

| Bachelor Animation & Game | | | | Bachelor of Arts | | | Master | | | |
|--|---|---|---|--|--|--|---|--|--------------|--|
| 1. Semester | 2. Semester | 3. Semester | 4. Semester | 5. Semester | 6. Semester | 7. Semester | 8. Semester | 9. Semester | 10. Semester | |
| A&G Design 1 [AGD1] Basics of Design and Art for Animations and Games | A&G Project 2 Animation and Game Project | A&G Project 3 Animation and Game Project | Industrial Placement 18 Weeks | A&G Project 5 Animation and Game Project | A&G Project 6 Animation and Game Project | A&G Project 7 [Research Project] | Aufbauend auf den Bachelorabschluss werden folgende Masterstudiengänge angeboten: | | | |
| Technical Art 1 [TA] Basics of Technical Art for Animations and Games | | | | | | | <ul style="list-style-type: none"> • Animation and Game Direction – Master of Arts Konsekutiver Masterstudiengang, 3 oder 4 Semester • Expanded Media - Master of Arts Konsekutiver Masterstudiengang, 3 Semester | | | |
| Game Development 1 (GDEV) Game Developm. Basics | Specialization Module* • A&G Design 2 • Technical Art 2 • Game Dev 2 | A&G Methodology 3 • Prod. Managem 3 • Legal & Ethical Issues/Media Law | | | | | | Bachelor- und Masterstudiengänge finden größtenteils in englischer Sprache statt. | | |
| A&G Methodology 1 • [A&G METH] • A&G Studies 1 • Prod. Managem 1 • Legal & Ethical Issues 1 (Diversity) | Specialization Module* • A&G Design 2 • Technical Art 2 • Game Dev 2 | A&G Elective AGD, TA, GDEV, METH, R&D | | | A&G Elective AGD, TA, GDEV, METH, R&D | A&G Methodology 6 Prod. Managem. 6 (Production Development & Innovation) | A&G Bachelor Project and Colloquium | Der interdisziplinäre Studiengang Animation and Game vermittelt Kenntnisse in folgenden fachlichen Strängen: AGD = Animation and Game Design TA = Technical Art for Animations and Games GDEV = Game Development AGMETH = Animation and Game Methodology | | |
| | A&G Methodology 2 • A&G Studies 1 • Prod. MM 2* • [AGD/TA/GDEV for Producers] | A&G Elective AGD, TA, GDEV, METH, R&D | | | A&G Elective AGD, TA, GDEV, METH, R&D | A&G Elective AGD, TA, GDEV, METH, R&D | | *Im zweiten Semester müssen von den drei Pflicht-Fächern AGD, TA und GDEV je 2 als Vertiefungsmodul belegt werden; das dritte Fach wird im Rahmen von A&G Methodology 2 als „AGD/TA/GDEV for Producers“ in geringerem Umfang studiert. | | |
| | | | | | | | | Ab dem dritten Semester werden AGD, TA und GDEV dann im Rahmen der Projekte (A&G Project) vermittelt. | | |
| | | | | | | | | Der Bereich Methodology bündelt die folgenden Fachgebiete: AGSTUD = Animation and Game Studies PRODMM = Producing and Production Management LEGÐ = Legal and Ethical Issues in Animations and Games | | |
| | | | | | | | | Aus dem A&G Elective-Modulbereich „Research & Development (R&D)“ dürfen im Studium maximal zwei Veranstaltungen belegt werden, ansonsten herrscht Wahlfreiheit. | | |

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