

Augmented and Virtual Reality Design					Bachelor of Arts				
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 Extended Reality, 10 CP	Principles of Design and Extended Reality, 10 CP	Project 3 Discover Space and Time, 15 CP	Project 4 Expand Reality, 17,5 CP	Industrial Placement, 30 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, 3 Sem., 90 CP 3. Animation and Game Direction - Master of Arts Konsekutiver Master-Studiengang, 3 Sem., 90 CP		
Fundamentals of Technology in Extended Reality, 10 CP	Technology in Extended Reality, 10 CP								
Applied Sciences 1, 5 CP	Applied Sciences 2, 5 CP	Elective in Extended Reality, 5 CP	Elective in Extended Reality, 5 CP			Advanced Elective in Extended Reality, 5 CP			
Technical Arts 1, 5 CP	Methodologies 2: Extended Reality Studies, 5 CP	Elective in Extended Reality, 5 CP	Elective in Extended Reality, 5 CP			Advanced Elective in Extended Reality, 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