

| | 1. STUDIENJAHR 1./2. SEMESTER | | 2. STUDIENJAHR 3./4. SEMESTER | | 5. SEMESTER | | 6. SEMESTER | | 7. SEMESTER | | | | | |
|------------|----------------------------------------|--------------|------------------------------------|---------------|-------------------------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------|--------------|------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------|--------------|--------------------|---------|
| GRUNDLAGEN | GD.G1 Game Art ¹ | 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.G23 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 (2 von Angebot) ³ | WP 8 LP | GD.P5 Game Development 2 (2 von Angebot) ² | WP 8 LP | PR Praktikum | W 30 LP | GD.P7 Game Development 3 (2 von Angebot) ² | WP 8 LP | BA Bachelor-Arbeit | P 30 LP |
| | 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 3 ⁴ | W 8 LP | GD.P6 Projekt 4 ³ | W 8 LP | AS Auslandssemester | W 30 LP | GD.P8 Projekt 5 ³ | 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 | W 8 LP | GD.G6 Extended Game Development | P 8 LP | | | | | | |
| | | | | | Angebot aller Studiengänge | 6 SWS | GD.G61 Kreativ Prod./Kalkulation | 3 SWS | | | | | | |
| | | | | | | | GD.G62 Existenz / Gründung | 3 SWS | | | | | | |
| | | | | | Projektwochen (insgesamt 3 in der Studienzeit) | | | | | | | | | |
| | | Workshop TBA | | Workshop TBA | | Workshop TBA | | Workshop TBA | | Workshop TBA | | Workshop TBA | 9 SWS | |
| THEORIE | T1 Visualität ² | | P 9 LP | T2 Medialität | P 9 LP | RPM Recht und Projektmanagement | P 6 LP | | | T3 Philosophie | P 9 LP | | | |
| | T11 wissenschaftliches Arbeiten | 2 SWS | T13 Visualität | 2 SWS | T21 Medialität | 2 SWS | GD.G51 Recht für Gestalter | 3 SWS | | T31 Philosophie | 2 SWS | | | |
| | T12 Visualität 1 | 2 SWS | | | T22 Kolloquium – Studienarbeit 2 | 2 SWS | GD.G52 Projektmanagement | 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, 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. 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).