

	1. SEMESTER		2. SEMESTER		3. SEMESTER		4. SEMESTER		5. SEMESTER		6. SEMESTER		7. SEMESTER								
GRUNDLAGEN	<b>G1 Game Design Grundlagen</b> <b>P 6</b>		<b>G2 Gestalterische Grundlagen</b> <b>P 6</b>																		
	G11 Game Art	3 SWS	G21 Körper und Raum	6 SWS																	
	G12 Game Industry	2 SWS	G22 Storytelling	3 SWS																	
	<b>G3 Generative Gestaltung</b> <b>P 10</b>																				
	G31 3D-Modelling	3 SWS	G33 3D-Animation	3 SWS																	
	G32 Creative Coding	3 SWS																			
THEORIE	<b>T1 Visualität<sup>2</sup></b> <b>P 6</b>		<b>RPM Recht und Projektmanagement</b> <b>P 6</b>		<b>T2 Medialität</b> <b>P 6</b>						<b>T3 Philosophie</b> <b>P 6</b>										
	T11 Visualität 1	2 SWS	T13 Visualität 2	2 SWS	RPM1 Recht für Gestalter	2 SWS	T21 Medialität	2 SWS			T31 Philosophie	3 SWS									
	T12 Wissenschaftliches Arbeiten	2 SWS			RPM2 Kalkulation/Projektmanagement	2 SWS	T22 Kolloquium/Studienarbeit	2 SWS			T32 Research Proposal (BA)	2 SWS									
ERGÄNZUNGEN	<b>E1 (2 von Angebot)<sup>3</sup></b> <b>WP 6</b>		<b>E2 (2 von Angebot)<sup>3</sup></b> <b>WP 6</b>		<b>E3 (2 von Angebot)<sup>3</sup></b> <b>P 6</b>		<b>E4 (2 von Angebot)<sup>3</sup></b> <b>WP 6</b>				<b>E5 (2 von Angebot)<sup>3</sup></b> <b>WP 6</b>										
	Angebote aller Studiengänge	3 SWS	Angebote aller Studiengänge	3 SWS	Angebote aller Studiengänge	3 SWS	Angebote aller Studiengänge	3 SWS			Angebote aller Studiengänge	3 SWS									
	Projektwoche/Workshops	3 SWS	Projektwoche/Workshops	3 SWS	Projektwoche/Workshops	3 SWS	Projektwoche/Workshops	3 SWS			Projektwoche/Workshops	3 SWS									
PROJEKTE	<b>P.GD1 Projektgrundlagen 1</b> <b>P 10</b>		<b>P.GD2 Projektgrundlagen 2</b> <b>P 10</b>		<b>P.GD3 Rapid Prototyping: GD 1<sup>4</sup></b> <b>P 9</b>		<b>P.GD6 Rapid Prototyping: GD 2<sup>4</sup></b> <b>P 9</b>		<b>P.PR Praktikum</b> <b>W 30</b>		<b>P.GD9 Rapid Prototyping: GD 3</b> <b>P 9</b>										
	P.GD1 Game Design Patterns	2 SWS	P.GD21 Game Programming	2 SWS	P.GD31 Konzeption	3 SWS	P.GD61 Konzeption	3 SWS	P.PR1 Praktikum			P.GD91 Konzeption	3 SWS								
	P.GD2 Analogue Game Design	4 SWS	P.GD22 Digital Game Design	4 SWS	P.GD32 Umsetzung	3 SWS	P.GD62 Umsetzung	3 SWS	P.PR2 Bericht/Kolloquium			P.GD92 Umsetzung	3 SWS								
					<b>P.GD4 Rapid Prototyping: GA 1<sup>4</sup></b> <b>WP 9</b>		<b>P.GD7 Rapid Prototyping: GA 2<sup>4</sup></b> <b>WP 9</b>		<b>P.AS Auslandssemester</b> <b>W 30</b>		<b>P.GD10 Rapid Prototyping: GA 3</b> <b>WP 9</b>										
					P.GD41 Konzeption	3 SWS	P.GD71 Konzeption	3 SWS	P.AS1 Auslandssemester			P.GD101 Konzeption	3 SWS								
					P.GD42 Umsetzung	3 SWS	P.GD72 Umsetzung	3 SWS	P.AS2 Bericht/Kolloquium			P.GD102 Umsetzung	3 SWS								
					<b>P.GD5 Rapid Prototyping: GP 1<sup>4</sup></b> <b>WP 9</b>		<b>P.GD8 Rapid Prototyping: GP 2<sup>4</sup></b> <b>WP 9</b>				<b>P.GD11 Rapid Prototyping: GP 3</b> <b>WP 9</b>										
					P.GD51 Konzeption	3 SWS	P.GD81 Konzeption	3 SWS			P.GD111 Konzeption		3 SWS								
					P.GD52 Umsetzung	3 SWS	P.GD82 Umsetzung	3 SWS			P.GD112 Umsetzung		3 SWS								
													<b>BA Bachelorarbeit</b> <b>P 30</b>								
												BA1 BA-Projekt									
												BA2 Bachelor Thesis									
												Kolloquium 1 SWS									
WL / SWS / ECTS	900	27	30	900	26	30	900	22	30	900	22	30	900	0	30	900	23	30	900	1	30

<sup>1</sup> Gezeigt werden jeweils **Modultitel**, **Gesamt-ECTS** für das Modul (**P** = Pflicht, **WP** = Wahlpflicht, **W** = Wahl) sowie die Titel der im Modul enthaltenen **Veranstaltungen** und deren **SWS** und **ECTS**-Punkte.  
<sup>2</sup> In den Theoriemodulen sind **T11** und **T23** Pflichtveranstaltungen. Zusätzlich müssen jeweils ein weiterer Kurs aus dem verbleibenden Angebot der Module **T1** und **T2** gewählt werden.  
<sup>3</sup> Anzahl der Workshops richtet sich nach Semesterstärke und Bedarf.  
<sup>4</sup> Im Modulangebot SV.DG3-GD8 sind **GD3** und **GD6** verpflichtend, aus **GD 4** und **GD5** bzw. **GD7** und **GD8** sollte das Modulangebot so gewählt werden, dass **GD4** mit **GD8** oder **GD5** mit **GD7** kombiniert ist.