

STUDIENABLAUFPLAN B.A. GAME DESIGN

FERNSTUDIUM

Semester			Modul	Kurscode	Kursname	ECTS	Prüfungsform	
VZ	TZ I	TZ II						
1. Semester	1. Semester	1. Semester	Gestaltung Interaktiver Medien	DLBMIGIM01	Gestaltung Interaktiver Medien	5	Fallstudie	
			Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	BWIR01-01	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	5	Basic Workbook	
			Storytelling	DLBPRST01	Storytelling	5	Fachpräsentation	
	2. Semester	2. Semester	3. Semester	Einführung in Game Design	DLBGDEG01	Einführung in Game Design	5	Klausur
				Allgemeine Psychologie	DLBWAPS01	Allgemeine Psychologie	5	Klausur
				Game Studies	DLBGDGS01	Game Studies	5	Klausur
2. Semester	2. Semester	3. Semester	Game Art	DLBGDGA01	Game Art	5	Fachpräsentation	
			Kollaboratives Arbeiten	DLBKA01	Kollaboratives Arbeiten	5	Fachpräsentation	
			Seminar: Spielanalyse	DLBGDSSA01	Seminar: Spielanalyse	5	Seminararbeit	
	3. Semester	4. Semester	4. Semester	Projekt: Game Art	DLBGDPA01	Projekt: Game Art	5	Projektbericht
				User Experience	DLBUIEX01	User Experience	5	Klausur
				Projekt: Analoges Spiel	DLBGDPA01	Projekt: Analoges Spiel	5	Portfolio
3. Semester	3. Semester	5. Semester	Game Development und Level Design	DLBGDGLD01	Game Development und Level Design	5	Klausur	
			IT-Projektmanagement	IPMG01	IT-Projektmanagement	5	Klausur	
			Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	DLBUIID01	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	5	Klausur	
	4. Semester	6. Semester	6. Semester	Advanced Game Design	DLBGDAGD01	Advanced Game Design	5	Fachpräsentation
				Game Development und Game Engine	DLBGDGDGE01	Game Development und Game Engine	5	Klausur
				Projekt: Digitales Spiel	DLBGDPS01	Projekt: Digitales Spiel	5	Portfolio
4. Semester	5. Semester	7. Semester	World Design	DLBGDWD01	World Design	5	Fachpräsentation	
			Grundlagen audio-visuelle Medien	DLBMDGAVM01	Grundlagen audio-visuelle Medien	5	Fallstudie	
			Künstliche Intelligenz	DLBIKI01	Künstliche Intelligenz	5	Hausarbeit	
	6. Semester	8. Semester	8. Semester	Augmented, Mixed und Virtual Reality	DLBIAMVR01	Augmented, Mixed und Virtual Reality	5	Klausur
				Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	DLBGDPBS01	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	5	Projektbericht
				Projekt: Spielprototyp	DLBGDPP01	Projekt: Spielprototyp	5	Portfolio
5. Semester	6. Semester	9. Semester	Seminar: Experimental Game Design	DLBGDSEG01	Seminar: Experimental Game Design	5	Seminararbeit	
			Statistik	BSTA01-01	Statistik	5	Klausur	
			Data Analytics und Big Data	DLBINGDABD01	Data Analytics und Big Data	5	Fallstudie	
			Projekt: Experimental Game Design	DLBGDPEGD01	Projekt: Experimental Game Design	5	Portfolio	
6. Semester	7. Semester	10. Semester	WAHLPFLICHTMODUL A *		z.B. Concept Game Designer	10		
			WAHLPFLICHTMODUL B *		z.B. Leadership und Design Thinking	10		
			WAHLPFLICHTMODUL C *		z.B. Praxisprojekt: Game Design (40 Tage)	10		
			Bachelorarbeit	BBAKD01 BBAKD02	Bachelorarbeit Kolloquium	9 1	Bachelorarbeit Prüfung mündlich	
Total								
						180 ECTS		



INTERNATIONALE HOCHSCHULE



Du hast bereits eine genaue Vorstellung zu Deinem idealen Studienablaufplan? Super! Die IU bietet Dir die nötige Flexibilität sämtliche Module aus allen Semestern frei nach Deinem Geschmack zu wählen. Du kannst mehrere Module gleichzeitig bearbeiten oder auch einfach ein Modul nach dem anderen.



Wähle am Anfang Module, die Dich besonders interessieren oder die Du unmittelbar in Deinem Job nutzen kannst. Das motiviert und verschafft gleich zu Beginn Erfolg.

ACHTUNG: Steht das Ergebnis der Anerkennungsprüfung noch aus, solltest Du keine Kurse wählen, welche Du zur Prüfung beantragt hast. Wird Kurs I angerechnet, schreibst Du nur noch eine Prüfung über Kurs II.



Ein Modul mit zwei Kursen besteht aus einer Einführung und einer Vertiefung. Ob du das Modul mit einer Modulprüfung statt zwei Klausuren erfolgreich abschließen kannst steht im Modulhandbuch.



* Wahlpflichtmodule: Drei Module zur Auswahl, jedes Wahlpflichtfach kann nur einmal gewählt werden

VZ: Vollzeit Modell, 36 Monate
TZ I: Teilzeit I Modell, 48 Monate
TZ II: Teilzeit II Modell, 72 Monate

Spezialisierungstrack	Wahlpflichtmodul A:	Wahlpflichtmodul B:	Wahlpflichtmodul C:
Track A : Concept Game Designer	Concept Game Designer	Leadership und Design Thinking	Praxisprojekt: Game Design (40 Tage)
Track B : Core Game Designer	Core Game Designer	User Research und Managerial Economics	Concept Game Designer
Track C : Analytic Game Designer	Analytic Game Designer	Digitale Business-Modelle und User Testing	Core Game Designer
			Analytic Game Designer
			Leadership und Design Thinking
			User Research und Managerial Economics
			Digitale Business-Modelle und User Testing
			Unternehmensgründung
			Media- und Experience Psychology
			Marktforschung und Konsumentenverhalten
			Online- und Social Media Marketing
			Human Computer Interaction und UX-Prototyping
			Digitale Produktentwicklung
			Fremdsprachen
			Studium Generale



Weitere Informationen zu Deinem Studiengang findest Du im Modulhandbuch auf unserer [Website](#).

Außerdem kannst Du häufig gestellte Fragen und Antworten rund ums Fernstudium [hier](#) nachlesen.