

Game Design

Digital Games (Consolen- und Computerspiele) ist ein schnell wachsender Bereich der Informations- und Kommunikationsbranche. Nicht nur der Markt, auch die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Digital Games unterliegt einer rasanten Entwicklung.

Das Design digitaler Spiele stellt ein neu entstandenes Berufsfeld dar, in dem gleichermaßen technische wie gestalterische Kompetenzen gefragt sind. In kaum einer anderen Branche wird so hart an den Grenzen und Möglichkeiten der jeweiligen Technologie gearbeitet, deshalb ist es notwendig, sowohl Design-Fragen als auch technische Grenzen und Innovation zu berücksichtigen.

Aus den genannten Gründen beantrage ich dieses Studium an der Informatik, da nur hier die entsprechenden technischen und gestalterischen Qualifikationen erwerbbar sind.

Ich habe meinen Studienplan in vier Schwerpunkte aufgeteilt: Grundlagen, Theoretische Aspekte, Computergraphik, Kunst und Design.

Grundlagen (28,5 Ects)

Die folgenden Lehrveranstaltungen sollen dazu dienen, meine im Laufe des Bachelorstudiums erworbenen Kenntnisse in Richtung Game Design zu vertiefen.

- 4.5 VU Game Design (935)
- 3.0 VU Audio (935)
- 1.5 VO Videoverarbeitung (935)
- 1.5 LU Videoverarbeitung (935)
- 3.0 VO Multimedia Produktion 1: Materialien & Tools (532)
- 6.0 PR Projektpraktikum aus Medieninformatik (935)
- 6.0 PR Informatikpraktikum 1 (935)
- 3.0 SE Seminar für DiplomandInnen (935)

Computergraphik (25,5 Ects)

Die im Game Design notwendigen technischen Kenntnisse sind vorwiegend im Bereich Computergrafik angesiedelt. Die folgenden Lehrveranstaltungen sollen mein bereits aus dem Bachelorstudium stammendes Wissen erweitern und vertiefen.

- 3.0 VO Virtual and Augmented Reality (932)
- 3.0 LU Virtual and Augmented Reality (932)
- 3.0 VO Rendering (932)
- 4.5 VU Echtzeitgraphik (932)
- 3.0 VL Entwurf und Programmierung einer Rendering-Engine (932)
- 3.0 VO Computeranimation (932)
- 3.0 VO Fraktale (932)
- 3.0 LU Fraktale (932)

Theoretische Aspekte (13,5 Ects)

Die hier aufgelisteten Lehrveranstaltungen bilden eine theoretische Grundlage für spezifische Fragestellungen der Game Design Praxis: Medientheorie als Framework zur tiefgehenden theoretischen Auseinandersetzung mit Spielen; AI als Basis für autonome Agenten in Spielen; Dramaturgie zur Gestaltung interaktiver Erzählinhalte.

- 3.0 SE Mediendramaturgie (935)
- 1.5 VO AK der Medieninformatik (532)
- 1.5 PS AK der Medieninformatik (532)
- 4.5 VU Selbstorganisierende Systeme (931)
- 3.0 VU Forschungsmethoden (935)

Kunst und Design (13,5 Ects)

Als vorwiegend visuelles Medium verlangen Digital Games eine intensive Auseinandersetzung mit Fragen von Ästhetik, Design und Kunst. Die folgenden Lehrveranstaltungen sollen meine Qualifikationen in diesen Bereichen interdisziplinär erweitern.

- 3.0 VO Multimedia Produktion 2: Interaktionsdesign (935)
- 1.5 UE Multimedia Produktion 2: Interaktionsdesign (935)
- 4.5 VU Interaktive Kunst (935)
- 3.0 VU Strategien der Medienkunst (935)
- 1.5 VU Experimentelle Gestaltung von Multimedia-Anwendungen 1 (935)

Freie Wahlfächer(9.0 Ects)

- 6.0 VO Wirtschaft 1 (710)
- 3.0 VO Wirtschaft 2 (710)

Diplomarbeit (30.0 Ects)