

In dieser Übersicht können Sie die Module und jeweils zugeordneten Kurse sehen.
Stand: August 2010. Änderungen vorbehalten.

1. Semester	
ART100	Fine Arts
ART110	Farben, Naturstudien, Zeichnen und Komposition
ART120	Anatomie und Proportionslehre
ART130	Architektur
CS100	Computer Science
CS110	Basiskurs Computertechnologie
CS120	Basiskurs Programmierung
CS130	Basiskurs Scripting
CS140	Basiskurs 3D Engine
DA100	Digital Art
DA110	Basiskurs Photoshop
DA120	Basiskurs Modeling
DA130	Basiskurs Texturierung
DA140	Basiskurs Animation
GD100	Game Design
GD110	Basiskurs Game Design
GD120	Game Design Document
GD130	Projekt Brettspiele
GD140	Level Design
GE100	General Education
GE110	Deutsch
GE120	Englisch
GE130	Mathematik
GE140	Physik
GT100	Game Theory
GT110	Basiskurs Game Theory
GT120	Geschichte der Computerspiele
GT130	Game Critique
P100	Student Project
P110	Studentische Projektarbeit
PG100	Personal Skill Trainings
PG110	Einführungsvorlesung
PG120	Skill Training
PG130	Team Skills
PG140	Rechtsgrundlagen Wirtschaft
PG150	Developer Day
PG160	Messen / Konferenzen / Firmenbesuche
PM100	Project Management
PM110	Project Review
PM120	Projektplanung
PM130	Projektmanagement

2. Semester	
GP200	Production
GP210	Einführung Produktion
GP220	Qualitätskontrolle
GP230	Produktpräsentation
GP240	Dokumentation
GP250	Lokalisierung
LA200	Law
LA210	Grundlagen Recht
LA220	Vertragsrecht
LA230	Urheberrecht
MA200	Management
MA210	Marketing & Public Relations
MA220	Personalarbeit
MA230	Zeitmanagement
MA240	Konfliktmanagement
MA250	Unternehmens- / Projektorganisation
MA260	Rechnungswesen
MA270	Unternehmenskommunikation
MA280	Präsentation
MA290	Supervision
P200	Project
P210	Studentisches Projekt
PG200	Personal Skill Trainings
PG210	Sport (Fitness for Game Designer)
PG220	Sozialkunde
PG230	Asset Management
PG240	Developer Day
PG250	Messen / Konferenzen / Firmenbesuche
PM200	Project Management
PM210	Project Review
PM220	Projektmanagement
PM230	Software für Projektmanagement
TR200	Technical Requirements
TR210	Software und Hilfsmittel
TR220	Technical Requirements
TR230	Technische Plattformen

In dieser Übersicht können Sie die Module und jeweils zugeordneten Kurse sehen.
Stand: August 2010. Änderungen vorbehalten.

3. Semester	
GP300	Production
GP310	Praxiswissen Produktion
GP320	Methoden und Werkzeuge der QA
GP330	Alterskennzeichnungen
GP340	Bedienungsanleitungen / Verpackungen
LA300	Law
LA310	Urheberrecht
LA320	Lizenzrecht
LA330	Internationales Produktionsrecht
MA300	Management
MA310	Marketing & Public Relations
MA320	Personalarbeit
MA330	Zeitmanagement
MA340	Konfliktmanagement
MA350	Veränderungsmanagement
MA360	Kostenmanagement
MA370	Aufgabenmanagement
MA380	Risikomanagement
MA390	Rhetorik
P300	Project
P310	Studentisches Projekt
PG300	Personal Skill Trainings
PG310	Developer Day
PG320	Konsultationen
PG330	Messen / Konferenzen / Firmenbesuche
PM300	Project Management
PM310	Project Review
PM320	Projekt Management
PM330	Projektmanagement Software

4. Semester	
GP400	Production
GP410	Erfahrungswissen Produktion
GP420	Kopierschutztechniken
GP430	Produktion Online Spiele
GP440	Unternehmensgründung
LA400	Law
LA410	Arbeitsrecht
LA420	Öffentliche Förderung
MA400	Management
MA410	Marketing & Public Relations
MA420	Fähigkeitenmanagement
MA430	Veränderungsmanagement
MA440	Kostenmanagement
MA450	Präsentationstraining
MA460	Projektfinanzierung
MA470	Verhandlungsführung
MA480	Leitung und Führung Personal
P400	Project
P410	Studentisches Projekt
PG400	Personal Skill Trainings
PG410	Konsultationen
PG420	Rechtsgrundlagen Wirtschaft
PG430	Bewerbungstraining
PG440	Developer Day
PG450	Messen / Konferenzen / Firmenbesuche