

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	
CR200	Code Review
CR210	Project Review
CR220	Code Review
CS200	Computer Science
CS210	Software Design
CS220	DirectX
CS230	Videokonsolen Entwicklung
CS240	Mathematik für Spielentwicklung
CS250	Physik für Spielentwicklung
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
PR200	Programming
PR210	3D Engine Programmierung
PR220	C++ Programmierung
PR230	Programmierung Grafikeffekte (Shader)
PR240	3D Engine Recherche / Forschung

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

3. Semester	
CR300	Code Review
CR310	Project Review
CR320	Code Review
CS300	Computer Science
CS310	DirectX
CS320	Mathematik für Spielentwicklung
CS330	Physik für Spielentwicklung
CS340	Videokonsolen Programmierung
P300	Project
P310	Studentisches Projekt
PG300	Personal Skill Trainings
PG310	Developer Day
PG320	Konsultationen
PG330	Messen / Konferenzen / Firmenbesuche
PR300	Programming
PR310	3D Engine Programmierung
PR320	C++ Programmierung
PR330	Programmierung Grafikeffekte (Shader)

4. Semester	
CR400	Code Review
CR410	Project Review
CR420	Code Review
CS400	Computer Science
CS410	Software Design
CS420	Game spezifische Mathematik
CS430	Game spezifische Physik
CS440	Videokonsolen Programmierung
P400	Project
P410	Studentisches Projekt
PG400	Personal Skill Trainings
PG410	Konsultationen
PG420	Rechtsgrundlagen Wirtschaft
PG430	Bewerbungstraining
PG440	Developer Day
PG450	Messen / Konferenzen / Firmenbesuche
PR400	Programming
PR410	3D Engine
PR420	C++
PR430	Programmierung Grafikeffekte (Shader)