

Modulplan im Bachelorstudiengang Game Design and Development (6 Semester) (Sommerstart)																			
Modul/Lerneinheit	1. Semester									2. Semester							Prüfung	Empfohlene Lage des Moduls bei Studium in Teilzeit (*Semester)	
	SWS					LVS	SSZ	ECTS	SWS					LVS	SSZ	ECTS			
	ges.	V	S	Ü	W				ges.	V	S	Ü	W						
B-SQ-ALL-WAR Wissenschaftliches Arbeiten ¹	3	1		2		45	105	5										PA	
B-GD-ALL-DMM Designmethoden und -modelle ²	3	1		2		45	105	5										PA	
B-GD-ALL-MTC Medientechnologie	3				3	45	105	5										PA	
B-GD-ALL-GA1 Game Art 1	4				4	60	90	5										PA	
B-GD-ALL-GD1 Game Design 1	4		2	2		60	90	5										PA	
B-GD-ALL-ST1 Storytelling 1	4		2	2		60	90	5										PA	
B-SQe-ALL-LPC Language Proficiency and Cultural Sensitivity ^{E3}									4	2		2		60	90	5	/		
B-STG-ALL-GEL Gestaltungslehre ²									3				3	45	105	5	PA		
B-GD-ALL-GES Game Engines und Scripting									4				4	60	90	5	PA		
B-GD-ALL-GDV Game Development									3				3	45	105	5	PA		
B-GD-ALL-SAY Spielanalyse									3		1	2		45	105	5	PA		
B-GD-ALL-GCH Game Culture and History									3	2		1		45	105	5	PA		
Gesamt	21	2	4	8	7	315	585	30	20	4	1	5	10	300	600	30			
<p>SWS = Semesterwochenstunden, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, SSZ = Selbststudienzeit V = Vorlesung, S = Seminar, Ü = Übung, W= Workshop, ges. = gesamt m = mündlich, PA = Projektarbeit, K = Klausur (Dauer: 90 Minuten), / = keine Prüfung (bestanden/nicht bestanden), ^T non-academic Support, ^E Englische Unterrichtssprache ^A Praxisbericht (nicht benotet), ^B bestehend aus Bachelorarbeit (80%) und mündl. Prüfung (20%) ^S Spezielle Voraussetzungen gemäß § 4 Absatz 5 SPO</p>																			
<p>¹⁻³: Modul wird auch angeboten in: ¹DS, FD, FF, BK, MU, SP, JO, MM, MN; ²DS; ³DS, FF, JO, MM, MN</p>																			

Modulplan im Bachelorstudiengang Game Design and Development (6 Semester) (Sommerstart)																				
Modul/Lerneinheit	3. Semester									4. Semester									Prüfung	Empfohlene Lage des Moduls bei Studium in Teilzeit (*Semester)
	SWS					LVS	SSZ	ECTS	SWS					LVS	SSZ	ECTS				
	ges.	V	S	Ü	W				ges.	V	S	Ü	W							
B-GD-ALL-GPG Game Programmierung	3		1	2		45	105	5											PA	
B-GD-ALL-GUE Game User Experience	3		2	1		45	105	5											PA	
B-GD-ALL-SPM Spielmechaniken	4		2	2		60	90	5											PA	
B-GD-ALL-CWD Charakter- und Weltendesign	4				4	60	90	5											PA	
B-GD-ALL-PR2 Projekt 2: Planung, Konzeption und Prototyping	5				5	75	225	10											PA	
B-SQ-ALL-IKK Interkulturelle Kommunikation ¹									3	2		1		45	105	5			PA	
B-SQ-ALL-PMM Projektmanagement ¹									3	2	1			45	105	5			K	
B-GD-ALL-VMD Visual and Motion Design ²									3		3			45	105	5			PA	
B-GD-ALL-IID Interaction and Interface Design ²									4		4			60	90	5			PA	
B-GD-ALL-PR1 Projekt 1: Interdisziplinäres Projekt									5			5	75	225	10				PA	
Gesamt	19	0	5	5	9	285	615	30	18	4	8	1	5	270	630	30				
<p>SWS = Semesterwochenstunden, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, SSZ = Selbststudienzeit V = Vorlesung, S = Seminar, Ü = Übung, W= Workshop, ges. = gesamt m = mündlich, PA = Projektarbeit, K = Klausur (Dauer: 90 Minuten), / = keine Prüfung (bestanden/nicht bestanden), ^T non-academic Support, ^E Englische Unterrichtssprache ^A Praxisbericht (nicht benotet), + bestehend aus Bachelorarbeit (80%) und mündl. Prüfung (20%) [#] Spezielle Voraussetzungen gemäß § 4 Absatz 5 SPO</p>																				
<p>^{1,2}: Modul wird auch angeboten in: ¹DS, FF, JO, MM, MN; ²DS</p>																				

Modulplan im Bachelorstudiengang Game Design and Development (6 Semester) (Sommerstart)																			
Modul/Lerneinheit	5. Semester								6. Semester							Prüfung	Empfohlene Lage des Moduls bei Studium in Teilzeit (*Semester)		
	SWS					LVS	SSZ	ECTS	SWS					LVS	SSZ			ECTS	
	ges.	V	S	Ü	W				ges.	V	S	Ü	W						
B-SQ-ALL-KMK Kommunikationskompetenzen ¹	3				3	45	105	5										m	
B-STG-ALL-SIT Studentische Initiative ¹	0					0	150	5										PA	
B-GD-ALL-PRA Praxismodul	0					0	600	20										^	
B-STG-ALL-DGA Designgallery ²									3				3	45	105	5		/	
B-GD-ALL-BKO Bachelor Konzept									4	2	2			60	240	10		/	
B-GD-ALL-APR Abschlussprojekt									3				3	45	195	8		PA	
B-GD-ALL-BSE Bachelor Seminar [#]									2				2	30	180	7		+	
Gesamt	3	0	0	0	3	45	855	30	3	0	0	0	3	45	855	30			
<p>SWS = Semesterwochenstunden, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, SSZ = Selbststudienzeit V = Vorlesung, S = Seminar, Ü = Übung, W= Workshop, ges. = gesamt m = mündlich, PA = Projektarbeit, K = Klausur (Dauer: 90 Minuten), / = keine Prüfung (bestanden/nicht bestanden), ^T non-academic Support, ^E Englische Unterrichtssprache ^APraxisbericht (nicht benotet), + bestehend aus Bachelorarbeit (80%) und mündl. Prüfung (20%) [#] Spezielle Voraussetzungen gemäß § 4 Absatz 5 SPO</p>																			
<p>¹⁻²: Modul wird auch angeboten in: ¹DS, FD, FF, BK, MU, SP, JO, MM, MN; ²DS</p>																			