

## § 4 Studienplan

(1) im Bachelorstudiengang Game-Produktion und Management ab Sommersemester 2024

Modul	Art der LV	ECTS	SWS im Lehrplansemester							Prüfungsleistung <sup>1)</sup>
			1	2	3 <sup>7)</sup>	4 <sup>7)</sup>	5 <sup>7)</sup>	6 <sup>7)</sup>	7 <sup>7)</sup>	
Game Economics	SU	5	4							PF
Game Industry Fundamentals	SU/Ü	5	4							PF
Game Design Fundamentals	Proj/SU/Ü	5	4							PF
Game Art Fundamentals	SU/Ü/Pra	5	4							PF
Computer Science for Game	SU/Ü	5	4							PF
Game Programming Fundamentals	SU/Ü	5	4							PF
Business English 1 for Game <sup>2)</sup>	SU	5		4						PF
Game Producing & Project Management	SU/Ü	5		4						PF
Game Direction & Storytelling	Proj/SU/Ü	5		4						PF
Game Art Direction & Management	Proj/SU/Ü	5		4						PF
2D Game Art & Animation	Proj/SU/Ü	5		4						PF
Game Technical Direction & Software Engineering	Proj/SU/Ü	5		4						PF
Game Research Methods	SE	5			3					PF
Game Project 3	Proj	15			8					PF
Game Specialization 3.1 (WPF)		5			3 <sup>8)</sup>					PF <sup>8)</sup>
Game Specialization 3.2 (WPF)		5			4 <sup>8)</sup>					PF <sup>8)</sup>
Business Englisch 2 for Game <sup>2)</sup>	SU/Ü	5				4				PF
Game Project 4	Proj	15				8				PF
Game Specialization 4.1 (WPF)		5				3 <sup>8)</sup>				PF <sup>8)</sup>
Game Specialization 4.2 (WPF)		5				4 <sup>8)</sup>				PF <sup>8)</sup>
Media Studies	SE	5					3			PF
Game Project 5	Proj	15					8			PF
Game Specialization 5.1 (WPF)		5					3 <sup>8)</sup>			PF <sup>8)</sup>
Game Specialization 5.2 (WPF)		5					4 <sup>8)</sup>			PF <sup>8)</sup>
Game Application Portfolio	SE	5						2 <sup>6)</sup>		PF
Internship		25								BE+PP <sup>5) 9)</sup>
Game Project 7	Proj	15							8	PF
BA Thesis	BA	12								BA
BA Seminar	SE	3							2	Kol
Summe		210	24	24	18	19	14	2	10	

Specialization Track „Game Design“	Art der LV	ECTS	SWS im Lehrplansemester							Prüfungsleistung <sup>1)</sup>
			1	2	3	4	5	6	7	
Gamification & Serious Games	SE	5			3					PF
Game Psychology 1	SE	5			4					PF
Level & Systems Design	SE	5				4				PF
Game Psychology 2	SE	5				4				PF
Creative Direction & Narrative Design	SE	5					3			PF
Game Sound Design	SE	5					3			PF
Summe		30			7	8	6			

Specialization Track „Game Art“	Art der LV	ECTS	SWS im Lehrplansemester							Prüfungsleistung <sup>1)</sup>
			1	2	3	4	5	6	7	
2D Object Design	SE	5			3					PF
3D Object Design	SE	5			3					PF
2D Environment & Level Design	SE	5				3				PF
3D Environment & Level Design	SE	5				4				PF
2D Character Design	SE	5					4			PF
3D Character Design	SE	5					4			PF
Summe		30			6	7	8			

Specialization Track „Game Programming & Technology“	Art der LV	ECTS	SWS im Lehrplansemester							Prüfungsleistung <sup>1)</sup>
			1	2	3	4	5	6	7	
Applied Mathematics for Game	SU	5			4					PF
Mobile Development for Game	SU	5			4					PF
Networking for Game	SU	5				3				PF
Game Dev Disciplines & Technology	SU	5				4				PF
Data Design for Game	SU	5					3			PF
Interface & UX Design for Game	SU	5					3			PF
Summe		30			8	7	6			

Specialization Track „Game Economics“	Art der LV	ECTS	SWS im Lehrplansemester							Prüfungsleistung <sup>1)</sup>
			1	2	3	4	5	6	7	
Game Product Management, Marketing & Sales	SE	5			4					PF
Accounting & Funding for Game	SE	5			4					PF
Quality Assurance	SE	5				3				PF
Game Media Laws	SE	5				3				PF
Game Entrepreneurship	SE	5					3			PF
Game Data Analytics & Game Market Research	SE	5					4			PF
Summe		30			8	6	7			

Specialization Track „Game Studies“	Art der LV	ECTS	SWS im Lehrplansemester							Prüfungsleistung <sup>1)</sup>
			1	2	3	4	5	6	7	
Game Studies Fundamentals	SE	5			4					PF
Game Research: Rules	SE	5			4					PF
Advanced Game Studies	SE	5				3				PF
Game Research: Play	SE	5				3				PF
Game Research: Games & Gaming	SE	5					3			PF
Game Research: Culture	SE	5					4			PF
Summe		30			8	6	7			

\*) Näheres im Modulhandbuch und Vorlesungsverzeichnis

<sup>1)</sup> Unternehmensplanspiel (unbenotete Studienleistung)

<sup>2)</sup> Unterrichts- und Prüfungssprache Englisch

<sup>3)</sup> VHB-Modul (Es gilt jeweils die an der VHB angebotene Prüfungsform, die Angaben in der Spalte „Prüfungsform“ sind nicht abschließend).

<sup>4)</sup> Die Wahlpflichtfächer sind aus dem entsprechenden Angebot der Fakultäten WW und IM zu wählen.

<sup>5)</sup> Es handelt sich um eine Prüfungsleistung, die aus zwei Arbeitsschritten besteht.

<sup>6)</sup> beispielhafte Zuordnung zum Lehrplansemester; kann ab dem dritten Semester belegt werden und muss vor Antritt des Praktischen Studiensemesters (Internship) bestanden sein.

<sup>7)</sup> Module ab dem dritten Lehrplansemester können in deutscher oder englischer Sprache unterrichtet und geprüft werden.

Näheres ist dem Modulhandbuch und dem Vorlesungsverzeichnis zu entnehmen.

<sup>8)</sup> exemplarische Angabe (richtet sich nach dem gewähltem Wahlpflichtfach)

<sup>9)</sup> unbenotet

## Abkürzungen

BA = Bachelorarbeit

BE = Bericht

BWL = Betriebswirtschaftslehre

ECTS = Kreditpunkte nach dem European Credit Transfer System

K = Klausur

Kol = Kolloquium

LV = Lehrveranstaltung

M = mündliche Prüfung

P = Prüfungsleistung

PA = Projektarbeit

PF = Portfolioprüfung

PP = Präsentation

Pra = Praktika

Proj = Projekt

SE = Seminar

St = Studienarbeit



Hochschule Neu-Ulm  
University of Applied Sciences