

Modulplan im Bachelorstudiengang Game Design and Development (7 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 (7 Semester)																	
Modul/Lerneinheit	3. Semester (Pflichtauslandssemester)									4. Semester					Prüfung		
	SWS					LVS	SSZ	ECTS	SWS					LVS		SSZ	ECTS
	ges.	V	S	Ü	W				ges.	V	S	Ü	W				
B-SQe-ALL-IKK Intercultural Communication ^{E1}	3	2		1		45	105	5									PA
B-SQe-ALL-PMM Project Management ^{E1}	3	2	1			45	105	5									K
B-GDe-ALL-VMD Visual and Motion Design ^{E2}	3		3			45	105	5									PA
B-GDe-ALL-IID Interaction and Interface Design ^{E2}	4		4			60	90	5									PA
B-GDe-ALL-PR1 Projekt 1: Interdisciplinary Project ^E	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	

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

¹⁻²: Modul wird auch angeboten in: ¹DS, FF, JO, MM, MN; ²DS

Modulplan im Bachelorstudiengang Game Design and Development (7 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-EXG Existenzgründung ¹	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-SQ-ALL-KMK Kommunikationskompetenzen ²														3	45	105	5	m	
B-STG-ALL-SIT Studentische Initiative ²																0	150	5	PA
B-GD-ALL-PRA Praxismodul																0	600	20	^
Gesamt	19	1	2	4	12	285	615	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 [^]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, FD, FF, BK, MU, SP, JO, MM, MN</p>																			

Modulplan im Bachelorstudiengang Game Design and Development (7 Semester)									
Modul/Lerneinheit	7. Semester								Prüfung
	SWS					LVS	SSZ	ECTS	
	ges.	V	S	Ü	W				
B-STG-ALL-DGA Designgallery ¹	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	12	2	2	0	8	180	720	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>									
¹ Modul wird auch angeboten in DS									