



wbh

**WILHELM BÜCHNER
HOCHSCHULE**

Ihr Studienablauf

Game Design

BACHELOR OF ARTS (B. A.)

Grundlagenstudium 120 Credit Points	1. Semester	Einführungs- und Orientierungsprojekt 6 cp	Zeichentechniken 6 cp	Medientechnische Grundlagen und Entwurfslehre 6 cp	Wissenschaftliches Arbeiten 6 cp	Kreativmethoden 6 cp	
	2. Semester	Interkulturelle Kommunikation 6 cp	Recht und Beruf 6 cp	Designgeschichte und -theorie 6 cp	Agiles Projektmanagement 6 cp	Storyboarding und Narration 6 cp	
	3. Semester	Grundlagen Wirtschaft und Marketing 6 cp	Semiotik und Ästhetik 6 cp	Spielgestaltung 6 cp	Game Design – Production Tools 6 cp	Projekt: Game Design (technisch) 6 cp	
	4. Semester	Game Design – Methoden 6 cp	Spiel-Technik 6 cp	Level Design 6 cp	Projekt: Game Design (narrativ) 6 cp	Seminar 6 cp	
Kern- und Vertiefungsstudium 60 Credit Points	5. Semester	Vertiefungsbereich – Modul 1 6 cp	Projektarbeit 6 cp				Berufspraktische Phase (BPP)* 18 cp
	6. Semester	Vertiefungsbereich – Modul 2 6 cp	Vertiefungsbereich Projekt 6 cp	Wahlpflichtbereich 6 cp	Bachelorarbeit 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 20:00 Uhr, Sa. 9:00 bis 15:00 Uhr)

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