

Game Design Usability Engineering

Semester	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Religion	1	1	1	1	-	-
Wirtschaft und Recht	-	-	2	2	2	2
Medientechnologie und angewandte Informatik	6	6	4	4	3	3
Medientheorie und Kunstgeschichte	-	-	2	2	2	2
Mediengestaltung	7	7	5	5	4	4
Medienproduktion	4	4	4	4	5	5
Medienprojekte	-	-	-	-	4	4
Medienwirtschaft	-	-	2	2	-	-
Kommunikation	-	-	-	-	2	2
Freigegegenstände						
Deutsch Rhetorik	-	-	2	-	-	-
Englisch Rhetorik	-	-	-	2	-	-
Politische Bildung	2	2	-	-	-	-
Technisch Dokumentation	-	-	-	-	2	2
Kunstgeschichte und Kulturphilosophie	-	-	2	2	2	-
SUMME	20	20	22	22	24	24



GAME DESIGN

Game- und Level-Design,
Charakter Design,
Programmierung in Gameengines



USABILITY ENGINEERING

Konzeption, Design und
Programmierung von Interfaces,
Prozess- und Organisationsmodelle



WEITERE INHALTE

Darstellung und Komposition,
Visualisierung in 2D und 3D,
Programmierung,
Medientheorie, Kunstgeschichte,
Prototypenentwicklung,