

Bachelorstudium

Game Design and Development B.A.

Mögliche Jobprofile
Game und Level Designer/in
Interface und UX-Designer/in
Concept Artist,
2D/3D Game Artist
Animator

Semesterübersicht 6 Semester, Start im Sommersemester

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester (Praxis)	6. Semester
Wissenschaftliches Arbeiten 3 SWS	Language Proficiency and Cultural Sensitivity I EN 4 SWS	Game Programming 3 SWS	Interkulturelle Kommunikation 3 SWS	Kommunikationskompetenzen 3 SWS	Designgallery 3 SWS
Designmethoden und -modelle 3 SWS	Gestaltungslehre 3 SWS	Game User Experience 3 SWS	Projektmanagement 3 SWS	Studentische Initiative	Bachelor Konzept 4 SWS
Medientechnologie 3 SWS	Game Engines und Scripting 4 SWS	Spielmechaniken 4 SWS	Visuell und Motion Design 3 SWS	Praxismodul	
Game Art I 4 SWS	Game Development 3 SWS	Charakter- und Weltendesign 4 SWS	Interaction und Interface Design 4 SWS		Abschlussprojekt 3 SWS
Game Design I 4 SWS	Spieleanalyse 3 SWS	Orientierungsprojekt (Planung, Konzeption und Prototyping) 5 SWS	Interdisziplinäres Projekt 5 SWS		Bachelor Seminar 2 SWS
Storytelling 1 4 SWS	Game Culture and History 3 SWS				
30 ECTS / 21 SWS	30 ECTS / 20 SWS	30 ECTS / 19 SWS	30 ECTS / 18 SWS	30 ECTS / 3 SWS	30 ECTS / 12 SWS

*Studienprogramm ist in Standortakkreditierung für den Campus Hamburg mit erstmaligen Start zum 1. Oktober 2022. Stand Januar 2022. Irrtümer und Änderungen vorbehalten.
Verbindlich sind ausschließlich Modulpläne, die zum Studienstart im Studierendenportal veröffentlicht werden.

EN = Lehrveranstaltung in englischer Sprache