

STUDIENABLAUFPLAN B.A. GAME DESIGN

FERNSTUDIUM

Semester			Modul	Kurscode	Kursname	ECTS-Punkte	Prüfungsform	
VZ	TZ I	TZ II						
1. Semester	1. Semester	1. Semester	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	DLBWIRARD01	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	5	Advanced Workbook	
			Gestaltung Interaktiver Medien	DLBMIGIM01	Gestaltung Interaktiver Medien	5	Fallstudie	
			Storytelling	DLBPRST01	Storytelling	5	Fachpräsentation	
2. Semester	2. Semester	2. Semester	Einführung in Game Design	DLBGDEG01	Einführung in Game Design	5	Klausur	
			Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeit	DLBPSAPLEMA01	Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeit	5	Klausur	
			Game Studies	DLBGDGS01	Game Studies	5	Klausur	
	3. Semester	3. Semester	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	4. Semester	Projekt: Game Art	DLBGDPA01	Projekt: Game Art	5	Portfolio (C-Lab)	
			User Experience	DLBMIUEX01-01	User Experience	5	Klausur	
			Projekt: Analoges Spiel	DLBGDPAS01	Projekt: Analoges Spiel	5	Portfolio (C-Lab)	
3. Semester	5. Semester	5. Semester	Game Development und Level Design	DLBGDGLD01-01	Game Development und Level Design	5	Fallstudie	
			IT-Projektmanagement	IPMG01-01	IT-Projektmanagement	5	Klausur	
			Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	DLBMIUID01-01	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	5	Klausur	
	4. Semester	4. Semester	4. Semester	Advanced Game Design	DLBGDAGD01	Advanced Game Design	5	Fachpräsentation
				Projekt: Game Development und Game Engine	DLBGDGE01-01	Projekt: Game Development und Game Engine	5	Portfolio
				Projekt: Digitales Spiel	DLBGDPDS01	Projekt: Digitales Spiel	5	Portfolio (C-Lab)
4. Semester	5. Semester	5. Semester	World Design	DLBGDWD01	World Design	5	Fachpräsentation	
			Grundlagen audio-visuelle Medien	DLBMGAVM01	Grundlagen audio-visuelle Medien	5	Fallstudie	
			Künstliche Intelligenz	DLBIKI01	Künstliche Intelligenz	5	Hausarbeit	
	8. Semester	8. Semester	8. Semester	Augmented, Mixed und Virtual Reality	DLBIAMVR01	Augmented, Mixed und Virtual Reality	5	Klausur oder Advanced Workbook
				Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	DLBGDPBS01	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	5	Projektbericht
				Projekt: Spielprototyp	DLBGDPSP01	Projekt: Spielprototyp	5	Portfolio (C-Lab)
5. Semester	6. Semester	6. Semester	Seminar: Experimental Game Design	DLBGDSEGD01	Seminar: Experimental Game Design	5	Seminararbeit	
			Statistik	BSTA01-02	Statistik	5	Klausur	
			Differentielle und Persönlichkeitspsychologie	DLBSPDP01	Differentielle und Persönlichkeitspsychologie	5	Klausur	
			Projekt: Experimental Game Design	DLBGDEGD01	Projekt: Experimental Game Design	5	Portfolio (C-Lab)	
6. Semester	7. Semester	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		
			Bachelorarbeit	BBAKD01 BBAKD02	Bachelorarbeit Kolloquium	9 1	Bachelorarbeit Prüfung mündlich	
Total								
180 ECTS-Punkte								

Du hast bereits eine genaue Vorstellung zu Deinem idealen Studienablaufplan? Super! Die IU bietet Dir die nötige Flexibilität sämtliche verfügbare 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.

C-Lab (Creative Lab): Hierbei handelt es sich um eine dreimonatige Intensivveranstaltung, die mehrmals im Jahr angeboten wird. Sie kombiniert die Erarbeitung eines Produktes und dessen praktische Umsetzung mit einer digitalen Dokumentation - das Portfolio (C-Lab).

* 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

Wahlpflichtmodul A:	Wahlpflichtmodul B:	Wahlpflichtmodul C:
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 Mastering Prompts Karriere-Entwicklung 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.