

Curriculum B.A. Game Design
mySTUDIUM, 180 Credit Points

Monat	Programmstart Oktober			Programmstart Januar			Programmstart April			Programmstart Juli		
	Module			Module			Module			Module		
Okt Nov Dez	Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeit	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					
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		
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
Okt Nov Dez	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	Grundlagen audiovisuelle Medien	Differentielle und Persönlichkeitspsychologie	Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeit	IT-Projektmanagement		Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeit	IT-Projektmanagement		Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeit	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
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
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
Okt Nov Dez	Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design ²	Projekt: Spielprototyp	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	Grundlagen audiovisuelle Medien	Differentielle und Persönlichkeitspsychologie	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	Grundlagen audiovisuelle Medien	Differentielle und Persönlichkeitspsychologie	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	Grundlagen audiovisuelle Medien	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
Apr Mai Jun	Wahlpflichtmodul B	Wahlpflichtmodul C	Wahlpflichtmodul B	Wahlpflichtmodul C	Wahlpflichtmodul A	Wahlpflichtmodul B	World Design	Seminar: Experimental Game Design	Projekt: Game Art			
Jul Aug Sep	Bachelorarbeit	Wahlpflichtmodul C	Bachelorarbeit	Wahlpflichtmodul C	Wahlpflichtmodul B	Wahlpflichtmodul C	Wahlpflichtmodul A	Wahlpflichtmodul B	Wahlpflichtmodul A	Wahlpflichtmodul B		
Okt Nov Dez			Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design ²	Projekt: Spielprototyp	Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design ²	Projekt: Spielprototyp	Augmented, Mixed und Virtual Reality	Advanced Game Design ²	Projekt: Spielprototyp	Projekt: Spielprototyp
Jan Feb Mär					Projekt: Digitales Spiel	Bachelorarbeit	Projekt: Digitales Spiel	Wahlpflichtmodul B	Wahlpflichtmodul C			
Apr Mai							Wahlpflichtmodul C	Bachelorarbeit				



1

Ein Semester setzt sich aus zwei Quartalen zusammen, die jeweils mit einer zweiwöchigen 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 (Virtuellen) Campus.

Beachte, dass Präsenzzeiten entsprechend der Feiertage oder Schulfreien in Deinem Bundesland variieren können.

Im Juni und September finden keine Präsenztutorien statt.

2

² Zugangsvoraussetzung: DLBGDC501 "Einführung in Game Design" und DLBGDE001 "Game Studies"

Online Studium

Wahlpflichtmodule

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

1

Wähle jeweils ein Modul (à 10 Credit Points) bestehend aus zwei Kursen in den den Wahlpflichtbereichen A, B und C. Jedes Modul eines Wahlpflichtbereichs kann nur einmal gewählt werden. Beachte die Anmeldefristen sowie mögliche Zugangsvoraussetzungen für Kurse innerhalb des Wahlpflichtbereichs. Kursinformation in Modulhandbuch.

¹ 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 Credit Points (1 CP = 30 Arbeitsstunden) im Wahlpflichtbereich C. Du kannst dich nach Ablegen des Kurses DLBGDP501 "Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie" sowie mit nachweislich mind. 90 Credit Points flexibel für den Kurs anmelden. Information im Modulhandbuch und/oder unserer FAQ.

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

Kursinformation

Modul	Kurscode	Kurse	Credit Points	Prüfungsleistung
Advanced Game Design ²	DLBGDC501	Advanced Game Design	5	Fachpräsentation
Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeit	DLBSPAPLEM01	Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeit	5	Klausur
Augmented, Mixed und Virtual Reality	DLBMIAMVR01	Augmented, Mixed und Virtual Reality	5	Klausur oder Advanced Workbook
Bachelorarbeit	DLBBAK01, DLBBAK02	Bachelorarbeit, Kolloquium	10	Schriftliche Ausarbeitung: Bachelorarbeit
Differentielle und Persönlichkeitspsychologie	DLBSPDPP01	Differentielle und Persönlichkeitspsychologie	5	Klausur
Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	DLBWIHARD01	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	5	Advanced Workbook
Einführung in Game Design	DLBGDEG01	Einführung in Game Design	5	Klausur
Game Art	DLBGDA01	Game Art	5	Fachpräsentation
Game Development und Game Engine	DLBGDCDE01	Game Development und Game Engine	5	Klausur
Game Development und Level Design	DLBGDCDL01	Game Development und Level Design	5	Klausur
Game Studies	DLBGDS01	Game Studies	5	Klausur
Gestaltung interaktiver Medien	DLBIMIGM01	Gestaltung interaktiver Medien	5	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie
Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	DLBIMUID01	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	5	Klausur
Grundlagen audio-visuelle Medien	DLBMDGAVM01	Grundlagen audio-visuelle Medien	5	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie
IT-Projektmanagement	IPMG01-01	IT-Projektmanagement	5	Klausur
Kollaboratives Arbeiten	DLBKA01	Kollaboratives Arbeiten	5	Fachpräsentation
Künstliche Intelligenz	DLBKI01	Künstliche Intelligenz	5	Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit
Projekt: Analoges Spiel	DLBGDPAS01	Projekt: Analoges Spiel	5	Portfolio
Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	DLBGDPBS01	Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie	5	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht
Projekt: Digitales Spiel	DLBGDPDS01	Projekt: Digitales Spiel	5	Portfolio
Projekt: Experimental Game Design	DLBGDEEG01	Projekt: Experimental Game Design	5	Portfolio
Projekt: Game Art	DLBGDPGA01	Projekt: Game Art	5	Portfolio
Projekt: Spielprototyp	DLBGDPSP01	Projekt: Spielprototyp	5	Portfolio
Seminar: Experimental Game Design	DLBGDESEG01	Seminar: Experimental Game Design	5	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit
Seminar: Spielanalyse	DLBGDSAA01	Seminar: Spielanalyse	5	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit
Statistik	BSTA01-02	Statistik	5	Klausur
Storytelling	DLBSPST01	Storytelling	5	Fachpräsentation
User Experience	DLBMEUX01-01	User Experience	5	Klausur
World Design	DLBGWD01	World Design	5	Fachpräsentation