

Bachelor Expanded Realities				Bachelor of Arts			Master		
1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester	8. Semester	9. Semester	10. Semester
Basic Principles of Design and Expanded Realities, 10 CP	Principles of Design and Expanded Realities, 10 CP	Project 3 Discover Space and Time, 15 CP	Industrial Placement, 30 CP	Project 5 Expanded Realities, 20 CP	Project 6 Expand Experience and Expectation, 20 CP	Project 7 Research-Project, 15 CP	Aufbauend auf den Bachelor-Abschluss sind folgende Master-Studiengänge möglich: 1. Expanded Media - Master of Arts Konsekutiver Master-Studiengang, 3. Sem., 90 CP 2. International Media Cultural Work - Master of Arts Konsekutiver Master-Studiengang, 4. Sem., 120 CP 3. Animation and Game Direction - Master of Arts Konsekutiver Master-Studiengang, 3. Sem., 90 CP		
Fundamentals of Technology in Expanded Realities, 10 CP	Technology in Expanded Realities, 10 CP								
Applied Sciences 1, 5 CP	Applied Sciences 2, 5 CP	Elective in Expanded Realities, 5 CP	Elective in Expanded Realities, 5 CP	Elective in Expanded Realities, 5 CP					
Methodologies 1: Media Studies, 5 CP	Methodologies 2: Expanded Realities Studies, 5 CP	Elective in Expanded Realities, 5 CP	Elective in Expanded Realities, 5 CP	Elective in Expanded Realities, 5 CP					

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