Web
- Web 2.0 und Auswirkungen auf Geschäftsmodelle im Netz
- Content-Konzeption/Formatentwicklung, Content-Produktion, Contentbündelung und Content-Distribution in interaktiven Medien

b) Wertschöpfung im Kontext interaktiver Medien

- Grundbegriffe und Grundlagen der Wertschöpfungsorganisation im Kontext interaktiver Medien
- Interaktivität als Mehrwertpotenzial digitaler Medien
- Interaktive Wertschöpfung: Wertkettensysteme unter dem Einfluss interaktiver Medien
- Nutzung interaktiver Medien in ausgewählten Wertschöpfungsstufen
- Medien und Individuen im Kontext interaktiver Wertschöpfung
- Sozioökonomische Makroeffekte interaktiver Wertschöpfung

Lehrformen

a) Ökonomie und Management interaktiver Medien

- Seminar und Vorlesung mit seminaristischem Charakter

b) Wertschöpfung im Kontext interaktiver Medien

- Vorlesung mit seminaristischem Charakter

Teilnahmevoraussetzungen

a) Ökonomie und Management interaktiver Medien

- Grundkenntnisse in Allgemeiner Wirtschaftslehre, Marketing, Medienökonomie und Digitaler Wirtschaft, Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre, Grundlagen des Marketing

b) Wertschöpfung im Kontext interaktiver Medien

- Grundkenntnisse der Allgemeinen (Betriebs-)Wirtschaftslehre, des Marketings und der Medienökonomie

Prüfungsformen

a) Ökonomie und Management interaktiver Medien

- | | | |
|---------------|---------------------------|---|
| - Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|---------------|---------------------------|---|

b) Wertschöpfung im Kontext interaktiver Medien

- | | | |
|--------------------------------------|---------------------------|---|
| - Semesterbegleitendes Referat (sbR) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|--------------------------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 12)

Wahlpflichtmodul in:

- Medieninformatik M.Sc.
- MusicDesign M.A.

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Christoph Zydorek

Hauptamtlich Lehrende:

a) Ökonomie und Management interaktiver Medien

- Prof. Dr. Christoph Zydorek

b) Wertschöpfung im Kontext interaktiver Medien

- Prof. Dr. Gotthard Pietsch

Literatur

a) Ökonomie und Management interaktiver Medien

- Quiring, Oliver/Schweiger, Wolfgang: Interactivity - a Review of the Concept and a Framework for Analysis. Communications - the European Journal of Communication Research, 33(2), S. 147-167, 2008
- Schweiger, Wolfgang/Beck, Klaus (Hrsg.): Handbuch Online-Kommunikation, VS Verlag, 2010
- Wirtz, Bernd W.: Medien- und Internetmanagement, 7. Auflage, Gabler, Wiesbaden, 2012
- Welge, Martin K./Al-Laham, Andreas: Strategisches Management, Grundlagen – Prozess – Implementierung, 6. Auflage, Gabler, Wiesbaden, 2012
- Kiefer, Marie Luise: Medienökonomik: Einführung in eine ökonomische Theorie der Medien, 2. Aufl., Oldenbourg, München, Wien, 2005
- Wirtz, B.W./Piehler, R./ Mory, L.: Web 2.0 und digitale Geschäftsmodelle in: Lembke, G./ Soyez N.: Digitale Medien im Unternehmen, Perspektiven des betrieblichen Einsatzes von neuen Medien, Springer Verlag, Berlin, 2012

b) Wertschöpfung im Kontext interaktiver Medien

- Dorfer, Laura: Co-Produzent Kunde: Rahmenbedingungen und Perspektiven der interaktiven Wertschöpfung im Social Web, Hamburg, 2011
- Howe, Jeff: Crowdsourcing. Why the Power of the Crowd is Driving Future Business, New York, 2008
- Reichwald, Ralf/Piller, Frank/Ihl, Christoph/Seifert, Sascha: Interaktive Wertschöpfung: Open Innovation, Individualisierung und neue Formen der Arbeitsteilung, 2. Aufl., Wiesbaden, 2009

Thesis

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-13-2716	900 h	30	3	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Masterarbeit und Thesis Disputation		Deutsch / Englisch	0 SWS / 0 h	900 h	1

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Die Thesis umfasst möglichst alle Stufen des Erkenntnismodells, abhängig vom den jeweiligen Inhalten und Methoden in spezifischer Kombination

Inhalte

a) **Masterarbeit und Thesis Disputation**

- Abhängig von der Aufgabenstellung

Lehrformen

a) **Masterarbeit und Thesis Disputation**

- Thesis, Beratung und Disputation

Teilnahmevoraussetzungen

a) **Masterarbeit und Thesis Disputation**

- Erfolgreicher Verlauf des Studiums, Thesisanmeldung

Prüfungsformen

a) Masterarbeit und Thesis Disputation

- Thesis (T)	Prüfungsleistung (in LP):	30
- Kolloquium (KO)	Studienleistung (in LP):	0

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- Medieninformatik M.Sc. (SPO-Version: 12)
- Medieninformatik M.Sc. (SPO-Version: 11)
- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 12)
- Design Interaktiver Medien M.A. (SPO-Version: 11)
- MusicDesign M.A. (SPO-Version: 11)
- MusicDesign M.A. (SPO-Version: 10)

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- StudiendekanIn Design Interaktiver Medien M.A. / Medieninformatik M.Sc. / MusicDesign M.A.

Hauptamtlich Lehrende:

a) Masterarbeit und Thesis Disputation

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

Literatur

a) Masterarbeit und Thesis Disputation

- Abhängig von der Aufgabenstellung

Im Rahmen des Wahlpflichtmoduls »Vertiefung Design Interaktiver Medien« sind prinzipiell folgende Module anerkennungsfähig. Die Module werden mit definierten, zusätzlichen, masteradäquaten Leistungen absolviert.

Die Anerkennung geschieht nach Bedarf des Antragstellers in individueller Absprache mit dem/der StudiendekanIn.

Bildverarbeitung und Computergrafik
Digital Asset Creation For Games
Echtzeit-Computergrafik
Entrepreneurship im E-Commerce
Fortgeschrittene Medienprogrammierung
Interaktive Medien Installationen
Interface Design
Musik für digitale Medien
Prototyping interaktiver Medien-Apps und Games

Modulhandbuch Design Interaktiver Medien (M.A.)

BerichterstellerIn: Prof. Thomas Krach

Fakultät Digitale Medien

Hochschule Furtwangen

Robert-Gerwig-Platz 1

78120 Furtwangen