



	1. Studienjahr 1./2.Semester	2. Studienjahr 3./4.Semester	5.Semester	3. Studienjahr 6./7.Semester
GRUNDLAGEN	GD.G1 Grundlagen Game Art und Game Industry P 12 LP	GD.G3 Extended Game Development P 12 LP		
	GD.G11 Game Art 3 SWS GD.G12 Digital Content Creation 1 3 SWS	GD.G13 Game Industry 3 SWS GD.G32 Recht 3 SWS	GD.G33 Kreativ Prod./Kalkulation 3 SWS GD.G34 Existenz / Gründung 3 SWS	
GRUNDLAGEN	GD.G2 Grundl. Game Programming P 10 LP			
	GD.G21 Code und Algorithmus 1 3 SWS GD.G23 Game Programming 3 SWS			
PROJEKTE	GD.P1 Projekt 1 P 10 LP	GD.P3 Advanced Game Development 1 (2 von Angebot)³ WP 9 LP	GD.P5 Advanced Game Development 2 (2 von Angebot)² WP 9 LP	GD.P7 Advanced Game Development 3 (2 von Angebot)² WP 9 LP
	GD.P11 Game Design Patterns 3 SWS GD.P12 Analogue Game Design 3 SWS	GD.P21 Narrative Design 3 SWS GD.P22 Digital Game Design 3 SWS	GD.P31 Game Design 1 3 SWS GD.P32 Game Art 1 3 SWS GD.P33 Game Programming 1 3 SWS	GD.P51 Game Design 2 3 SWS GD.P52 Game Art 2 3 SWS GD.P53 Game Programming 2 3 SWS
PROJEKTE		GD.P4 Projekt 3⁴ W 9 LP	GD.P6 Projekt 4³ W 9 LP	GD.P8 Projekt 5³ W 9 LP
		GD.P41 Recherche und Theorie 3 SWS GD.P42 Projekt und Dokumentation 3 SWS	GD.P61 Recherche und Theorie 3 SWS GD.P62 Projekt und Dokumentation 3 SWS	GD.P81 Recherche und Theorie 3 SWS GD.P82 Projekt und Dokumentation 3 SWS
THEORIE	T1 Visualität¹ P 6 LP	T2 Medialität P 6 LP		T3 Philosophie P 6 LP
	T11 Visualität 1 2 SWS T12 Wissenschaftliches Arbeiten 2 SWS	T21 Medialität 1 2 SWS T22 Kolloquium - Studienarbeit 2 2 SWS		T31 Philosophie 3 SWS T32 Research Proposal 2 SWS
ERGÄNZUNGEN	E1 Ergänzung 1 (2 von Angebot)² WP 6 LP	E3 Ergänzung 3 (2 von Angebot) WP 6 LP		E4 Ergänzung 4 (2 von Angebot) WP 6 LP
	E11 Ergänzung oder PW 3 SWS E12 Ergänzung oder PW 3 SWS	E31 Ergänzung oder PW 3 SWS E32 Ergänzung oder PW 3 SWS		E41 Ergänzungen aller Studiengänge 3 SWS E42 Projektwoche/Workshops 3 SWS
	zu leistende SWS: 25 SWS	26 SWS	23 SWS	23 SWS
				Gesamtlehre: 121 SWS

Aufgeführt sind Modultitel, Modultyp, 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 Jeder Studiengang bietet wechselnde Ergänzungsseminare an, die zu Semesterbeginn bekannt gegeben werden. Workshops finden in der Projektwoche oder in der vorlesungsfreien Zeit statt. Mindestgruppengröße zum Zustandekommen eines Angebots: 8 Teilnehmer/innen.

³ Die Inhalte der Lehrveranstaltungen variieren und alternieren zwischen den Semestern innerhalb der Themenbereiche. Mindestgröße zum Zustandekommen eines Angebots: 8 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: 8 Teilnehmer/innen. Aus den Wahlmodulen müssen mindestens 2 Projekte im Studiengang Game Design realisiert werden. Ein weiteres Projektmodul kann alternativ entweder im Studiengang Game Design oder in einem der anderen Studiengänge der BTK belegt werden. Darüber hinaus kann ab dem vierten Semester 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 Advanced Game Development 1 - 3).