

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 <sup>E1</sup>	4	2		2		60	90	5									/			
B-STG-ALL-GEL Gestaltungslehre <sup>2</sup>	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 <sup>3</sup>												3	1		2		45	105	5	PA
B-GD-ALL-DMM Designmethoden und -modelle <sup>2</sup>												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
<b>Gesamt</b>	<b>21</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>315</b>	<b>585</b>	<b>30</b>				<b>20</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>300</b>	<b>600</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>1-3</sup>: Modul wird auch angeboten in: <sup>1</sup>DS, FF, JO, MM, MN; CA; <sup>2</sup>DS; <sup>3</sup>DS, 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 <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-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>Gesamt</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>				<b>19</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>285</b>	<b>615</b>	<b>30</b>	

*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>E</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*

<sup>1-2</sup>: Modul wird auch angeboten in: <sup>1</sup>DS, FF, JO, MM, MN; <sup>2</sup>DS

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 <sup>1</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-SQ-ALL-KMK Kommunikationskompetenzen <sup>2</sup>									3				3	45	105	5		m	
B-STG-ALL-SIT Studentische Initiative <sup>2</sup>									0					0	150	5		PA	
B-GD-ALL-PRA Praxismodul									0					0	600	20		^	
<b>Gesamt</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>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>45</b>	<b>855</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>																			
<p><sup>1-2</sup>: Modul wird auch angeboten in: <sup>1</sup>DS, FF, JO, MM, MN; <sup>2</sup>DS, 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 <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									