

**CURRICULUM B.A. Game Design**



Hier siehst Du einen Vorschlag für die Reihenfolge der Module, die Du nacheinander in Präsenz studieren kannst.

Jedes Semester besteht aus zwei Blöcken, die jeweils mit einer zweiseitigen Prüfungsvorbereitungsphase abschließen. Die Prüfungen, die Du nicht in diesem Zeitraum schreiben möchtest, kannst Du jederzeit später nachholen. Somit verteilst Du Deine Prüfungsphasen jederzeit optimal über das Jahr.

In jedem Block besuchst Du Präsenzveranstaltungen zu in der Regel drei Kursen, um Dich mit den Inhalten vertraut zu machen und dies im direkten Austausch mit Kommilit:innen und Dozent:innen zu vertiefen. Im Juni und September hast Du Semesterferien.

Achtung: Präsenzzeiten können je nach Feiertagen und Lage der Schullerrien im Bundesland leicht variieren.

Monat	Modell 1: Programmstart Oktober			Modell 2: Programmstart Januar				Modell 3: Programmstart April				Modell 4: Programmstart Juli					
	Kurse			Kurse				Kurse				Kurse					
Okt																	
Nov	Allgemeine Psychologie	IT-Projektmanagement	Einführung in Game Design														
Dez																	
Jan	User Experience	Game Art	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	Einführung in Game Design (FS)	User Experience	Game Art	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie										
Feb																	
Mär	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	Kollaboratives Arbeiten	Statistik	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	Kollaboratives Arbeiten	Statistik	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	Kollaboratives Arbeiten	Statistik	Einführung in Game Design (FS)							
Apr																	
Mai																	
Jun	Semesterferien																
Juli	Gestaltung interaktiver Medien	Storytelling	World Design	Gestaltung interaktiver Medien	Storytelling	World Design	Gestaltung interaktiver Medien	Storytelling	World Design	Gestaltung interaktiver Medien	Storytelling	World Design	Einführung in Game Design (FS)				
Aug																	
Sep	Semesterferien																
Okt	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	Grundlagen audio-visuelle Medien	Projekt: Analoges Spiel	Allgemeine Psychologie	IT-Projektmanagement	Allgemeine Psychologie	IT-Projektmanagement	Allgemeine Psychologie	IT-Projektmanagement	Allgemeine Psychologie	IT-Projektmanagement	Allgemeine Psychologie	IT-Projektmanagement				
Nov																	
Dez																	
Jan	Game Development und Level Design	Seminar: Spielanalyse	Data Analytics und Big Data	Game Development und Level Design	Seminar: Spielanalyse	Data Analytics und Big Data	User Experience	Game Art	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	User Experience	Game Art	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie					
Feb																	
Mär	Game Studies	Seminar: Experimental Game Design	Projekt: Game Art	Game Studies	Seminar: Experimental Game Design	Projekt: Game Art	Game Studies	Seminar: Experimental Game Design	Projekt: Game Art	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	Kollaboratives Arbeiten	Statistik					
Apr																	
Mai																	
Jun	Semesterferien																
Juli	Künstliche Intelligenz	Game Development und Game Engine	Projekt: Experimental Game Design	Künstliche Intelligenz	Game Development und Game Engine	Projekt: Experimental Game Design	Künstliche Intelligenz	Game Development und Game Engine	Projekt: Experimental Game Design	Künstliche Intelligenz	Game Development und Game Engine	Projekt: Experimental Game Design					
Aug																	
Sep	Semesterferien																
Okt	Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design	Projekt: Spielprototyp	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	Grundlagen audio-visuelle Medien	Projekt: Analoges Spiel	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	Grundlagen audio-visuelle Medien	Projekt: Analoges Spiel	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	Grundlagen audio-visuelle Medien	Projekt: Analoges Spiel	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	Grundlagen audio-visuelle Medien	Projekt: Analoges Spiel		
Nov																	
Dez																	
Jan	Projekt: Digitales Spiel	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Data Analytics und Big Data	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Game Development und Level Design	Seminar: Spielanalyse	Data Analytics und Big Data	Game Development und Level Design	Seminar: Spielanalyse	Data Analytics und Big Data					
Feb																	
Mär	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Game Studies	Seminar: Experimental Game Design	Projekt: Game Art					
Apr																	
Mai																	
Jun	Semesterferien																
Juli	Bachelorarbeit	Wahlpflichtfach	Bachelorarbeit	Wahlpflichtfach	Bachelorarbeit	Wahlpflichtfach	Bachelorarbeit	Wahlpflichtfach	Bachelorarbeit	Wahlpflichtfach	Bachelorarbeit	Wahlpflichtfach					
Aug																	
Sep	Semesterferien																
Okt				Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design	Projekt: Spielprototyp	Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design	Projekt: Spielprototyp	Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design	Projekt: Spielprototyp	Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design	Projekt: Spielprototyp		
Nov																	
Dez																	
Jan							Projekt: Digitales Spiel	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Projekt: Digitales Spiel	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Projekt: Digitales Spiel	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach		
Feb																	
Mär																	
Apr																	
Mai																	
Jun																	

Wahlpflichtfach A*	Wahlpflichtfach B*	Wahlpflichtfach C*
<b>Concept Game Designer</b> a) Agile Management b) Game Business <b>Core Game Designer</b> a) Advanced Level Design b) Game Design Patterns <b>Analyst Game Designer</b> a) Game Monetization b) Game Analytics	<b>Leadership and Design Thinking</b> c) Leadership 4.0 d) Design Thinking <b>User Research und Managerial Economics</b> c) Einführung in User Research d) Managerial Economics <b>Digitale Business Modelle und User Testing</b> c) Digitale Business Modelle d) Einführung in die Usability Evaluation	<b>Sönliche Verbefungen aus Wahlpflichtfach A + B ****</b> <b>Projektspiel Game Design</b> a) Projektspiel Game Design <b>Unternehmensgründung und Innovationsmanagement</b> e) Unternehmensgründung und Innovationsmanagement f) Unternehmensplanspiel <b>Medio und Experience Psychology</b> e) Medienpsychologie f) Experience Psychology <b>Marktforschung und Konsumentenverhalten</b> e) Marktforschung f) Konsumentenverhalten <b>Online- und Social-Media-Marketing</b> e) Online-Marketing f) Social-Media-Marketing <b>Human Computer Interaction und UX-Prototyping</b> e) Human-Computer Interaction f) UX-Prototyping <b>Digitale Produktentwicklung</b> e) Einführung in das Internet of Things f) Produktentwicklung 4.0 <b>Studium Generale</b> e) Studium Generale I f) Studium Generale II <b>Fremdsprache ***</b> e) Zertifikaturs f) Fremdsprache

Kursinformationen	Kurscode	Kurs	ECTS	Prüfungsleistung
<b>Module</b>				
Allgemeine Psychologie	DLBNPMS01	Allgemeine Psychologie	5	K/AWB
IT-Projektmanagement	IPMG01-01	IT-Projektmanagement	5	K
Einführung in Game Design	DLBGDE01	Einführung in Game Design	5	K
User Experience	DLBMUE01	User Experience	5	K
Game Art	DLBGDA01	Game Art	5	FP
Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	DLBGDP01	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	5	SAP
Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	BWIR01-01	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	5	BWB
Kollaboratives Arbeiten	DLBNKA01	Kollaboratives Arbeiten	5	FP
Statistik	BSTA01-01	Statistik	5	K
Gestaltung interaktiver Medien	DLBMIGM01	Gestaltung interaktiver Medien	5	SAP
Storytelling	DLBNST01	Storytelling	5	FP
World Design	DLBGWD01	World Design	5	FP
Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	DLBMUID01	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	5	K
Grundlagen audio-visuelle Medien	DLBGDAW01	Grundlagen audio-visuelle Medien	5	SAP
Projekt: Analoges Spiel	DLBGDA01	Projekt: Analoges Spiel	5	PO
Game Development und Level Design	DLBGDD01	Game Development und Level Design	5	K
Seminar: Spielanalyse	DLBGSSA01	Seminar: Spielanalyse	5	SAS
Data Analytics und Big Data	DLBNDA01	Data Analytics und Big Data	5	SAP
Game Studies	DLBGSD01	Game Studies	5	K
Seminar: Experimental Game Design	DLBGSEGD01	Seminar: Experimental Game Design	5	SAS
Projekt: Game Art	DLBGPCA01	Projekt: Game Art	5	PO + C Lab
Künstliche Intelligenz	DLBNKI01	Künstliche Intelligenz	5	SAH
Game Development und Game Engine	DLBGDEG01	Game Development und Game Engine	5	K
Projekt: Experimental Game Design	DLBGPEGD01	Projekt: Experimental Game Design	5	PO
Augmented, Mixed und Virtual Reality	DLBNAMVR01	Augmented, Mixed und Virtual Reality	5	K/AWB
Advanced Game Design	DLBGAGD01	Advanced Game Design	5	FP
Projekt: Spielprototyp	DLBGSP01	Projekt: Spielprototyp	5	PO
Projekt: Digitales Spiel	DLBGDP01	Projekt: Digitales Spiel	5	PO
Wahlpflichtfach A*		z.B. Concept Game Designer	10	
Wahlpflichtfach B*		z.B. Analytic Game Designer	10	
Wahlpflichtfach C*		Bachelorarbeit	9	SAB
Bachelorarbeit		Kolloquium	1	PM

**AWB** Advanced Workbook  
**BWB** Basic-Workbook  
**FP** Fachpräsentation  
**K** 1 Skript, 1 Klausur, 1 Prüfungstermin (monatlich am Prüfungszentrum oder jederzeit per Online-Klausur)  
**K/AWB** Klausur oder Advanced Workbook  
**K/FP** Klausur oder Fachpräsentation  
**K/SAP** Prüfungsformenflexibilität: Klausur oder Fallstudie  
**K/SAH** Prüfungsformenflexibilität: Klausur oder Hausarbeit  
**MK** 2 Skripte, 1 Modulklausur, 1 Prüfungstermin (monatlich am Prüfungszentrum oder jederzeit per Online-Klausur)  
**PM** Kolloquium  
**SAB** schriftliche Ausarbeitung: Bachelorarbeit  
**SAP** schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie  
**SAH** schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit  
**SAH/P** schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit Präsentation  
**SAP** schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht  
**SAS** schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

\* Wahlpflichtfächer wähle ein Modul mit zwei Kursen von Wahlpflichtfach A, ein Modul vom Wahlpflichtfach B und ein Modul vom Wahlpflichtfach C. Jedes so gewählte Modul kann jeweils nur einmal belegt werden.

\*\*\* Wahlpflichtfächer finden online statt

\*\*\*\* Zur Auswahl stehen die Fremdsprachen Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch

\*\*\*\*\* Zusätzlich stehen Dir die Module aus Wahlpflichtfach A zur Wahl. Beachte dabei, dass jedes Wahlpflichtmodul nur einmal gewählt werden kann.