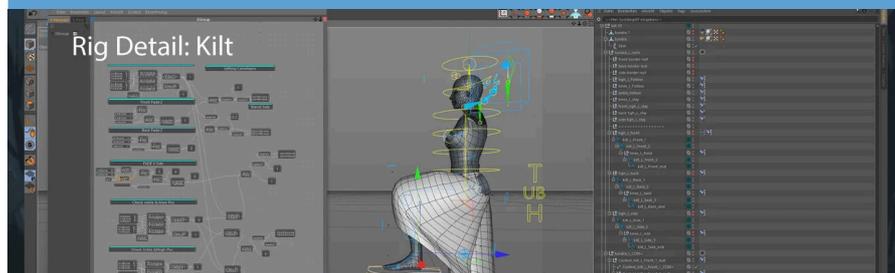


Serious Games & Digital Knowledge

Fachhochschule Dortmund (University of Applied Sciences and Arts)
Bachelor of Arts



Allgemein

Spielend lernen – ein Traum aller Menschen. Serious Games: Bildung wird zum Abenteuer

Der Bachelorstudiengang „Serious Games und Digital Knowledge“ ist ein hochinnovativer, interdisziplinärer und bilingualer (Deutsch / Englisch) Bachelor-Studiengang an den Fachbereichen Design, Informatik und Wirtschaft. Er deckt ein breit gefächertes, praxis- und anwendungsorientiertes und berufsqualifizierendes Kompetenzspektrum in allen relevanten Bereichen von Serious Games, Gamification und der digitalen Wissens- und Kompetenzvermittlung ab. Der Studiengang vermittelt den Studierenden umfassende Kompetenzen in den Disziplinen Game Design, User-Experience-Design, User-Interface-Design, Digital Storytelling, Medienpädagogik & -didaktik, Game Studies (Spielwissenschaft), Informatik und Wirtschaft. Sie können diesen Bachelor auf Deutsch oder Englisch studieren, das wählen Sie zu Beginn ihres Studiums aus.

Kurzinfo

Fachbereich: Design
Abschlussgrad: Bachelor of Arts
Regelstudienzeit: 7 Semester
Semesterbeitrag: 299,40€
Unterrichtssprache: Deutsch / Englisch
Zulassung: Zulassungsfrei mit Eignungsfeststellung
Studienbeginn: Wintersemester
Bewerbung EU-Staatsbürger: Wintersemester: Mitte Mai bis 15.07.
Bewerbung Nicht-EU-Staatsbürger: Wintersemester: Mitte April bis 15.06

Fachhochschule Dortmund

University of Applied Sciences and Arts

Kontakt

Zentrale Studienberatung
 Tel.: 0231 91128965
 E-Mail: studienberatung@fh-dortmund.de

Studiengangsleitung
 Prof. Roger Walk
 Tel.: 0231 91129460
 E-Mail: roger.walk@fh-dortmund.de

Prof. Dirk Gebhardt
 E-Mail: dirk.gebhardt@fh-dortmund.de

[Zur Webseite >](#)

Inhalt

Wissen digital vermitteln

Erkenntnis und Wissen sind überall, nur wie werden sie vermittelt? Die Zukunft des Lernens und der Bildung wird zu einem großen Teil digital sein. Arbeitgeber*innen trainieren ihre Mitarbeiter*innen mit VR-Brillen an neuen Maschinen, bevor diese angeschafft werden, Senior*innen trainieren ihre Fitness an der Spielkonsole und Medizinstudierende simulieren Operationen im digitalen OP ... all diese Anwendungen haben eins gemeinsam: Neben spielerischen Aspekten vermitteln sie auch Inhalte (Wissen, Kompetenzen), erzeugen Aufmerksamkeit für relevante Themen oder haben einen therapeutischen Nutzen.

Serious Games sind Spiele, deren Hauptziel nicht ausschließlich Spaß und Unterhaltung ist, sondern das Erlernen oder Üben einer Fertigkeit oder Kompetenz. Ihr Einsatz hat stark zugenommen, insbesondere in Bereichen wie Aus- und Weiterbildung, Personalentwicklung, Wissenschaft oder Gesundheit. Serious Games können die unterschiedlichsten Ziele verfolgen: Von Schulungen von Feuerwehrleuten in Notsituationen, über die Schulung eines Verkaufsteams bis hin zum Unterrichten von Mathematik oder dem Üben einer Sprache. Um zu erreichen, dass Spieler*innen vom Spielgeschehen so eingenommen sind, dass sie nicht bemerken, dass sie eigentlich gerade lernen, benötigt es folgendes: Die Spielmechanik und die Story müssen spannend und eingängig sein. Dazu braucht es ein geeignetes didaktisches Konzept, ein tiefes

Verständnis für die zu vermittelnden Inhalte und technisches Knowhow.

Dynamische Veränderung durch Digitalisierung

Digitalisierung verändert unsere Gesellschaft nachhaltig. Absolvent*innen im BA-Studiengang »Serious Games & Digital Knowledge« können diesen Prozess aktiv mitgestalten. Sie lernen, komplexe Zusammenhänge zu analysieren, didaktisch aufzubereiten und gestalterische, technische und strategische Konzepte der Wissensvermittlung zu entwickeln. Ihre Kompetenzen reichen von der Konzeption über die Programmierung und das User-Experience-Design bis hin zu Medienpädagogik und -didaktik. Sie sind die Schnittstelle zwischen Erkenntnis (Wissen, Kompetenzen) und ihrer digitalen Vermittlung.

Berufsqualifizierung durch anwendungsbezogene Projektarbeit

Das Lehrangebot orientiert sich an den aktuellen Erfordernissen in der Berufswelt. Sie erwerben alle grundlegenden theoretischen, methodischen und praktischen Fähigkeiten, die Sie für die Entwicklung von Serious Games benötigen. Am Ende des Studiums sind Sie in der Lage, Inhalte aus unterschiedlichsten Kontexten von Kunst und Kultur über Wissenschaft und Wirtschaft bis zur Ökologie digital und analog in spielerischer Form zu vermitteln.

Aufbau

Aufbau des Studiums

Das siebensemestrige Studium besteht überwiegend aus anwendungsbezogenen Projektarbeiten, flankiert von Theorie- und Wissenschaftsmodulen. Praxisnahe Aufgabenstellungen sorgen für eine fundierte Berufsqualifizierung. Sie führen hochschulinterne Projekte durch oder arbeiten in Kooperationsprojekten mit Institutionen und Unternehmen außerhalb der Hochschule zusammen. Das gesamte Studium ist auf Kooperation, kommunikative Verfahren sowie nationalen und internationalen Austausch ausgerichtet. Der Austausch mit den anderen Bachelor-Studiengängen im Fachbereich Design – Kommunikationsdesign, Film & Sound, Fotografie, Objekt- & Raumdesign – ist ebenfalls integraler Bestandteil der Ausbildung.

Bachelor of Arts (B.A.), der viele unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten bietet

Nach erfolgreichem Studium erreichen Sie den berufsqualifizierenden Studienabschluss Bachelor of Arts (B.A.).

Perspektiven

Berufliche Perspektiven

Nach Abschluss des Studiums »Serious Games & Digital Knowledge« stehen Ihnen vielfältige berufliche Perspektiven offen. Während der fundierten und praxisnahen Ausbildung auf Deutsch und Englisch erarbeiten Sie sich wichtige Schlüsselqualifikationen und ein aussagekräftiges Portfolio, mit dem Sie z.B. in folgenden Branchen starten können:

- Konzeption und Entwicklung von Bildungsanwendungen
- Serious Games Studios
- Bildungs- und Forschungseinrichtungen
- Schulen und Hochschulen
- Medien- und Kommunikationsagenturen
- Unternehmensberatungen für digitale Innovationen
- Games Publisher und andere Verlage
- Behörden und öffentlicher Dienst
- Personalentwicklung großer Unternehmen

Bewerbung

Was brauch ich?

1. Qualifikation / Zeugnisse und Abschlüsse

Die Qualifikation für das Studium an Fachhochschulen wird durch das Zeugnis der Fachhochschulreife oder eine als gleichwertig anerkannte Vorbildung nachgewiesen.

Hier finden Sie eine ausführliche Darstellung der verschiedenen anerkannten [Qualifikationen](#) >

2. Einschlägige praktische Tätigkeit / Vorpraktikum

Für Studienbewerber, die die Qualifikation für das Studium durch das Zeugnis der Fachhochschulreife einer Fachoberschule für Gestaltung erbracht haben, gilt die praktische

Tätigkeit (Praktikum) als nachgewiesen.

Studienbewerber, die die Qualifikation für das Studium auf andere Weise erworben haben, müssen eine einschlägige praktische Tätigkeit von 6 Wochen Dauer in einem dem Gestaltungssektor des Serious Games & Digital Knowledge nahen Bereich ableisten, z.B. in Berufsfeldern der digitalen Erziehung und Bildung, Game Design, sowie verwandten Feldern wie eSports und Virtual-/Augmented-Reality-Anwendungen, in Redaktionen, Verlagen und Bildungseinrichtungen.

3. Eignungsfeststellung

Die Zulassung zum Feststellungsverfahren der studiengangbezogenen künstlerisch-gestalterischen Eignung setzt eine Anmeldung voraus. Diese Anmeldung muss online auf der Internetseite des Fachbereichs Design erfolgen. Die entsprechenden Termine und Fristen werden auf der [Homepage](#) des Fachbereichs kommuniziert.

4. Jetzt einschreiben!

Der Studiengang startet jährlich zum Wintersemester und ist zulassungsfrei. Die Einschreibung für den Studiengang ist jedoch nur nach Anerkennung der Eignung sowie der Erfüllung der weiteren Zugangsvoraussetzungen möglich.

- [Informationen EU-Staatsangehörige und mit Eu-Staatsangehörigen Gleichgestellte >](#)
- [Informationen für nicht EU-Staatsangehörige >](#)

[Jetzt einschreiben über unser Bewerbungsportal! >](#)

Gestaltung, Design

Informatik