

Modulplan im Bachelorstudiengang Game Design and Development (7 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>B-SQ-ALL-WAR</b> Wissenschaftliches Arbeiten <sup>1</sup>	3	1		2		45	105	5										PA	
<b>B-GD-ALL-DMM</b> Designmethoden und -modell <sup>2</sup>	3	1		2		45	105	5										PA	
<b>B-GD-ALL-MTC</b> Medientechnologie	3				3	45	105	5										PA	
<b>B-GD-ALL-GA1</b> Game Art 1	4				4	60	90	5										PA	
<b>B-GD-ALL-GD1</b> Game Design 1	4		2	2		60	90	5										PA	
<b>B-GD-ALL-ST1</b> Storytelling 1	4		2	2		60	90	5										PA	
<b>B-SQe-ALL-LPC</b> Language Proficiency and Cultural Sensitivity <sup>3</sup>									4	2			2		60	90	5	/	
<b>B-STG-ALL-GEL</b> Gestaltungslehre <sup>2</sup>									3				3	45	105	5		PA	
<b>B-GD-ALL-GES</b> Game Engines und Scripting									4				4	60	90	5		PA	
<b>B-GD-ALL-GDV</b> Game Development									3				3	45	105	5		PA	
<b>B-GD-ALL-SAY</b> Spielanalyse									3		1	2		45	105	5		PA	
<b>B-GD-ALL-GCH</b> Game Culture and History									3	2		1		45	105	5		PA	
<b>Gesamt</b>	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), <sup>1</sup> non-academic Support, <sup>E</sup> Englische Unterrichtssprache  <sup>A</sup> Praxisbericht (nicht benotet), + bestehend aus Bachelorarbeit (80%) und mündl. Prüfung (20%)  <sup>*</sup> Spezielle Voraussetzungen gemäß § 4 Absatz 5 SPO</p>																			
<p><sup>1-3</sup>: Modul wird auch angeboten in: <sup>1</sup>DS, FD, FF, BK, MU, SP, JO, MM, MN; <sup>2</sup>DS; <sup>3</sup>DS, FF, JO, MM, MN</p>																			

Modulplan im Bachelorstudiengang Game Design and Development (7 Semester) (Sommerstart)																				
Modul/Lerneinheit	3. Semester									4. Semester (Pflichtauslandssemester)									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-SQe-ALL-IKK Intercultural Communication <sup>E1</sup>									3	2		1		45	105	5		PA		
B-SQe-ALL-PMM Project Management <sup>E1</sup>									3	2	1			45	105	5		K		
B-GDe-ALL-VMD Visual and Motion Design <sup>E2</sup>									3		3			45	105	5		PA		
B-GDe-ALL-IID Interaction and Interface Design <sup>E2</sup>									4		4			60	90	5		PA		
B-GDe-ALL-PR1 Projekt 1: Interdisciplinary Project <sup>E</sup>									5			5	75	225	10			PA		
<b>Gesamt</b>	<b>19</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>285</b>	<b>615</b>	<b>30</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>270</b>	<b>630</b>	<b>30</b>				
<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), <sup>T</sup> non-academic Support, <sup>E</sup> Englische Unterrichtssprache  <sup>A</sup> Praxisbericht (nicht benotet), + bestehend aus Bachelorarbeit (80%) und mündl. Prüfung (20%)  <sup>#</sup> Spezielle Voraussetzungen gemäß § 4 Absatz 5 SPO</p>																				
<p><sup>1-2</sup>: Modul wird auch angeboten in: <sup>1</sup>DS, FF, JO, MM, MN; <sup>2</sup>DS</p>																				

Modulplan im Bachelorstudiengang Game Design and Development (7 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 <sup>1</sup>	3				3	45	105	5										m		
B-STG-ALL-SIT Studentische Initiative <sup>1</sup>	0					0	150	5										PA		
B-GD-ALL-PRA Praxismodul	0					0	600	20										^		
B-SQ-ALL-EXG Existenzgründung <sup>2</sup>									3	1		2		45	105	5		m		
B-GD-ALL-GA2 Game Art 2									3			3	45	105	5			PA		
B-GD-ALL-GD2 Game Design 2									4			4	60	90	5			PA		
B-GD-ALL-ST2 Storytelling 2									4	2	2		60	90	5			PA		
B-GD-ALL-PR3 Projekt 3: Umsetzung, Qualitätskontrolle und Präsentation									5			5	75	225	10			PA		
<b>Gesamt</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>45</b>	<b>855</b>	<b>30</b>	<b>19</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>285</b>	<b>615</b>	<b>30</b>				
<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  <sup>1</sup>Praxisbericht (nicht benotet), + bestehend aus Bachelorarbeit (80%) und mündl. Prüfung (20%)  <sup>2</sup>Spezielle Voraussetzungen gemäß § 4 Absatz 5 SPO</p>																				
<p><sup>1,2</sup>: Modul wird auch angeboten in: <sup>1</sup>DS, FD, FF, BK, MU, SP, JO, MM, MN; <sup>2</sup>DS, FF, JO, MM, MN</p>																				

Modulplan im Bachelorstudiengang Game Design and Development (7 Semester) (Sommerstart)											
Modul/Lerneinheit	7. Semester									Prüfung	Empfohlene Lage des Moduls bei Studium in Teilzeit (*Semester)
	SWS					LVS	SSZ	ECTS			
	ges.	V	S	Ü	W						
B-STG-ALL-DGA Designgallery <sup>1</sup>	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 <sup>#</sup>	2				2	30	180	7	+		
<b>Gesamt</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>180</b>	<b>720</b>	<b>30</b>			
<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), <sup>T</sup> non-academic Support, <sup>E</sup> Englische Unterrichtssprache  <sup>^</sup>Praxisbericht (nicht benotet), + bestehend aus Bachelorarbeit (80%) und mündl. Prüfung (20%)  <sup>#</sup> Spezielle Voraussetzungen gemäß § 4 Absatz 5 SPO</p>											
<sup>1</sup> Modul wird auch angeboten in DS											