

STUDIENABLAUFPLAN B.A. GAME DESIGN

FERNSTUDIUM

Semester		Modul	Kurscode	Kursname	ECTS	Prüfungsform	
VZ	TZ I TZ II						
1. Semester	1. Semester	Gestaltung Interaktiver Medien	DLBMIGM01	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	DLBWPAPS01	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	4. Semester	Projekt: Game Art	DLBGDPGA01	Projekt: Game Art	5	Portfolio	
		User Experience	DLBMIUEX01	User Experience	5	Klausur	
		Projekt: Analoges Spiel	DLBGDPA01	Projekt: Analoges Spiel	5	Portfolio	
3. Semester	5. Semester	Game Development und Level Design	DLBGDGLD01	Game Development und Level Design	5	Klausur	
		IT-Projektmanagement	IPMG01-01	IT-Projektmanagement	5	Klausur	
		Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	DLBMIUID01	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	5	Klausur	
	4. 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	World Design	DLBGDWD01	World Design	5	Fachpräsentation	
		Grundlagen audio-visuelle Medien	DLBMDGAVM01	Grundlagen audio-visuelle Medien	5	Fallstudie	
	6. Semester	8. Semester	Künstliche Intelligenz	DLBIKI01	Künstliche Intelligenz	5	Hausarbeit
			Augmented, Mixed and Virtual Reality	DLBMIAMVR01	Augmented, Mixed and Virtual Reality	5	Klausur oder Advanced Workbook
	7. Semester	9. 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	10. 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	
		WAHLPFLICHTMODUL A *		z.B. Concept Game Designer	10		
	8. Semester	11. Semester	WAHLPFLICHTMODUL B *		z.B. Leadership und Design Thinking	10	
			WAHLPFLICHTMODUL C *		z.B. Praxisprojekt: Game Design	10	
6. Semester	12. Semester	Bachelorarbeit	BBAKD01 BBAKD02	Bachelorarbeit Kolloquium	9 1	Bachelorarbeit Prüfung mündlich	
		Total					
					180 ECTS		



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, schreibt 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 Fremsprachen 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.