

Modulplan im Bachelorstudiengang Game Design and Development (6 Semester)																	
Modul/Lerneinheit	1. Semester									2. Semester						Prüfung	
	SWS					LVS	SSZ	ECTS	SWS					LVS	SSZ		ECTS
	ges.	V	S	Ü	W				ges.	V	S	Ü	W				
B-SQe-ALL-LPC Language Proficiency and Cultural Sensitivity ^{E1}	4	2		2		60	90	5									/
B-STG-ALL-GEL Gestaltungslehre ²	3				3	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-GCH Game Culture and History	3	2		1		45	105	5									PA
B-SQ-ALL-WAR Wissenschaftliches Arbeiten ³									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-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-ST1 Storytelling 1									4		2	2		60	90	5	PA
Gesamt	21	4	2	5	10	315	585	30	20	2	3	8	7	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), + bestehend aus Bachelorarbeit (80%) und mündl. Prüfung (20%) [#] Spezielle Voraussetzungen gemäß § 4 Absatz 5 SPO</p>																	
<p>¹⁻³: Modul wird auch angeboten in: ¹DS, FF, JO, MM, MN; CA; ²DS; ³DS, FD, FF, BK, MU, SP, JO, MM, MN</p>																	

Modulplan im Bachelorstudiengang Game Design and Development (6 Semester)																	
Modul/Lerneinheit	3. Semester									4. Semester						Prüfung	
	SWS					LVS	SSZ	ECTS	SWS					LVS	SSZ		ECTS
	ges.	V	S	Ü	W				ges.	V	S	Ü	W				
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
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
Gesamt	18	4	8	1	5	270	630	30	19	0	5	5	9	285	615	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), ^E non-academic Support, ^E Englische Unterrichtssprache ^A Praxisbericht (nicht benotet), + bestehend aus Bachelorarbeit (80%) und mündl. Prüfung (20%) ^A 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)																			
Modul/Lerneinheit	5. Semester									6. Semester									Prüfung
	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				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%) ² 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>																			