



Design (B.A.), Game Design

Jobprofile (Beispiele): Game Designer, Concept Artist, Games Artist, Games Producer, Storyteller, Storyteller, Interface Designer

„Get in the game“

↙ Ohne Auslandsaufenthalt bei der 6-semestrigen Variante

↘ Entfällt bei der 6-semestrigen Variante

1. Semester	2. Semester	3. Semester (Ausland)	4. Semester	5. Semester	6. Semester (Praxis)	7. Semester
Language Proficiency and Intercultural Sensitivity EN	Wissenschaftliches Arbeiten	Intercultural Communication EN	Spezielle Themen im Game Design	Creative Arts Skills III	Kommunikationskompetenzen	Creative Arts Skills IV
Creative Arts Skills I	Grundlagen Game Design	Project Management EN	Vertiefung 2D/3D Gestaltung	Design- und Medientheorie	Studentisches Initiativprojekt	Bachelor Konzept
Illustration und Typographie	Aktuelle Themen im Game Design	Visual and Motion Design EN	Game Engines	Level Design	Praktikum	
Fotografie	Creative Arts Skills II	Interaction and Interface Design I EN	Portfolio & Production	Serious Games		Bachelor Seminar
Kunst und Designgeschichte	Kreativwerkzeuge analog/digital	Project 1 EN	Projekt 2	Projekt 3		
3D Modeling	Ästhetik					
30 ECTS / 19 SWS	30 ECTS / 19 SWS	30 ECTS / 18 SWS	30 ECTS / 18 SWS	30 ECTS / 17 SWS	30 ECTS / 3 SWS	30 ECTS / 9 SWS

EN = Lehrveranstaltung in englischer Sprache