

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 7 Semester, Start im Wintersemester

1. Semester	2. Semester	3. Semester (Ausland)	4. Semester	5. Semester	6. Semester (Praxis)	7. Semester
Language Proficiency and Cultural Sensitivity   EN 4 SWS	Wissenschaftliches Arbeiten 3 SWS	Intercultural Communication   EN 3 SWS	Game Programming 3 SWS	Existenzgründung 3 SWS	Kommunikationskompetenzen 3 SWS	Designgallery 3 SWS
Gestaltungslehre 3 SWS	Designmethoden und -modelle 3 SWS	Project Management   EN 3 SWS	Game User Experience 3 SWS	Game Art 2 3 SWS	Studentische Initiative	Bachelor Konzept
Medientechnologie 3 SWS	Game Engines und Scripting 4 SWS	Visual and Motion Design   EN 3 SWS	Spielmechaniken 4 SWS	Game Design 2 4 SWS		
Game Art I 4 SWS	Game Development 3 SWS	Interaction and Interface Design I EN 4 SWS	Charakter- und Weltendesign 4 SWS	Storytelling 2 4 SWS	Praxismodul	Abschlussprojekt 3 SWS
Game Design I 4 SWS	Spieleanalyse 3 SWS	Interdisciplinary Project   EN 5 SWS	Projekt 2: Planung, Konzeption und Prototyping 5 SWS	Projekt 3: Umsetzung, Qualitätskontrolle und Präsentation 5 SWS		Bachelor Seminar 2 SWS
Game Culture and History 3 SWS	Storytelling 1 4 SWS					
<b>30 ECTS / 21 SWS</b>	<b>30 ECTS / 20 SWS</b>	<b>30 ECTS / 18 SWS</b>	<b>30 ECTS / 19 SWS</b>	<b>30 ECTS / 19 SWS</b>	<b>30 ECTS / 3 SWS</b>	<b>30 ECTS / 12 SWS</b>