

**Curriculum B.A. Game Design**  
**mySTudium, 180 ECTS-Kreditpunkte**

Monat	Modell 1: Programmstart Oktober			Modell 2: Programmstart Januar				Modell 3: Programmstart April				Modell 4: Programmstart Juli			
	Module			Module				Module				Module			
Okt Nov Dez	Allgemeine Psychologie	IT-Projektmanagement	Einführung in Game Design												
Jan Feb Mär	User Experience	Projekt: Analoges Spiel	Game Art	User Experience	Projekt: Analoges Spiel	Game Art	Einführung in Game Design <sup>1</sup>								
Apr Mai Jun	Kollaboratives Arbeiten	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	Statistik	Kollaboratives Arbeiten	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	Statistik	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	Kollaboratives Arbeiten	Statistik	Einführung in Game Design <sup>1</sup>					
Semesterferien															
Jul Aug Sep	Game Studies	Game Development und Level Design	Gestaltung Interaktiver Medien	Game Studies	Game Development und Level Design	Gestaltung Interaktiver Medien	Game Studies	Game Development und Level Design	Gestaltung Interaktiver Medien	Game Studies	Game Development und Level Design	Gestaltung Interaktiver Medien	Einführung in Game Design <sup>1</sup>		
Semesterferien															
Okt Nov Dez	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	Grundlagen audio-visuelle Medien	Differentielle und Persönlichkeitspsychologie	Allgemeine Psychologie	IT-Projektmanagement	Allgemeine Psychologie	IT-Projektmanagement	Allgemeine Psychologie	IT-Projektmanagement	Allgemeine Psychologie	IT-Projektmanagement	Allgemeine Psychologie	IT-Projektmanagement		
Jan Feb Mär	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	Seminar: Spielanalyse	Storytelling	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	Seminar: Spielanalyse	Storytelling	User Experience	Projekt: Analoges Spiel	Game Art	User Experience	Projekt: Analoges Spiel	Game Art	Game Art		
Apr Mai Jun	World Design	Seminar: Experimental Game Design	Projekt: Game Art	World Design	Seminar: Experimental Game Design	Projekt: Game Art	World Design	Seminar: Experimental Game Design	Projekt: Game Art	Kollaboratives Arbeiten	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	Statistik			
Semesterferien															
Jul Aug Sep	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	Projekt: Experimental Game Design		
Semesterferien															
Okt Nov Dez	Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design <sup>2</sup>	Projekt: Spielprototyp	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	Grundlagen audio-visuelle Medien	Differentielle und Persönlichkeitspsychologie	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	Grundlagen audio-visuelle Medien	Differentielle und Persönlichkeitspsychologie	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	Grundlagen audio-visuelle Medien	Differentielle und Persönlichkeitspsychologie	Differentielle und Persönlichkeitspsychologie		
Jan Feb Mär	Projekt: Digitales Spiel	Wahlpflichtmodul A	Projekt: Digitales Spiel	Wahlpflichtmodul A	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	Seminar: Spielanalyse	Storytelling	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	Seminar: Spielanalyse	Storytelling	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	Seminar: Spielanalyse	Storytelling		
Apr Mai Jun	Wahlpflichtmodul B	Wahlpflichtmodul C <sup>1</sup>	Wahlpflichtmodul B	Wahlpflichtmodul C <sup>1</sup>	Wahlpflichtmodul A	Wahlpflichtmodul B	World Design	Seminar: Experimental Game Design	Projekt: Game Art						
Semesterferien															
Jul Aug Sep	Bachelorarbeit	Wahlpflichtmodul C <sup>1</sup>	Bachelorarbeit	Wahlpflichtmodul C <sup>1</sup>	Wahlpflichtmodul B	Wahlpflichtmodul C <sup>1</sup>	Wahlpflichtmodul A	Wahlpflichtmodul B							
Semesterferien															
Okt Nov Dez		Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design <sup>2</sup>	Projekt: Spielprototyp	Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design <sup>2</sup>	Projekt: Spielprototyp	Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design <sup>2</sup>	Projekt: Spielprototyp	Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design <sup>2</sup>	Projekt: Spielprototyp		
Jan Feb Mär					Projekt: Digitales Spiel	Bachelorarbeit	Projekt: Digitales Spiel	Wahlpflichtmodul B	Wahlpflichtmodul C <sup>1</sup>						
Apr Mai							Wahlpflichtmodul C <sup>1</sup>	Bachelorarbeit							



**1**

Ein Semester setzt sich aus zwei Quartalen zusammen, die jeweils mit einer zweiseitigen Prüfungsvorbereitungsphase abschließen. Falls Du Prüfungen nicht innerhalb dieses Zeitraums ablegen möchtest, besteht die Möglichkeit, diese flexibel nachzuholen.

In jedem Quartal bietet wir Dir eine abwechslungsreiche Lernumgebung, bestehend aus Onlinestudium und/oder Präsenztutorien in Form von professionell geleiteten Lerngruppen am Campus.

Im Juni und September hast Du Semesterferien.

**2**

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

**3**

<sup>1</sup> Wenn Du dein Studium im Januar, April oder Juli beginnst, absolvierst Du diesen Kurs im Fernstudium.

<sup>2</sup> Zugangsvoraussetzung: Einführung in Game Design und Game Studies

<sup>3</sup> Um den Abschluss Bachelor of Arts im Studiengang Game Design zu erhalten, kannst Du im Rahmen deines Studiums ein selbstorganisiertes Praktikum in Voll- oder Teilzeit absolvieren. Der Umfang beträgt 10 ECTS-Kreditpunkte (1 Kreditpunkt = 30 Arbeitsstunden). Du kannst dich nach Ablegen des Kurses DLBGPBS01 sowie mit nachweislich mind. 90 ECTS-Kreditpunkten flexibel für den Kurs anmelden. Ausführliche Information im Modulhandbuch und/oder unseren FAQ.

**4**

Alle Kurse im Wahlpflichtbereich sowie die Bachelorarbeit absolvierst Du innerhalb des Fernstudiums.

**Wahlpflichtmodule**

Wahlpflichtbereich A-	Wahlpflichtbereich B-	Wahlpflichtbereich C-	Unternehmensgründung	Studium Generale
<b>Concept Game Designer</b> Agiles Management Game Business <b>Core Game Designer</b> Advanced Level Design* Game Design Patterns* <b>Analytic Game Designer</b> Game Monetization Game Analytics	<b>Leadership and Design Thinking</b> Leadership 4.0 Design Thinking <b>User Research and Managerial Economics</b> Einführung in User Research Managerial Economics <b>Digitale Business-Modelle und User Testing</b> Digitale Business-Modelle Einführung in die Usability Evaluation	Sämtliche Module aus Wahlpflichtbereich A und B** <b>Praxisprojekt: Game Design<sup>1</sup></b> Praxisprojekt: Game Design*	<b>Unternehmensgründung</b> Unternehmensgründung und Innovationsmanagement Unternehmensplanung <b>Media- und Experience Psychology</b> Medienpsychologie Experience Psychology <b>Marktforschung und Konsumentenverhalten</b> Marktforschung Konsumentenverhalten <b>Online- und Social-Media-Marketing</b> Online-Marketing Social-Media-Marketing <b>Human Computer Interaction und UX-Prototyping</b> Human-Computer Interaction UX-Prototyping <b>Digitale Produktentwicklung</b> Einführung in das Internet of Things Produktentwicklung 4.0 <b>Karriere-Entwicklung</b> Persönlicher Karriereplan Persönlicher Elevator Pitch* <b>Mastering Prompts</b> Artificial Intelligence Projekt: KI-Exzellenz mit kreativen Prompts-Techniken	Studium Generale I Studium Generale II <b>Fremdsprache**</b> Zertifikatskurs Fremdsprache

**Kursinformation**

Modul	Kurscode	Kurse	ECTS-Kreditpunkte	Prüfungsleistung
Advanced Game Design*	DLBGDAG01	Advanced Game Design*	5	FP
Allgemeine Psychologie	DLBWAP01	Allgemeine Psychologie	5	K/AWB
Augmented, Mixed und Virtual Reality	DLBBIAMR01	Augmented, Mixed und Virtual Reality	5	K/AWB
Differentielle und Persönlichkeitspsychologie	DLBSPDP01	Differentielle und Persönlichkeitspsychologie	5	K
Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	DLBWIRAR01	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	5	AWB
Einführung in Game Design <sup>1</sup>	DLBGDE01	Einführung in Game Design	5	K
Game Art	DLBGDA01	Game Art	5	FP
Game Development und Game Engine	DLBGDDGE01	Game Development und Game Engine	5	K
Game Development und Level Design	DLBGDDL01	Game Development und Level Design	5	K
Game Studies	DLBGDS01	Game Studies	5	K
Gestaltung interaktiver Medien	DLBGMIM01	Gestaltung interaktiver Medien	5	S/SAF
Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	DLBMLUID01	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	5	K
Grundlagen audio-visuelle Medien	DLBMDGANM01	Grundlagen audio-visuelle Medien	5	SAF
IT-Projektmanagement	IPMG01-01	IT-Projektmanagement	5	K
Kollaboratives Arbeiten	DLBKA01	Kollaboratives Arbeiten	5	FP
Künstliche Intelligenz	DLBIKI01	Künstliche Intelligenz	5	SAH
Projekt: Analoges Spiel	DLBGDPA01	Projekt: Analoges Spiel	5	PF
Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	DLBGDPBS01	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	5	SAP
Projekt: Digitales Spiel	DLBGDPDS01	Projekt: Digitales Spiel	5	PF
Projekt: Experimental Game Design	DLBGDPED01	Projekt: Experimental Game Design	5	PF
Projekt: Game Art	DLBGDPGA01	Projekt: Game Art	5	PF
Projekt: Spielprototyp	DLBGDPSP01	Projekt: Spielprototyp	5	PF
Seminar: Experimental Game Design	DLBGDSEG01	Seminar: Experimental Game Design	5	SAS
Seminar: Spielanalyse	DLBGDSSA01	Seminar: Spielanalyse	5	SAS
Statistik	BSTA01-02	Statistik	5	K
Storytelling	DLBPSST01	Storytelling	5	FP
User Experience	DLBBIEX01	User Experience	5	K
World Design	DLBGWWD01	World Design	5	FP
Wahlpflichtbereich A-		z.B. Concept Game Designer	10	
Wahlpflichtbereich B-		z.B. Digitale Business-Modelle und User Testing	10	
Wahlpflichtbereich C-		z.B. Analytic Game Designer	10	
Bachelorarbeit	BBAK01	Bachelorarbeit	9	SAB
Kolloquium	BBAK02	Kolloquium	1	PM

**1**

~ Wähle je ein Modul (10 ECTS-Kreditpunkte) bestehend aus zwei Kursen im Wahlpflichtbereich A, B und C. Dasselbe Modul in zwei Bereichen kann nur ein Mal gewählt werden. Kursinformation in Modulhandbuch.

\* Dieser Kurs hat eine Zugangsvoraussetzung. Information im Modulhandbuch.

\*\* Angeboten werden Englisch, Französisch, Spanisch oder Italienisch. Kursinformation im Modulhandbuch.

AWB	Advanced Workbook
CWB	Creative Workbook
BPF	Basic Portfolio
PP	Portfolio
FP	Mündliche Prüfung: Fachpräsentation
PP	Mündliche Prüfung: Projektpräsentation
K	Klausur
MK	Modulklausur
K/AWB	Flexibilität: Klausur oder Advanced Workbook
K/FP	Flexibilität: Klausur oder Fachpräsentation
K/SAF	Flexibilität: Klausur oder Fallstudie
K/SAH	Flexibilität: Klausur oder Hausarbeit
PR	Praxisreflexion (bestanden/nicht bestanden)
PS	Planspiel (bestanden/nicht bestanden)
PM	Kolloquium
SAB	Schriftliche Ausarbeitung: Bachelorarbeit
SAF	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie
SAH	Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit
SAH/P	Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit Präsentation
SAP	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht
SAS	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit