

**STUDIENABLAUFPLAN B.A. GAME DESIGN**

**FERNSTUDIUM**

Semester		Modul	Kurscode	Kursname	ECTS	Prüfungsform
VZ	TZ I / TZ II					
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	Einführung in Game Design	DLBGDEG01	Einführung in Game Design	5	Klausur
		Allgemeine Psychologie	DLBWPAP501	Allgemeine Psychologie	5	Klausur
		Game Studies	DLBGDGS01	Game Studies	5	Klausur
	3. Semester	Game Art	DLBGDGA01	Game Art	5	Fachpräsentation
		Kollaboratives Arbeiten	DLBKA01	Kollaboratives Arbeiten	5	Fachpräsentation
		Seminar: Spielanalyse	DLBGDSSA01	Seminar: Spielanalyse	5	Seminararbeit
4. Semester	Projekt: Game Art	DLBGDPGA01	Projekt: Game Art	5	Portfolio mit C-Lab	
	User Experience	DLBMIUEX01	User Experience	5	Klausur	
	Projekt: Analoges Spiel	DLBGDPA501	Projekt: Analoges Spiel	5	Portfolio	
3. Semester	3. Semester	Game Development und Level Design	DLBGDGLD01	Game Development und Level Design	5	Klausur
		IT-Projektmanagement	IPMG01-01	IT-Projektmanagement	5	Klausur
	4. Semester	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	DLBMIUID01	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	5	Klausur
		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	World Design	DLBGDWD01	World Design	5	Fachpräsentation
		Grundlagen audio-visuelle Medien	DLBMDGAVM01	Grundlagen audio-visuelle Medien	5	Fallstudie
	6. Semester	Künstliche Intelligenz	DLBIKI01	Künstliche Intelligenz	5	Hausarbeit
		Augmented, Mixed und Virtual Reality	DLBMIAMVR01	Augmented, Mixed und Virtual Reality	5	Klausur oder Advanced Workbook
	7. Semester	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	DLBGDPBS01	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	5	Projektbericht
		Projekt: Spielprototyp	DLBGDPSP01	Projekt: Spielprototyp	5	Portfolio
		Seminar: Experimental Game Design	DLBGDSEGD01	Seminar: Experimental Game Design	5	Seminararbeit
		Statistik	BSTA01-01	Statistik	5	Klausur
5. Semester	6. Semester	Data Analytics und Big Data	DLBINGDABD01	Data Analytics und Big Data	5	Fallstudie
		Projekt: Experimental Game Design	DLBGDPEGD01	Projekt: Experimental Game Design	5	Portfolio
	7. 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	10	
6. Semester	8. Semester	Bachelorarbeit	BBAKD01 BBAKD02	Bachelorarbeit Kolloquium	9 1	Bachelorarbeit Prüfung mündlich
		<b>Total</b>			<b>180 ECTS</b>	



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 Erfolge. **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 Track B : Core Game Designer Track C : Analytic Game Designer	Concept Game Designer Core Game Designer Analytic Game Designer	Leadership und Design Thinking User Research und Managerial Economics Digitale Business-Modelle und User Testing	Praxisprojekt: Game Design (40 Tage) Concept Game Designer 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

**i**

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.