

Medien- und Spielekonzeption (M.A.)

Medien und Spiele für eine digitale Kultur

Im Masterstudiengang Medien- und Spielekonzeption (M.A.) vertiefen Sie Ihre Kenntnisse und Fähigkeiten in Team- und Projektarbeit mit individuell auf Sie zugeschnittenen Spezialisierungsmodulen wie Game & Interaction, Web & Crossmedia, Film & Audio, sowie Software & Data.

Mit den Fächern Medientheorie und Ludologie sowie Theorie- und Praxisprojekten erweitern Sie Ihre wissenschaftliche Qualifikation und Ihre Fähigkeiten als Teamplayer. In den Fächern Wissensmanagement und Wissensvermittlung geben Sie Ihr Wissen an Studierende aus dem Bachelorstudiengang Medieninformatik weiter und erwerben damit wertvolle Coaching- und Führungskompetenzen.

Im Mittelpunkt: Ihre Ideen – Ihre Konzepte

Der Studiengang orientiert sich an Ihrer Persönlichkeit und einer sich stetig wandelnden digitalen Medien- und Kulturindustrie. In agilen Teams aus Studierenden unterschiedlicher Profession erarbeiten Sie Ihre Konzepte, Spiele und Medienprojekte.

Als Teamcoach trainieren Sie unter Anleitung Ihre kommunikativen und sozialen Kompetenzen in eigenen Projekten. Ihre Qualifikationen ergänzen Sie durch wissenschaftliche Kompetenz. Ihr persönliches Portfolio erleichtert den Berufseinstieg in Industrie und Forschung.

Eine zukunftsorientierte Ausbildung basiert auf ausgezeichneten Werkzeugen und modernen Laboren

- Studio für Film- und Fotoarbeiten
- Film- und Audioediting, Sounddesign
- Fachlabore für Gaming, 3D-Animation, Motion Capture, Mobile Systeme, Multimedia, Usability und Illustration
- Medienleihe mit vielen Geräten (Foto, Film, Audio etc.)



STUDIENZEIT UND ABSCHLUSS

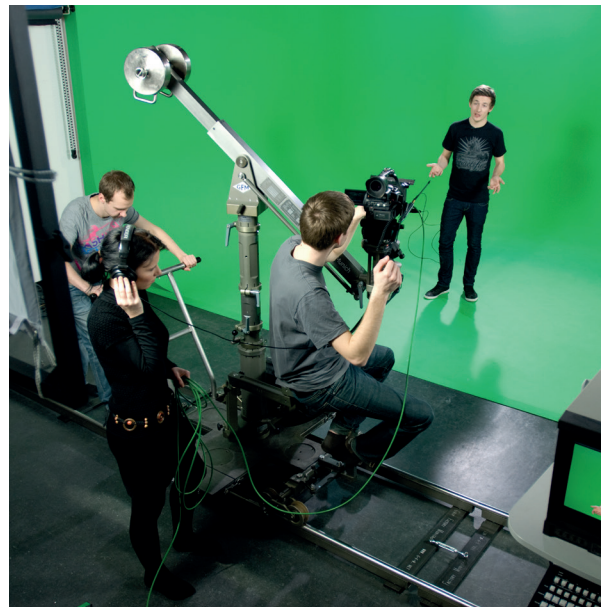
Das Studium umfasst regulär 3 oder 4 Semester, das ist abhängig von Ihren Studienvoraussetzungen.

Als Abschluss erwerben Sie den Master of Arts (M.A.).

BERUFLICHE ZUKUNFT

Unsere Absolventen arbeiten als Angestellte oder selbstständig in ihrer eigenen Firma, z.B. als:

- Projektleiter in der digitalen Medienproduktion
- Gamedesigner und Konzepter
- Spezialist für User Experience und Gamification
- Medienberater / eLearning-Spezialist in Industrie sowie öffentlichen und privaten Einrichtungen
- Multimediaentwickler im Auftrag von Online-Agenturen
- Designer im Bereich 2D, 3D, Animation für Automobil-, Spiele- oder Filmindustrie
- Spezialist für Postproduction bei Film, Fernsehen und Radio
- Projektmanager im Online-Marketing oder in der klassischen Werbung
- Dozent an Hochschulen oder Junior-Wissenschaftler in der Forschung



BEWERBUNG, ZULASSUNG, FRISTEN

Der Studiengang Medien- und Spielekonzeption ist zulassungsfrei.

Bewerbungsschluss für Sommer- und Wintersemester:

Die aktuellen Bewerbungszeiträume erfahren Sie unter: <https://www.hs-harz.de/bewerberinformationen/>.

Studienvoraussetzungen

Zulassungsvoraussetzung zum Studiengang Medien- und Spielekonzeption ist ein erfolgreich abgeschlossenes Studium an einer Hochschule oder Berufsakademie.

Wenn Sie mindestens 180 ECTS-Credits aus einem Bachelor oder Diplom-Studium mitbringen, studieren Sie regulär vier Semester. Mit 210 ECTS-Credits aus einem Bachelor- oder Diplom-Studium studieren Sie regulär drei Semester.

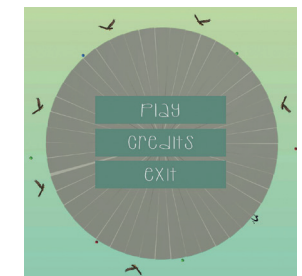
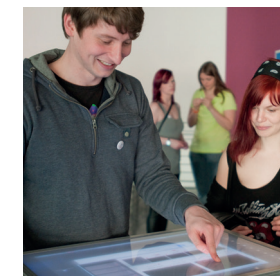
Learning-Agreement

Sie verbinden ein Masterstudium mit Ihren individuellen Wünschen. Daher laden wir Sie zu einem persönlichen Bewerbungsgespräch über Ihre Motivation und Ziele ein. In einem Learning-Agreement formulieren wir gemeinsam Ihre Studienziele für das Masterstudium und verabreden Umsetzungsstrategien für einen erfolgreichen Studienverlauf.

Weitere Informationen rund um das Studium finden Sie auf <https://www.hs-harz.de/musk> oder unter <https://www.medien-spielekonzeption.de>.

»The storyteller has direct creative control over his audience's experience; the game designer has indirect control; the toymaker has almost none.«

Chris Crawford (1982), "The Art of Computer Game Design"



1. SEMESTER (4-semestriges Studium)

Diverse Wahlpflichtmodule, z.B.: Mediengestaltung, Audio-visuelle Gestaltung, Grundlegende Informatik- und Programmierkenntnisse, Objektorientierte Programmieretechnik, Anwendungsprogrammierung, Computergrafik, Datenbanken, Human-Computer Interaction, Webprogrammierung, Projektmanagement ...

2. SEMESTER (3-semestriges Studium)

Sie wählen 2 x Spezialisierungen* z.B. aus: Game & Interaction, Web & Crossmedia, Film & Audio, Software & Data

3 x Pflichtfächer aus Science & Teaching:

Medientheorie: Mediengeschichte / Ethik und Wirkungsforschung / Rhetorische Konzepte.

Wissensmanagement: Teamcoaching / Wie organisieren und bewahren wir Wissen?

Theorieprojekt: Eine Arbeit über ein selbstgewähltes Thema aus Theorie und Wissenschaft.

3. SEMESTER

Sie wählen 2 x Spezialisierungen* z.B. aus: Game & Interaction, Web & Crossmedia, Film & Audio, Software & Data

3 x Pflichtfächer aus Science & Teaching:

Ludologie: (Digitale) Spiele wissenschaftlich betrachten.

Wissensvermittlung: Teamcoaching / Wie vermitteln wir Wissen durch Didaktik, Methodik?

Praxisprojekt: Durchführung eines praktischen Projekts / Analyse praktischer Forschung / Entrepreneurship.

4. SEMESTER

Masterarbeit: Ihre Masterarbeit besteht aus der Masterthesis (eine schriftliche Arbeit mit einer Bearbeitungsdauer von fünf Monaten) sowie einem Masterkolloquium als Studienabschluss.

* SPEZIALISIERUNGEN (MÖGLICHE THEMEN)

Game & Interaction: 3D Modellierung und Animation / Integrations-Design / Interaktion in virtuellen und physischen Umgebungen / Interfacegestaltung für Spiele / Leveldesign & Charakterdesign / Typografie im räumlichen und zeitlichen Kontext / User Experience Evaluation / Geschichte digitaler Spiele ...

Web & Crossmedia: Crossmediale Strategien / Editorial Design in virtuellen Umgebungen / Informationssysteme und digitale Signalistik / Medienproduktion für E-Learning / Multi Channel Publishing / Räumliche Interaktionskonzepte ...

Film & Audio: Animation humanoider Figuren / Cutscenes und Trailer / Digital Signage / Digitale Film- und Audioproduktion / Dramaturgie in Film & Spiel / Emotion und Empathie / Filmgeschichten / MoCap Advanced / Sound für Spiele / Storytelling in Film, Web und Spielen / Surround Sound Experimente ...

Software & Data: Automatisierte Gestaltung / Elemente der Datenwissenschaften / KI in Spielen / Visuelle Algorithmen und Methoden ...

Alle Spezialisierungen können als Eigen- oder Teamprojekte umgesetzt werden. Sie bieten ausreichend Raum für individuelle Ideen und Konzepte. Unsere Fächerangebote orientieren sich an aktuellen Technologien und dem Stand von Wissenschaft und Forschung.

KONTAKT

www.hs-harz.de

Hochschule Harz, Friedrichstraße 57-59, 38855 Wernigerode

Studienberatung

Margret Wachsmuth

Tel.: +49 3943-659-127, Fax: +49 3943-659-899

E-Mail: studienberatung@hs-harz.de

Studiengangskoordinator

Prof. Daniel Ackermann

Tel.: +49 3943-659-831, Fax: +49 3943-659-5831

E-Mail: dackermann@hs-harz.de



▲ Hochschule Harz

Hochschule für angewandte
Wissenschaften

Medien- und Spielekonzeption

Master of Arts

FB Automatisierung und Informatik

