

Studienablauf

- **Alle Module des Studiengangs** finden sich im **Online-Modulhandbuch**.
- Oder lieber als ein PDF? **Hier**.
- **Die Kurse der Module und deren Inhalte und Ziele** sind im Online-Modulhandbuch immer ganz unten aufgeführt. Die zu erarbeitenden Inhalte der Module sind grobe Vorgaben, da je nach gewählter Projektform deutlich variieren können.
- **Jedes Modul beinhaltet**
 - a) ein bis zwei Studienleistungen (unbenotet, werden nur „bestanden“) und
 - b) zum Abschluss eine benotete Modulprüfung (= benotete Prüfungsleistung).
- **Diese drei Module bilden das „große Teamprojekt“ über 3 Semester:**
 - **Game Project 1 – Concept (GM 110)**
Das Modul besteht aus 3 Kursen:
 - **Team (GM 111)** – Game Jams (mit Präsentationen), Teambildung, eigenes Spielkonzept. Präsentation in „Werkstattgespräch 1: Ideenpräsentation“ (~ Anfang Mai).
 - **Concept (GM 112)** – Deutliche Weiterentwicklung des Konzepts bis hin zu Concepts, Artworks, Frameworks und ersten Prototypen. Präsentation in „Werkstattgespräch 2: Concept“ (~ Ende Juni)
 - **Plan & Prototype (GM 113)** – Weiteres Verfeinern, in GGD überführen. Abgabe „Game Design Document“ (Semesterende 31.8.).
In diesem Modul ist also das GDD besonders wichtig. Allerdings: um hier ein solides Ergebnis erzielen zu können, müssen in den Kursen und Präsentationen vorher die passenden Vorarbeiten geleistet worden sein.
 - **Game Project 2 – Production (GM 210)**
Das Modul besteht aus 3 Kursen:
 - **Production Pipeline (GM 211)** – Weitere Tests, Projekt- und Produktionsplan, Requirements, Asset-Liste, Tools, Logistik. Präsentation in Werkstattgespräch 1 (~ Mitte Oktober).
 - **Iteration & Balancing (GM 212)** – Kernfunktionen, -mechaniken und Assets produziert und iterativ in Prototypen. Interne Tests, Optimierung. Balancing der Kernmechaniken, Verfeinerung Assets.
 - **Testing & QA (GM 213)** – Projektpräsentation zum Ende der Vorlesungszeit (~ Ende Januar).
 - **Game Project 3 – Finalization (GM 310)**
Das Modul besteht aus 2 Kursen:
 - **Finishing (GM 311)** – Werkstattgespräch 1 (~ Anfang / Mitte Juni).
 - **Demo & Documentation (GM 312)** – Präsentation und Veröffentlichung zum Rundgang (~ Mitte Juli) und Abgabe „Lessons Learned & Prospekt“ (Semesterende 30.8.).
- **Hier noch eine Übersicht dieser drei Module und Ihrer Kurse:**

Semester	Modul	Titel	CP	%	Inhalte	Lehrveranstaltungsart	CP	SWS	Gruppengröße	Prüfungsformen	Prüfungsart
1	1	Game Project 1 – Concept	15	10 %	Team	Kleingruppenprojekt	5	1	5	Projekt	Studienleistung (unbenotet)
					Concept	Kleingruppenprojekt	5	1	5		Studienleistung (unbenotet)
					Plan & Prototype	Kleingruppenprojekt	5	1	5		Prüfungsleistung (benotet)
Semester	Modul	Titel	CP	%	Inhalte	Lehrveranstaltungsart	CP	SWS	Gruppengröße	Prüfungsformen	Prüfungsart
2	5	Game Project 2 – Production	15	10 %	Production Pipeline	Seminaristischer Unterricht	5	1	20*	Projekt	Studienleistung (unbenotet)
					Iteration & Balancing	Kleingruppenprojekt	5	1	5*		Studienleistung (unbenotet)
					Testing & QA	Kleingruppenprojekt	5	1	5*		Prüfungsleistung (benotet)
Semester	Modul	Titel	CP	%	Inhalte	Lehrveranstaltungsart	CP	SWS	Gruppengröße	Prüfungsformen	Prüfungsart
3	9	Game Project 3 – Finalization	10	20 %	Finishing	Kleingruppenprojekt	5	1	5	Projekt	Prüfungsleistung (benotet)
					Demo & Documentation	Kleingruppenprojekt	5	1	5		Studienleistung (unbenotet)