Studienverlaufsplan Game Art and Design (B.A.)
gültig ab: Wintersemester 2027/2028

HBK ESSEN

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester
Entwurfsprozesse 1 BA-GAD-M1 (P) 6 CP | 4 SWS | unbenotet	**Entwurfsprozesse 2** BA-GAD-M5 (P) 6 CP | 4 SWS | unbenotet	**Storytelling** BA-GAD-M8 (P) 6 CP | 4 SWS | unbenotet	**Serious Games** BA-GAD-M11 (P) 9 CP | 4 SWS | benotet	**Praktikum oder Auslandssemester** BA-GAD-P (P) 30 CP | 2 SWS | unbenotet	**Games als Kunst** BA-GAD-M13 (P) 9 CP | 4 SWS | benotet	**Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium** BA-GAD-A (P) LV: Bachelorarbeit GAD-A1 12 CP | 0 SWS | benotet
Prototyping 1 BA-GAD-M2 (P) 6 CP | 4 SWS | benotet	**Prototyping 2** BA-GAD-M6 (P) 6 CP | 4 SWS | benotet	**Prototyping 3** BA-GAD-M9 (P) 6 CP | 4 SWS | benotet	**Physical Games** BA-GAD-M12 (P) 9 CP | 4 SWS | benotet		**Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt** BA-GAD-M14 (P) 9 CP | 4 SWS | benotet	LV: Bachelorkolloquium GAD-A2 6 CP | 2 SWS | unbenotet
2D Art and Design BA-GAD-M3 (P) 6 CP | 4 SWS | unbenotet	**Animation** BA-GAD-M7 (P) 6 CP | 4 SWS | unbenotet	**Sound Design** BA-GAD-M10 (P) 6 CP | 4 SWS | unbenotet				
3D Art and Design BA-GAD-M4 (P) 6 CP | 4 SWS | unbenotet	**Praktische Basis** BA-GAD-PB (P) LV: UI/UX Design GAD-PB2 3 CP | 2 SWS | unbenotet LV: Game Engines 2 GAD-PB3 3 CP | 2 SWS | unbenotet	LV: Game Engines 3 GAD-PB4 3 CP | 2 SWS | unbenotet LV: Pitch and Portfolio GAD-PB5 3 CP | 2 SWS | unbenotet	**Praktische Vertiefung 1** BA-GAD-PV1 (WP) LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 3 CP | 2 SWS | unbenotet LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 3 CP | 2 SWS | unbenotet		**Praktische Vertiefung 2** BA-GAD-PV2 (WP) LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 3 CP | 2 SWS | unbenotet LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 3 CP | 2 SWS | unbenotet	LV: Präsentation GAD-A3 6 CP | 2 SWS | unbenotet
Praktische Basis BA-GAD-PB (P) LV: Game Engines 1 GAD-PB1 3 CP | 2 SWS | unbenotet	**Fachtheorie 1** BA-FT1 (P) LV: Gesch. u. Theorie d. Designs 1 3 CP | 3 SWS | unbenotet	LV: Gesch. u. Theorie d. Designs 2 3 CP | 2 SWS | benotet	LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 3 CP | 2 SWS | unbenotet		LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 3 CP | 2 SWS | unbenotet	**Fachtheorie 2** BA-FT2 (WP) LV: Wissenschaftliches Projekt DW-FT2.6 6 CP | 1 SWS | unbenotet
Theorie 1 BA-T1 (P) LV: Designtheorie DW-T1.4 3 CP | 3 SWS | benotet	LV: Wahrnehmungs- und Medientheorie DW-T1.5 3 CP | 2 SWS | unbenotet	**Theorie 2** BA-T2 (WP) LV: Philosophie und Ästhetik o. Design und Ethik 3 CP | 2 SWS | unbenotet	LV: Forschungsbasierte Designprozesse o. Vertrags- u. Urheberrecht 3 CP | 2 SWS | benotet		**Fachtheorie 2** BA-FT2 (WP) LV: DW-FT2.3 o. DW-FT2.4 o. DW-FT2.7 3 CP | 2SWS | benotet	

Lehrbereich Methoden und Projekte
Lehrbereich Werkstatt und Labore
Lehrbereich Theorie

(P) = Pflichtmodul
(WP) = Wahlpflichtmodul
BA-*** = Modulkennung

CP = Credit Points
SWS = Semesterwochenstunden
LV = Lehrveranstaltung