

Dies ist der Beipackzettel für den Studiengang "Games & Immersive Media".

Vor der Teilnahme ist er aufmerksam zu studieren. Gegendert ist er mit dem geschlechtergerechten Neutrum. Zu Risiken und Nebenwirkungen fragt ihr am Besten die Studentis der höheren Semester...

1. "Games & Immersive Media" ist ein moderner Studiengang, der jahrhundertealte Traditionen der Hochschullehre hinter sich lässt und neue Konzepte wie Blockunterricht, Kohortenwerkstatt, eduScrum, Bilingualität, Projektorientierung und mehr nutzt. Dies erfordert Engagement, Flexibilität und Agilität von allen Beteiligten.
2. Es wird erwartet, dass sich die Studentis selbständig mit Hilfe des Modulhandbuchs einen Überblick über die Lernziele und Inhalte des jeweiligen Moduls verschaffen. Darüber hinaus können die Dozentis abweichende, ergänzende oder aktuelle Inhalte definieren und bemühen sich, diese zu Beginn des Moduls unter Vorbehalt spontaner Abweichungen zu kommunizieren.
3. Wir erwarten in der Regel die Anwesenheit der Studentis in der Kohortenwerkstatt an jedem Arbeitstag in der Zeit von 9.30 bis 17.30 Uhr, bis auf die Mittagspause von 13.00 bis 14.00 Uhr. Der Mittwochnachmittag ist in der Regel frei.
4. In diesem Zeitraum kommen Dozentis und deren Hilfskräfte in die Werkstatt, um mit den Studentis zu arbeiten. Im Durchschnitt entspricht die Kontaktzeit der im Modulhandbuch angegebenen. Die Dozentis bemühen sich, unter Vorbehalt von kurzfristigen Änderungen, einen Überblick über die Kontaktzeiten zu geben, spätestens am Vorabend für den jeweiligen nächsten Tag.
5. Alle Studienaufgaben sollen in dieser Zeit erledigt werden und werden können. Am Abend und an den Wochenenden sollte in der Regel keine Zeit für das Studium aufgewandt werden. Ausnahmen bilden besondere Lehrveranstaltungen, Netzwerktreffen, Game Jams, Ausstellungsbesuche etc.
6. Der Fortschritt im Studium wird vom Studiendekani bzw. dem Stellvertreteri begleitet. Sie erscheinen unregelmäßig in der Kohortenwerkstatt und bieten sich an als Ansprechpartneris bei Verbesserungsvorschlägen, die sich nicht im direkten Dialog mit den entsprechenden Dozentis oder Kommilitonis schon umsetzen lassen. Sie stehen auch außerhalb dieser Besuche als Ansprechpartneris im Büro oder auf elektronischen Kommunikationswegen zur Verfügung.
7. Notengebung ist gesetzlich gefordert, hier ist unser Gestaltungsspielraum leider sehr begrenzt. Vielmehr als um Noten, geht es bei "Games & Immersive Media" um den Aufbau von Kompetenzen. Eine Benotung von 4.0 bedeutet, dass der Kompetenzgewinn als ausreichend für das entsprechende Fach beurteilt wird. Eine Benotung von 1.0 bedeutet, dass eine absolut herausragende Leistung vorliegt, die weit über das erforderliche Kompetenzniveau hinausgeht und keine Verbesserungsmöglichkeit mehr erkannt wird, die in der zur Verfügung stehenden Zeit hätte erbracht werden können.
8. Wichtiger als die Noten ist der Aufbau eines Portfolios. Vom ersten Tag an wirken wir darauf hin, dass sich jedes Studenti ein umfangreiches Portfolio aufbaut und dieses pflegt. Ein solches Portfolio ist äußerst hilfreich bei der Bewerbung um Praktikumsplätze und auch später für die Jobsuche. Nicht nur deswegen erwarten wir hierbei ein großes Maß intrinsischer Motivation.
9. Neben praktischen Arbeiten erstellen die Studentis eine Vielzahl von Schriftdokumenten. Hierbei ist auf guten Ausdruck, Rechtschreibung, Struktur und Formatierung zu achten. Jedes Dokument soll zudem ein Deckblatt aufweisen, das den Titel, die Namen der Autoris, das Datum, den Kontext (Hochschule, Studiengang, Modul etc.) enthält.
10. Sehr wichtig ist zudem die Vernetzung mit Akteuris der Branche und anderen Bildungseinrichtungen. Wir bieten hierfür Exkursionen, Ausflüge und Feiern an, um euch in Kontakt zu bringen und Türen zu öffnen. Wir rechnen mit freiwilliger und engagierter Teilnahme.

Wir wünschen uns allen viel Spaß bei eurem Studium von  
„Games & Immersive Media“!

Eure Dozentis