Studienverlaufsgrafik für den Studiengang Game Design (B.Sc.)
Vertiefung Game Engineering
Start: 1. Oktober
Dauer: 7 Semester

1. Semester 30 ECTS 19 Wochen	Studium Generale Wissenschaftliches Arbeiten 5 ECTS	Game Design Game Design I: Konzeption 5 ECTS	Grundlagen Art Grundlagen Art I 5 ECTS	Grundlagen Art Grundlagen Art II 5 ECTS	Grundlagen Game Engineering Mathematik 5 ECTS	Grundlagen Game Engineering Programmierung I 5 ECTS
2. Semester 30 ECTS 18 Wochen	Studium Generale Narrative Design I 5 ECTS	Game Design Game Design II: Dokumentation und Produktion 5 ECTS	Vertiefung Game Engineering Informatik I 5 ECTS	Vertiefung Game Engineering Programmierung II 5 ECTS	Projekt I 10 ECTS	
3. Semester 30 ECTS 19 Wochen	Game Design Game Design III: Interaction Design 5 ECTS	Game Design Narrative Design II 5 ECTS	Vertiefung Game Engineering Softwaretechnik 5 ECTS	Vertiefung Game Engineering Grafikprogrammierung 5 ECTS	Projekt II 10 ECTS	
4. Semester 30 ECTS 18 Wochen	Studium Generale Audiovisuelle Inszenierung 5 ECTS	Game Design Game Design IV: Level Design und Spielerführung 5 ECTS	Vertiefung Game Engineering Informatik II 5 ECTS	Vertiefung Game Engineering Game KI 5 ECTS	Projekt III 10 ECTS	
5. Semester 30 ECTS 19 Wochen	Praxissemester 30 ECTS					
6. Semester 30 ECTS 18 Wochen	Studium Generale Angewandte Forschung 5 ECTS	Game Design Game Design V: Prozessmanagement 5 ECTS	Vertiefung Game Engineering Tool & Backend-Entwicklung 5 ECTS	Vertiefung Engineering Game Physik 5 ECTS	Projekt IV 10 ECTS	
7. Semester 30 ECTS 19 Wochen	Studium Generale Medienmanagement 5 ECTS	Game Design Experimentelle Forschung 5 ECTS	Projekt V 10 ECTS	Bachelor-Abschluss 10 ECTS		

© Mediadesign Hochschule