

1. Semester			2. Semester			3. Semester			4. Semester			5. Semester			6. Semester		
LP	SWS		LP	SWS		LP	SWS		LP	SWS		LP	SWS		LP	SWS	
Theorie 1			Theorie 2			Theorie 3			Theorie 4			Auslandssemester oder Praxissemester			Kuratorische Praxis		
Kunst, Design und Kulturwissenschaften			5	3		Diskurse der Medien- und Kulturtheorie			5	3		B.A. Proposal			5	3	
Allgemeine Grundlagen			Studium Generale ^{2,3}			Projekt 3 ^{2*}			Projekt 5 ^{2*}			30			Präsentationsmethoden		
Gestaltungslehre			5	3		Grundkenntnisse			5	3					BA Projekt		
Studiengangsspezifische Grundlagen 1			Studiengangsspezifische Grundlagen 2			Spiele als Forschung			10	6					B.A. Thesis		
Code & Algorithmen			5	3		Art for Games			5	3					B.A. Visualisierung		
Grundlagen Projekt 1			Grundlagen Projekt 2			Projekt 4 ^{2*}			Projekt 6 ^{2*}			25			B.A. Dokumentation / Präsentation		
Game & Play			10	6		Spieleentwicklung			10	6					Spiele als Erzählung		
Tools & Technologies 1			Tools & Technologies 2			Tools & Technologies 3			Professionelle Praxis			30			30		
Technologische Entwurfsmethoden			5	3		Digitale und analoge Arbeitsabläufe			5	3							
30			30			30			30			30			30		
180 LP																	

¹ Änderungen vorbehalten.

² Mindestens zwei der Projekte 3 bis 6 müssen aus diesem Studiengang gewählt werden.

* wählbar aus allen B.A. Programmen aus Art & Design.

ZQ Zusatzqualifikation zum eigenen Studiengang ist durch folgende Kombination möglich:
Studium Generale in einem anderen Studiengang + 2 Projekte aus Projekt 3 - 6 aus selbigem Studiengang.

		Theorie und Grundlagen / Pflicht
		Projekte, Tools and Technologies / Hauptfach / Wahlpflichtkurs

Abkürzungsverzeichnis

LP = Leistungspunkte

SWS = Semesterwochenstunden (1 SWS = 45 Minuten)

11-01-2021 15:34