



FOUNDATIONS

PROJECTS

THEORY

1. YEAR OF STUDY | 1. / 2. SEMESTER

2. YEAR OF STUDY | 3. / 4. SEMESTER

5. SEMESTER

6. SEMESTER

7. SEMESTER

GD.F1 Game Art R 8 CP	GD.F3 Game Art & Project Management R 8 CP								
GD.F11 Game Art 3 SWS	GD.F31 Project Management 3 SWS								
GD.F12 Digital Content Creation 1 3 SWS	GD.F32 Digital Content Creation 2 3 SWS								
GD.F2 Game Programming & Game Industry R 8 CP	GD.F4 Game Programming R 8 CP								
GD.F21 Code and Algorithms 1 3 SWS	GD.F41 Code and Algorithms 2 3 SWS								
GD.F22 Game Industry 3 SWS	GD.F42 Game Programming 3 SWS								
GD.P1 Project 1 / Mechanics R 8 CP	GD.P2 Project 2 / Narratives R 8 CP	GD.P3 Game Development 1 RE 8 CP	GD.P5 Game Development 2 RE 8 CP	PR Internship E 30 CP	GD.P7 Game Development 3 RE 8 CP	BA Bachelor Thesis and Project R 30 CP			
GD.P11 Game Design Patterns 3 SWS	GD.P21 Narrative Design 3 SWS	(2 from the offerings) ³ GD.P31 Game Design 1 3 SWS	(2 from the offerings) ³ GD.P51 Game Design 2 3 SWS	PR1 Internship 3 SWS	(2 from the offerings) ³ GD.P71 Game Design 3 3 SWS	BA1 BA-Project 3 SWS			
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 Report and Colloquium 3 SWS	GD.P72 Game Art 3 3 SWS	BA2 BA-Thesis 3 SWS			
		GD.P33 Game Programming 1 3 SWS	GD.P53 Game Programming 2 3 SWS		GD.P73 Game Programming 3 3 SWS	BA3 BA-Colloquium 1 SWS			
		GD.P4 Project 3⁴ E 8 CP	GD.P6 Project 4⁴ E 8 CP	AS Semester Abroad E 30 CP	GD.P8 Project 5⁴ E 8 CP				
		GD.P41 Research and Theory 3 SWS	GD.P61 Research and Theory 3 SWS	AS1 Semester Abroad 3 SWS	GD.P81 Research and Theory 3 SWS				
		GD.P42 Project and Documentation 3 SWS	GD.P62 Project and Documentation 3 SWS	AS2 Report and Colloquium 3 SWS	GD.P82 Project and Documentation 3 SWS				
		E.1 Elective 1 RE 8 CP	E.2 Elective 2 RE 8 CP						
		Angebot aller Studiengänge 6 SWS	Angebot aller Studiengänge 6 SWS						
PW Projectweeks (insgesamt 3 in der Studienzeit) ²									RE 5 CP
Workshop TBA	Workshop TBA	Workshop TBA	Workshop TBA		Workshop TBA				9 SWS
T1 Visuality¹ R 9 CP	T2 Mediality R CP	RPM Extended Game Development R 6 CP	T3 Philosophy R 9 CP						
T11 Academic Research and Writing 2 SWS	T13 Visuality 2 2 SWS	GD.RPM1 Creative Prod. / Calculation 3 SWS	T31 Philosophy 2 SWS						
T12 Visuality 1 2 SWS	T22 Colloquium 2 SWS	GD.RPM2 Start / Up 3 SWS	T32 Research Proposal 2 SWS						
zu leistende SWS:	22 SWS	20 SWS	22 SWS	24 SWS	25 SWS	1 SWS			

Aufgeführt sind Modultitel, Modulart, CP (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:

R (Required): Das Modul ist verpflichtend mit allen enthaltenen Lehrveranstaltungen zu belegen.

RE (Required Elective): Das Modul ist verpflichtend zu belegen, wobei aus den enthaltenen Lehrveranstaltungen eine Auswahl zu treffen ist.

E (Elective): 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).