

**Curriculum B.A. Game Design**  
myStadium, 180 Credit Points

| Monat             | Programmstart Oktober   |   |   |   | Programmstart Januar  |   |   |  | Programmstart April   |   |   |  | Programmstart Juli  |   |   |   |  |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|---|--|---|---|---|---|--|
|                   | Module  |   |   |   | Module  |   |   |  | Module  |   |   |  | Module  |   |   |   |  |
| Okt<br>Nov<br>Dez | Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeits | IT-Projektmanagement  | Einführung in Game Design                     |   |   |   |   |  |   |   |   |  |   |   |   |   |  |
| Jan<br>Feb<br>Mär | User Experience   | Game Art  |   |   | User Experience   | Game Art  | Einführung in Game Design                     |  |   |   |   |  |   |   |   |   |  |
| Apr<br>Mai<br>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                                     |  | Kollaboratives Arbeiten   | Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design | Einführung in Game Design                     |  |   |   |   |   |  |
| Jul<br>Aug<br>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                   |  |
| Okt<br>Nov<br>Dez | Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces                            | Grundlagen audiovisuelle Medien   | Differentielle und Persönlichkeitspsychologie |   | Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeits | IT-Projektmanagement  | Differentielle und Persönlichkeitspsychologie |  | Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeits | IT-Projektmanagement  | Differentielle und Persönlichkeitspsychologie |  | Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeits | IT-Projektmanagement  | Differentielle und Persönlichkeitspsychologie |   |  |
| Jan<br>Feb<br>Mär | Storytelling  | Seminar: Spielanalyse   | Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie     | <b>Projekt: Game Art<sup>1</sup></b>        | Storytelling  | Seminar: Spielanalyse   | Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie     | <b>Projekt: Game Art<sup>1</sup></b>                   | User Experience   | Game Art  | Storytelling                                  |  | User Experience   | Game Art  | Storytelling                                  | <b>Projekt: Analogs Spiel<sup>1</sup></b>   |  |
| Apr<br>Mai<br>Jun | World Design  | Seminar: Experimental Game Design                                       |   | <b>Projekt: Digitales Spiel<sup>1</sup></b> | World Design  | Seminar: Experimental Game Design                                       |   | <b>Projekt: Game Art<sup>1</sup></b>                   | World Design  | Seminar: Experimental Game Design                                       |   | <b>Projekt: Game Art<sup>1</sup></b>                   | Kollaboratives Arbeiten   | Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design |   |   | <b>Projekt: Game Art<sup>1</sup></b>                   |
| Jul<br>Aug<br>Sep | Künstliche Intelligenz  | Projekt: Game Development und Game Engine                               |   | <b>Projekt: Digitales Spiel<sup>1</sup></b> | Künstliche Intelligenz  | Projekt: Game Development und Game Engine                               |   | <b>Projekt: Digitales Spiel<sup>1</sup></b>            | Künstliche Intelligenz  | Projekt: Game Development und Game Engine                               |   | <b>Projekt: Digitales Spiel<sup>1</sup></b>            | Künstliche Intelligenz  | Projekt: Game Development und Game Engine                               |   |   |  |
| Okt<br>Nov<br>Dez | Augmented, Mixed und Virtual Reality                                    | Advanced Game Design <sup>2</sup>                                       |   | <b>Projekt: Spielprototyp<sup>1</sup></b>   | Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces                            | Grundlagen audiovisuelle Medien   | Advanced Game Design <sup>2</sup>             |  | Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces                            | Grundlagen audiovisuelle Medien   | Advanced Game Design <sup>2</sup>             |  | Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces                            | Grundlagen audiovisuelle Medien   | Advanced Game Design <sup>2</sup>             |   |  |
| Jan<br>Feb<br>Mär | Wahlpflichtmodul A  | Wahlpflichtmodul A  | Wahlpflichtmodul B                            |   | Wahlpflichtmodul A  | Wahlpflichtmodul A  |   | <b>Projekt: Spielprototyp<sup>1</sup></b>              | Seminar: Spielanalyse   | Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie                               |   | <b>Projekt: Spielprototyp<sup>1</sup></b>              | Seminar: Spielanalyse   | Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie                               |   | <b>Projekt: Digitales Spiel<sup>1</sup></b> |  |
| Apr<br>Mai<br>Jun | Wahlpflichtmodul B  | Wahlpflichtmodul C  | Wahlpflichtmodul C                            |   | Wahlpflichtmodul B  | Wahlpflichtmodul B  |   | <b>Projekt: Experimental Game Design<sup>1,3</sup></b> | Wahlpflichtmodul A  | Wahlpflichtmodul A  | Statistik                                     |  | World Design  | Seminar: Experimental Game Design                                       | Statistik                                     |   | <b>Projekt: Spielprototyp<sup>1</sup></b>              |
| Jul<br>Aug<br>Sep | Bachelorarbeit  |   |   |   | Wahlpflichtmodul C  | Wahlpflichtmodul C  |   | <b>Projekt: Experimental Game Design<sup>1,3</sup></b> | Wahlpflichtmodul B  | Wahlpflichtmodul B  |   | <b>Projekt: Experimental Game Design<sup>1,3</sup></b> | Wahlpflichtmodul A  | Wahlpflichtmodul A  |   |   |  |
| Okt<br>Nov<br>Dez |   |   |   |   | Augmented, Mixed und Virtual Reality                                    | Bachelorarbeit  |   |  | Augmented, Mixed und Virtual Reality                                    | Wahlpflichtmodul C  | Wahlpflichtmodul C                            |  | Augmented, Mixed und Virtual Reality                                    | Wahlpflichtmodul B  | Wahlpflichtmodul B                            |   |  |
| Jan<br>Feb<br>Mär |   |   |   |   |   |   |   |  | Bachelorarbeit  |   |   |  | Wahlpflichtmodul C  | Wahlpflichtmodul C  |   |   | <b>Projekt: Experimental Game Design<sup>1,3</sup></b> |
| Apr<br>Mai<br>Jun |   |   |   |   |   |   |   |  |   |   |   |  | Bachelorarbeit  |   |   |   |  |

**Wahlpflichtmodule**

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

**1** Wähle jeweils ein Modul (à 30 Credit Points) bestehend aus zwei Kursen in 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.

**2** Um den Abschluss Bachelor of Arts im Studiengang Game Design zu erhalten, kannst Du im Rahmen deines Studiums ein selbstorganisiertes Praktikum in Vollzeit oder Teilzeit absolvieren. Der Umfang beträgt 10 Credit Points (1 CP = 30 Arbeitsstunden) im Wahlpflichtbereich C. Du kannst dich nach Ablegen des Kurses DLBGP0501 "Projekt: Berufsfelder der Spieleindustrie" sowie mit nachweislich mind. 90 Credit Points flexibel für den Kurs anmelden. Information im Modulhandbuch und/oder unseren FAQ.

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

**Kursinformation**

| Modul   | Kurscode       | Kurse   | Credit Points | Prüfungsleistung                          |
|---|----------------|---|---------------|---|
| Advanced Game Design  | DLBGDAG01      | Advanced Game Design <sup>2</sup>                                       | 5             | Fachprüfung                               |
| Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeits | DLBPS1EM01     | Allgemeine Psychologie: Lernen, Emotion, Motivation und Aufmerksamkeits | 5             | Klausur                                   |
| Augmented, Mixed und Virtual Reality                                    | DLBMAMVR01     | Augmented, Mixed und Virtual Reality                                    | 5             | Klausur oder Advanced Workbook            |
| Bachelorarbeit  | BBAK01, BBAX02 | Bachelorarbeit, Kolloquium  | 10            | Schriftliche Ausarbeitung, Bachelorarbeit |
| Differentielle und Persönlichkeitspsychologie                           | DLBPSPP01      | Differentielle und Persönlichkeitspsychologie                           | 5             | Klausur                                   |
| Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design | DLBWAAR01      | Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design | 5             | Advanced Workbook                         |
| Einführung in Game Design   | DLBGED01       | Einführung in Game Design   | 5             | Klausur                                   |
| Game Art  | DLBGGA01       | Game Art  | 5             | Fachprüfung                               |
| Game Development und Level Design                                       | DLBGDDLDL01-01 | Game Development und Level Design                                       | 5             | Schriftliche Ausarbeitung, Fallstudie     |
| Game Studies  | DLBGSD01       | Game Studies  | 5             | Klausur                                   |
| Gestaltung Interaktiver Medien  | DLBGIM01       | Gestaltung Interaktiver Medien  | 5             | Schriftliche Ausarbeitung, Fallstudie     |
| Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces                            | DLBMUID01-01   | Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces                            | 5             | Klausur                                   |
| Grundlagen audio-visuelle Medien  | DLBMGAVM01     | Grundlagen audio-visuelle Medien  | 5             | Schriftliche Ausarbeitung, Fallstudie     |
| IT-Projektmanagement  | DLBPGI01       | IT-Projektmanagement  | 5             | Klausur                                   |
| Kollaboratives Arbeiten   | DLBK01         | Kollaboratives Arbeiten   | 5             | Fachprüfung                               |
| Künstliche Intelligenz  | DLBK01         | Künstliche Intelligenz  | 5             | Schriftliche Ausarbeitung, Hausarbeit     |
| Projekt: Analogs Spiel  | DLBGDPAS01     | Projekt: Analogs 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                                       | DLBGDPED01     | Projekt: Experimental Game Design                                       | 5             | Portfolio                                 |
| Projekt: Game Art   | DLBGDPGA01     | Projekt: Game Art   | 5             | Portfolio                                 |
| Projekt: Game Development und Game Engine                               | DLBGDPGE01-01  | Projekt: Game Development und Game Engine                               | 5             | Portfolio                                 |
| Projekt: Spielprototyp  | DLBGDPSP01     | Projekt: Spielprototyp  | 5             | Portfolio                                 |
| Seminar: Experimental Game Design                                       | DLBGSEED01     | Seminar: Experimental Game Design <sup>3</sup>                          | 5             | Schriftliche Ausarbeitung, Seminararbeit  |
| Seminar: Spielanalyse   | DLBGSSA01      | Seminar: Spielanalyse   | 5             | Schriftliche Ausarbeitung, Seminararbeit  |
| Statistik   | BSTAD01-02     | Statistik   | 5             | Klausur                                   |
| Storytelling  | DLBPSST01      | Storytelling  | 5             | Fachprüfung                               |
| User Experience   | DLBMUED01-01   | User Experience   | 5             | Klausur                                   |
| World Design  | DLBGWD01       | World Design  | 5             | Fachprüfung                               |



**1** 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 Schulferien in Deinem Bundesland variieren können.

Im Juni und September finden keine Präsenzturnen statt.

**2**

<sup>1</sup> Zugangsvoraussetzung: DLBGSEED01 "Seminar: Experimental Game Design" und DLBGDPAS01 "Projekt: Analogs Spiel"

<sup>2</sup> Zugangsvoraussetzung: DLBGDD01 "Einführung in Game Design" und DLBGED01 "Game Studies"

<sup>3</sup> Bei diesem Kurs handelt es sich um ein **Creative Lab**, eine mehrmethode Interaktivität, die Du im Online-Studium absolvierst. Das Creative Lab kombiniert die Erarbeitung eines Produkts und dessen praktische Umsetzung mit einer digitalen Dokumentation (Portfolio). Die Anmeldefrist ist acht Wochen vor Beginn des Creative Labs für sechs Wochen möglich. Achtung: Die Teilnahmequote ist begrenzt, um eine optimale Betreuung zu gewährleisten. Bei Ausbuchung kannst du dich für den nächsten Starttermin anmelden. Die Creative Labs starten im Januar, Mai sowie September und können unter Umständen über ein Semester hinaus in der tabellarischen Zeit stattfinden.

Um Dich erfolgreich durch Dein Studium zu führen, empfehlen wir ausdrücklich die **dargestellte Kursreihenfolge der Creative Labs einzuhalten**.

Online Studium