

Game-Design

- beispielhafter Studienablauf -

1. Semester

Wissenschaftliches Arbeiten		
Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	1S/Ü	1Tut
Methoden und Techniken der Disziplin	1S/Ü	1V
Credits: 5		

2. Semester

Betriebswirtschaft I		
Grundlagen Betriebswirtschaftslehre		2V
Buchführung/Bilanzierung		2V
Credits: 5		

3. Semester

Wahlpflicht Kreativpraxis I mit Modellwerkstatt (1 aus 3)		
Medienpraxis I: Animation		
Medienpraxis I: Game		
Medienpraxis I: Online		
jeweils 2S/Ü 2Tut Credits: 5		

4. Semester

Wahlpflicht Kreativpraxis III mit Modellwerkstatt (1 aus 3)		
Medienpraxis III: Animation		
Medienpraxis III: Game		
Medienpraxis III: Online		
jeweils 2S/Ü 2Tut Credits: 5		

5. Semester

Digitales Gestalten/ Programmieren II		
Aufbau Programmierung I		2V
Aufbau Programmierung II	4S/Ü	2Tut
Credits: 10		

6. Semester

Kreativprojekt Unternehmen		
Praxisprojekt Unternehmen (12 Wochen)		1 Tut
Betreuung Praxisprojekt		
Credits: 15		

Visuelle Kommunikation

Einführung in die visuelle Kommunikation (Farblehre, Formlehre, Raum)	1S/Ü	1V
Grafik und Design	1S/Ü	2V
Credits: 5		

Grundlagen Informatik

Einführung Programmierung/Sprachen	3S/Ü	
Netzwerke, Onlinesysteme	1S/Ü	1V
Credits: 5		

Wahlpflicht Kreativpraxis II mit Modellwerkstatt (1 aus 3)

Medienpraxis II: Animation		
Medienpraxis II: Game		
Medienpraxis II: Online		
jeweils 2S/Ü 2Tut Credits: 5		

Informatik Vertiefung

Informatik Vertiefung I		2V
Informatik Vertiefung II	2S/Ü	2Tut
Credits: 5		

Integriertes Design-Projekt

Projektentwicklung		2S/Ü
Produktion/Realisation		4S/Ü
Distribution/Implementierung		2S/Ü
Credits: 10		

Bachelor-Thesis

Bachelorarbeit		
Tutorium für Examenkandidaten		1Tut
Bachelorkolloquium		
Credits: 15		

Technologie

Einführung in 2D/3D Gestaltung	1S/Ü	1V
Technologische Prozesse	1S/Ü	
CAD Material-Modell	1S/Ü	
Credits: 5		

Animation und Visualisierung

Visualisierung (Modelling, Texturing, FMX)		2P
Animation	2S/Ü	1P
Credits: 5		

Game-Development I

Game-Development I		2V
Game-Development II		2S/Ü
Credits: 5		

Game-Development II

Aufbau Game-Development I		2V
Aufbau Game-Development II	2S/Ü	2Tut
Credits: 5		

Wissenschaft und Beruf

wissenschaftliche Grundlagen der Kreativität		2V
Medien- und Designgeschichte		1V
Existenzgründung inkl. Kolloquium		1S/Ü
Credits: 5		

Arbeitstechniken

Projektmanagement	2V	
Projektmanagement-Study	2S/Ü	
Credits: 5		

Wahlpflicht Produktionssysteme (3 aus 5)

Audio-Video-Technik	3S/Ü	
Technik interaktiver Medien	3S/Ü	
Produktionssysteme des Animation-Design	3S/Ü	
Produktionssysteme des Game-Design	3S/Ü	
Produktionssysteme des Industrial-Design	3S/Ü	
Credits: 15		

Digitales Gestalten/ Programmieren I

Digitales Gestalten	1S/Ü	2Tut 1V
Programmierung I	1S/Ü	1V
Programmierung II		2S/Ü
Credits: 10		

Audiovisuelle Dynamik

Audvisuelle Dynamik I		2V
Audvisuelle Dynamik II		4S/Ü
Credits: 5		

Internationale Medien- und Designsprachen

Medien-/Designsprache Game-Design		4S/Ü
Credits: 5		

Konzeption und Präsentation

Konzeption/Development	1S/Ü	1V
Präsentations- und Moderationstechniken	2S/Ü	
Credits: 5		

Personalwesen

Personalmanagement	1S/Ü	1V
Arbeitsrecht		2V
Credits: 5		

Betriebswirtschaft II

Wirtschaftsrecht		2V
Marketing	2S/Ü	2V
Key-Studies/Tutorium		1Tut
Produktionsplanung	1S/Ü	1V
Credits: 10		

Gesellschaft, Kultur und Medien

Kultursysteme	2V	
Rechtsordnung	1V	
Medienrecht (Urheberrecht, Patentrecht)	2V	
Credits: 5		

Credits: 30

Credits: 30

Credits: 30

Credits: 30

Credits: 30

Credits: 30

Credits gesamt: 180