Animation and Game Master of Arts (4-semester program version*)

Admission requirements:

Voraussetzung ist ein Bachelorabschluss (oder gleichwertig) in einem einschlägigen Fach sowie Englischkenntnisse auf B2-Niveau gemäß des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (CEFR).
Es handelt sich um ein Vollzeitstudium, das als 2-, 3- oder 4-semesterige Version angeboten wird. Bewerber*innen mit einem 8-semesterigen (240 ECTS) Bachelorabschluss oder Diplom sind für das 2-semesterige Programm qualifiziert.
Für die 3-semesterige Variante wird ein Abschluss mit 210 ECTS oder ein Diplom benötigt.
Die 4-semesterige Variante beinhaltet ein Praxissemester oder alternativ ein Auslandssemester und ist für Bewerber*innen mit einem 6-semesterigen (180 ECTS) Bachelorabschluss verpflichtend.

	Semester 1		Semester 2		Semester 3	Semester 4
	TD: Technical Research 1, 15 CP	CD: Creative Research 1, 15 CP	TD: Technical Research 2, 15 CP	CD: Creative Research 2, 15 CP	TD + CD: Industrial Placement or Study Semester Abroad, 30 CP	TD + CD: Master Thesis, 30 CP
	Direction and Producing 1, 5 CP		Direction and Producing 2, 10 CP			
	Elective 1.1, 5 CP					
	Elective 1.2, 5 CP		Creative Entrepreneurship, 5 CP			

Modul Plan :

TD = Studienschwerpunkt Technical Direction

CD = Studienschwerpunkt Creative Direction

* In der 3-semesterigen Variante entfällt das Industrial Placement / Study Abroad Semester.

In der 2 semesterigen Variante entfällt Semester 1 sowie das Industrial Placement / Study Abroad Semester.

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.
Farblgende: ■ Standardmodule ■ Abschlussarbeiten ■ Praxisphase ■ Wahlpflicht, Vertiefungen ■ überfachliche Qualifizierung