



# Game Design and Development (B.A.)

**Jobprofile (Beispiele):** Game Designer (m/w/d), Narrative Designer/Writer (m/w/d), 3D Engine Scripter (m/w/d), Game Artist (2D/3D-, Animation- und Konzept Artist) (m/w/d), Level Designer (m/w/d), Producer (m/w/d), New Media Designer (m/w/d), Interface- und UX Designer (m/w/d)

„Spielend neue Welten erschaffen“



Ohne Auslandsaufenthalt bei der 6-semesterigen Variante



Entfällt bei der 6-semesterigen 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	Game Programming	Entrepreneurship	Kommunikationskompetenzen	Design Gallery
Gestaltungslehre	Designmethoden und Modelle	Project Management   EN	User Experience	Game Art 2	Studentisches Initiativprojekt	Bachelor Konzept
Media Technologies	Game Engines und Scripting	Visual and Motion Design   EN	Spielmechaniken	Game Design 2	Praktikum	Bachelor Seminar
Game Art I	Game Development	Interaction and Interface Design I EN	Charakter- und Weltendesign	Storytelling 2		Abschlussprojekt
Game Design I	Spieleanalyse	Interdisciplinary Project   EN	Project II	Project III		
Game Culture and History	Storytelling 1					
<b>30 ECTS / 13 SWS</b>	<b>30 ECTS / 14 SWS</b>	<b>30 ECTS / 14 SWS</b>	<b>30 ECTS / 20 SWS</b>	<b>30 ECTS / 13 SWS</b>	<b>30 ECTS / 3 SWS</b>	<b>30 ECTS / 6 SWS</b>

EN = Lehrveranstaltung in englischer Sprache