

Animation and Game Bachelor of Arts

1. Semester		2. Semester		3. Semester		4. Semester	5. Semester		6. Semester	7. Semester	8.-10. Semester
T: Game Programming 1, 5 CP	AD: Art, Animation and Creative Technologies 1, 10 CP	T: Game Programming 2, 5 CP	AD: Art, Animation and Creative Technologies 2, 10 CP	T: Network Programming, 5 CP	AD: Art, Animation and Creative Technologies 3, 5 CP	T + AD: Industrial Placement or Study Abroad Semester, 30 CP	T: AI and Behavior Programming, 5 CP	AD: Art, Animation and Creative Technologies 5, 5 CP	T + AD: Elective, 5 CP	T + AD: Animation and Game Thesis, 15 CP	Aufbauend auf den Bachelorabschluss werden folgende Masterstudiengänge angeboten: Animation and Game Master of Arts Konsekutiver Masterstudiengang, Vertiefungen: „Creative Direction“ und „Technical Direction“, 3 oder 4 Semester Expanded Media Master of Arts Konsekutiver Masterstudiengang, 3 Semester
T: Algorithms and Data Structures for Games, 5 CP		T: Graphics Programming, 5 CP		T + AD: Technical Art Elective, 5CP			T + AD: Elective, 5 CP		T + AD: Research and Development Methods, 10 CP		
T + AD: Design Theory 1, 2,5 CP		T + AD: Design Theory 2, 2,5 CP		T + AD: Introduction to Research and Development, 2,5 CP			T + AD: Animation and Game Project 5, 20 CP				
T + AD: Producing and Production Management 1, 2,5 CP		T + AD: Producing and Production Management 2, 2,5 CP		T + AD: Producing and Production Management 3, 2,5 CP							
T + AD: Technical Art 1, 5 CP		T + AD: Technical Art 2, 5 CP		T + AD: Animation and Game Project 3, 15 CP					T + AD: Animation and Game Project 6, 15 CP	T + AD: Animation and Game Research Project, 15 CP	
T + AD: Basic Technologies, 5 CP		T + AD: Sprint Project 1, 5 CP									
T + AD: Game Design, 5 CP		T + AD: Sprint Project 2, 5 CP									

T = Studienschwerpunkt Technology | AD = Studienschwerpunkt Art and Design CP: Die Größe der Modulblöcke entspricht dem durchschnittlichen Studien- und Lernaufwand, für bestandene Module werden Credit Points (CP) verliehen – in der Regel 60 CP pro Jahr. Farblegende: Standardmodule Abschlussarbeiten Praxisphase Wahlpflicht, Vertiefungen überfachliche Qualifizierung