

§ 4 Studienplan

im Bachelorstudiengang Game-Produktion und Management ab Wintersemester 2019/20

Module	Units	Art der LV	ECTS	SWS im Fachsemester							Prüfungsleistung (P)
				1	2	3	4	5	6	7	
Einführung in die Game-Industrie	Grundlagen BWL ¹⁾	SU, Ü	10	4							P (1K, 120 min)
	Grundlagen der Game-Industrie	SU, Ü		4							
Game-Konzeption		SU, Ü	10	8							R (1PF)
Informationsmanagement, Programmierung und Informationstechnologie		SU, Ü	10	8							P (1PF)
Informations- und Kommunikationsdesign		SU, Ü	5		3						P (1St+Kol) ⁵⁾
Englisch 1		SU, Ü	5		3						P (1PF)
Wirtschaftsmathematik und Statistik	Wirtschaftsmathematik und Statistik	SU, Ü	10		6						P (1K)
	Übungen				2						
Projektmanagement und Vorgehensmodelle		SU, Ü	10		6						P (1PF)
Gamification und Serious Games		SU, Ü	5			3					P (1K)
Englisch 2		SU, Ü	5			3					P (1PF)
Allgemeine Psychologie		SU, Ü	10			7					P (1PF)
Fortgeschrittenes Projektmanagement und Leadership		SU, Ü	10			6					P (1St+Kol) ⁵⁾
Game Design ²⁾		SU, Ü	10				6				P (1St+Kol) ⁵⁾
Marketing und Medienethik	Marketing	SU, Ü	5				3				P (1St+Kol) ⁵⁾
	Medienethik ³⁾	vSE	5				2				P (1M/1St)
Sozialpsychologie		SU, Ü	10				7				P (1PF)
Game Production and Development ²⁾		SU, Ü	10					6			P (1St+Kol) ⁵⁾
Business models, processes and e-entrepreneurship ²⁾		SU, Ü	5					3			P (1St+Kol) ⁵⁾
Wahlpflichtfächer ⁴⁾		SU/Ü/SE	15					12			je nach WPF
Praxisseminar Einführung		SU/SE	2							2 ⁶⁾	P (1K/PA)
Praxisseminar Abschluss		SU/SE	2							2	P (1BE+PP) ⁵⁾
Praktisches Studiensemester			26								
Game Project ²⁾		SE	10							6	P (1St+Kol) ⁵⁾
Research Methods and Project ²⁾		SU/SE	10							6	P (1St+Kol) ⁵⁾
Bachelorseminar		SE	2							2	P (1PP)
Bachelorarbeit		BA	8								P (1BA)
Summe			210	24	20	19	18	21	4	14	

¹⁾ Unternehmensplanspiel (unbenotete Studienleistung)

²⁾ Unterrichts- und Prüfungssprache Englisch

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

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

⁵⁾ Es handelt sich um eine Prüfungsleistung, die aus zwei Arbeitsschritten besteht.

⁶⁾ beispielhafte Zuordnung zum Lehrplansemester; Praxisseminar Einführung kann ab dem dritten Semester belegt werden und muss vor Antritt des Praktischen Studiensemesters bestanden sein

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 = Portfolioprfung
PP = Präsentation
SE = Seminar
St = Studienarbeit
SU = Seminaristischer Unterricht
SWS = Semesterwochenstunden
Ü = Übung
vSE = virtuelles Seminar