



	1. STUDIENJAHR 1./2. SEMESTER		2. STUDIENJAHR 3./4. SEMESTER		5. SEMESTER		6. SEMESTER		7. SEMESTER					
GRUNDLAGEN	GD.G1 Game Art P 8 LP		GD.G3 Game Art & Projektmanagement P 8 LP											
	GD.G11 Game Art	3 SWS	GD.G31 Projektmanagement	3 SWS										
	GD.G12 Digital Content Creation 1	3 SWS	GD.G32 Digital Content Creation 2	3 SWS										
	GD.G2 Game Programming & Game Industry P 8 LP		GD.G4 Game Programming P 8 LP											
	GD.G21 Code und Algorithmus 1	3 SWS	GD.G41 Code und Algorithmus 2	3 SWS										
	GD.G22 Game Industry	3 SWS	GD.G42 Game Programming	3 SWS										
PROJEKTE	GD.P1 Projekt 1 / Mechanics P 8 LP		GD.P2 Projekt 2 / Narratives P 8 LP		GD.P3 Game Development 1 WP 8 LP		GD.P5 Game Development 2 WP 8 LP		PR Praktikum W 30 LP		GD.P7 Game Development 3 WP 8 LP		BA Bachelor-Arbeit P 30 LP	
					(2 von Angebot) ³		(2 von Angebot) ³				(2 von Angebot) ³			
	GD.P11 Game Design Patterns	3 SWS	GD.P21 Narrative Design	3 SWS	GD.P31 Game Design 1	3 SWS	GD.P51 Game Design 2	3 SWS	PR1 Praktikum		GD.P71 Game Design 3	3 SWS	BA1 BA-Projekt	
	GD.P12 Game Development	3 SWS	GD.P22 Game Development	3 SWS	GD.P32 Game Art 1	3 SWS	GD.P52 Game Art 2	3 SWS	PR2 Bericht/Kolloquium		GD.P72 Game Art 3	3 SWS	BA2 BA-Thesis	
					GD.P33 Game Programming 1	3 SWS	GD.P53 Game Programming 2	3 SWS			GD.P73 Game Programming 3	3 SWS	BA3 BA-Kolloquium	1 SWS
					GD.P4 Projekt 3⁴ W 8 LP		GD.P6 Projekt 4⁴ W 8 LP		AS Auslandssemester W 30 LP		GD.P8 Projekt 5⁴ W 8 LP			
					GD.P41 Recherche und Theorie 3 SWS		GD.P61 Recherche und Theorie 3 SWS		AS1 Auslandssemester		GD.P81 Recherche und Theorie 3 SWS			
					GD.P42 Projekt und Dokumentation 3 SWS		GD.P62 Projekt und Dokumentation 3 SWS		AS2 Bericht/Kolloquium		GD.P82 Projekt und Dokumentation 3 SWS			
					E.1 Elective 1 WP 8 LP		E.2 Elective 2 WP 8 LP							
					Angebot aller Studiengänge 6 SWS		Angebot aller Studiengänge 6 SWS							
											PW Projektwochen (insgesamt 3 in der Studienzeit) ² WP 5 LP			
	Workshop TBA		Workshop TBA		Workshop TBA		Workshop TBA		Workshop TBA		9 SWS			
THEORIE	T1 Visibilität¹ P 9 LP		T2 Medialität P 9 LP		RPM Extended Game Development P 6 LP				T3 Philosophie P 9 LP					
	T11 wissenschaftliches Arbeiten	2 SWS	T13 Visibilität	2 SWS	T21 Medialität	2 SWS	GD.RPM1 Kreativ Prod. / Kalkulation	3 SWS	T31 Philosophie	2 SWS				
	T12 Visibilität 1	2 SWS			T22 Kolloquium	2 SWS	GD.RPM2 Existenz / Gründung	3 SWS	T32 Research Proposal	2 SWS				
	zu leistende SWS: 22 SWS		zu leistende SWS: 20 SWS		zu leistende SWS: 22 SWS		zu leistende SWS: 24 SWS		zu leistende SWS: 25 SWS		zu leistende SWS: 1 SWS			

Aufgeführt sind Modultitel, Modulart, LP (Leistungspunkte nach dem European Credit Transfer System bei einem Workload von 30 Arbeitsstunden pro Punkt) für das Modul, sowie Titel der im Modul enthaltenen Veranstaltung(en) und deren SWS (Semesterwochenstunden).

Die Modulart wird unterschieden in:

- P** (Pflicht): Das Modul ist verpflichtend mit allen enthaltenen Lehrveranstaltungen zu belegen.
- WP** (Wahlpflicht): Das Modul ist verpflichtend zu belegen, wobei aus den enthaltenen Lehrveranstaltungen eine Auswahl zu treffen ist.
- W** (Wahl): Das Modul ist alternativ zu gleichwertigen Modulen zu wählen, wobei alle enthaltenen Lehrveranstaltungen eines Moduls zu belegen sind.

¹ Das Seminar Grundlagen wissenschaftlicher Arbeit ist verpflichtend zu belegen. Alternativ zu den anderen Lehrveranstaltungen können geisteswissenschaftliche Seminare der anderen Studiengänge anerkannt werden.

² Workshops finden in der Projektwoche oder in der vorlesungsfreien Zeit statt. Mindestgruppengröße zum Zustandekommen eines Angebots: 15 Teilnehmer/innen.

³ Die Inhalte der Lehrveranstaltungen variieren und alternieren zwischen den Semestern innerhalb der Themenbereiche. Mindestgröße zum Zustandekommen eines Angebots: 15 Teilnehmer/innen. Aufeinander aufbauende Angebote müssen in ihre Reihenfolge besucht werden.

⁴ Die Inhalte der Projekte variieren zwischen den Semestern. Mindestgröße zum Zustandekommen eines Angebots: 15 Teilnehmer/innen. Ab dem vierten Semester kann ein freies Projekt in Einzel- oder Gruppenarbeit bei einem an der Hochschule beschäftigten Professor realisiert werden. Alternativ kann eine außerhalb der Hochschule erbrachte Leistung mit Bezug zum Studiengang anerkannt werden. Im Sinne einer aktiven Projektarbeit können projektabhängig Zugangsvoraussetzungen formuliert werden (Anzahl und Zusammenstellung der Studierenden in Abhängigkeit von den besuchten Lehrveranstaltungen in den Modulen Game Development 1 - 3).