WILHELM BÜCHNER HOCHSCHULE

Ihr Studienablauf

Game Design

BACHELOR OF ARTS (B. A.)

1. Semester	Einführungs- und Orientierungs-projekt 6 cp	Zeichentechniken 6 cp	Medientechnische Grundlagen und Entwurfslehre 6 cp	Wissenschaftliches Arbeiten Design 6 cp	Spiele-Gestaltung 6 cp
2. Semester	Interkulturelle Kommunikation 6 cp	Designgeschichte und -theorie 6 cp	Storyboarding und Narration 6 cp	Level Design 6 cp	Game Design – Methoden 6 cp
3. Semester	Grundlagen Wirtschaft und Marketing 6 cp	Agiles Projekt-management 6 cp	Semiotik und Ästhetik 6 cp	Game Design – Production Tools 6 cp	Projekt: Game Design (technisch) 6 cp
4. Semester	Kreativmethoden 6 cp	Recht und Beruf 6 cp	Spiel, Theorie und Konzepte 6 cp	Projekt: Game Design (narrativ) 6 cp	Seminar Design 6 cp
5. Semester	Vertiefungs-bereich – Modul 1 6 cp	Projektarbeit Design 6 cp	Berufspraktische Phase (BPP)* **18 cp**		
6. Semester	Vertiefungs-bereich – Modul 2 6 cp	Vertiefungs-bereich Projekt 6 cp	Wahlpflichtbereich 6 cp	Bachelorthesis und Kolloquium 12 cp	

* Sie können Ihre BPP bis zum 5. Semester durchführen. Ihre Berufstätigkeit kann auf die BPP angerechnet werden. **Jedes Modul schließt mit einer Prüfung (z. B. Hausarbeit, Klausur, Projektarbeit, Projekt-Präsentation und Ergebnisbericht oder mündliche Prüfung) ab.**

Eine Hochschule der Klett Gruppe

Wilhelm Büchner Hochschule
Hilpertstraße 31, 64295 Darmstadt

06151 3842-404
(Mo.-Fr. 8:00 bis 19:00 Uhr)

beratung@wb-fernstudium.de
www.wb-fernstudium.de