Technische Hochschule Nürnberg

STUDIENPLAN

Game Design

M.A.

Master Game Design

Ausgabe 1 - gültig ab 15.03.2027 - gemäß Beschluss des Fakultätsrats vom 04.11.2026

Inhalt

1 Allgemeines 3

1.1 Gesetzliche Grundlagen 3

1.2 Änderungsdienst 3

1.3 Abkürzungen und Kennzeichnungen 3

2 Studienverlaufsplan 4

3 Fachwissenschaftliche Wahlpflichtmodule 5

1 Allgemeines

1.1 Gesetzliche Grundlagen

Das vorliegende Dokument basiert auf folgenden rechtlichen Grundlagen:

- Allgemeine Studien- und Prüfungsordnung der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm
- Studien- und Prüfungsordnung für den Masterstudiengang „Game Design“ an der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm (SPO M-GD)
- Modulhandbuch *Game Design*

1.2 Änderungsdienst

Ausgabe	ersetzt Seite	gültig ab	Grundlage	bestehend aus den Ausgabeständen der Seiten																	
				1	2	3	4	5													
1	neu	15.03.2027	FRS v. 04.11.2026	1	1	1	1	1													

1.3 Abkürzungen und Kennzeichnungen

FWPM	Technical elective module	fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul
FRS	Faculty Council Meeting	Fakultätsratssitzung
Kl	written examination	Klausur
LN	assessment	Leistungsnachweis
ECTS	ECTS credits	Leistungspunkte
Koll	colloquium	Kolloquium
LV	course	Lehrveranstaltung
MA	master's thesis	Masterarbeit
mündP	oral examination	mündliche Prüfung
PA	project work	Projektarbeit
Pr	practical course/laboratory	Praktikum

praktS	Practical Coursework	Praktische Studienleistung
Pro	project	Projekt
Ref	presentation	Referat
S	seminar	Seminar
SPO	study and examination regulations	Studien- und Prüfungsordnung
schrP	written examination	schriftliche Prüfung
StA	Project Paper	Studienarbeit
SU	seminar-style course	seminaristischer Unterricht
SWS	lecture hours per week	Semesterwochenstunden
Ü	exercises	Übung
WPM	required elective module	Wahlpflichtmodul

2 Studienverlaufsplan

		Modulname	Lehrform	SWS	LP	Prüfung / LN		Bemer–kungen
						Art	Dauer (Min.)	
Semester 1	1	Game Design Loop	SU, Ü	4	5	praktS		
	2	Team & Projekt	S	2	2,5	praktS		
	3	Game Engine 101	SU, Ü	2	2,5	praktS		
	4	Game as a System	SU, Ü	4	5	praktS		5)
	5	Fachwissenschaftliche WPM - Gruppe “Basics”	SU, Ü, S	12	15	SchrP/ mündPr/ praktS	90/ 30	3) 5)
			Summe	24	30			
Semester 2	6	Project Teil 1	Pro	5	10	StA		5)
	7	Themenspezifisches Mentoring Teil 1	S	2	2,5	praktS		
	8	Community Building & Pitching	S	4	5	praktS		
	9	Seminar zur Game-Analyse	S	2	2,5	StA		5)
	10	Fachwissenschaftliche WPM - Gruppe “Deep Dives”	SU, Ü, S	8	10	SchrP / mündPr / praktS	90/ 30	2) 5)
			Summe	21	30			
Semester 3	11	Projekt Teil 2	Pro	5	10	StA		5)
	12	Themenspezifisches Mentoring Teil 2	S	2	2,5	praktS		
	13	Game Science	SU, Ü	4	5	praktS		5)
	14	Grundlagen Business	SU, Ü	2	2,5	SchrP	90	
	15	Fachwissenschaftliche WPM - Gruppe “Deep Dives”	SU, Ü, S	8	10	SchrP / mündPr / praktS	90/ 30	1) 2) 5)
			Summe	21	30			
Semester 4	16	Masterarbeit			20	MA	30	5)
	17	Masterseminar	S	2	2,5	Ref		4)
	18	Publication and Marketing	S	2	2,5	praktS		
	19	Polishing + Beyond	S	4	5	praktS		
			Summe	8	30			
			Gesamtsumme	**74**	**120**			

Fußnoten

1) Die Kataloge der Fachwissenschaftlichen Wahlpflichtmodule (FWPM) sowohl der Gruppe “Basics” als auch der Gruppe “Deep Dives” wird von den Fakultätsräten der Fakultäten Design, Elektrotechnik Feinwerktechnik Informationstechnik und Informatik für jedes Folgesemester beschlossen und hochschulöffentlich bekannt gegeben. Die detaillierten Festlegungen zu den einzelnen Teilmodulen sind in diesem Katalog angegeben.
2) Zulassungsvoraussetzungen einzelner Deep-Dive-Module ergeben sich aus dem Modulhandbuch. Wahlpflichtmodule der Gruppe “Deep Dives” werden als 2,5 und 5 ECTS-Leistungspunkte Veranstaltungen angeboten; es können 4x 2,5 oder 2x 2,5 ECTS-Leistungs-punkte und 1x 5 oder 2x 5 ECTS-Leistungspunkte Veranstaltungen gewählt werden.
3) Bei den Wahlpflichtmodule der Gruppe “Basics” werden durch die Prüfungskommission 3 Module individuell festgelegt. Es ist keine freie Auswahl möglich. Ein Modul hat 5 ECTS-Leistungspunkte.
4) Abschlusspräsentation von 30 Minuten Dauer zzgl. Diskussion, Befragung; das Ergebnis wird bei der Benotung der Masterarbeit berücksichtigt.
5) Endnotenbildend

3 Fachwissenschaftliche Wahlpflichtmodule

Gruppe	Semester	Gesamtumfang	Modulauswahl
Basics	1. Semester	15 ECTS	Individuelle Festlegung durch die Prüfungskommission zu Studienbeginn
Deep Dives	2. Semester	10 ECTS	Auswahl durch die Studierenden aus dem Angebot des Wintersemesters
Deep Dives	3. Semester	10 ECTS	Auswahl durch die Studierenden aus dem Angebot des Sommersemesters

Basics Module

Die Basics Module dienen dem Ausgleich unterschiedlicher fachlicher Vorkenntnisse und Qualifikationen der Studierenden. Aus den vier im Modulkatalog aufgeführten Basics-Modulen bestimmt die Prüfungskommission studierendenindividuell die drei zu belegenden Module. Eine freie Wahl durch die Studierenden ist nicht vorgesehen.

Deep Dives Module

Die Deep Dives Module dienen der fachlichen Vertiefung. Die Module werden semesterweise von den beteiligten Fakultäten angeboten und im Modulkatalog beschrieben.

Je nach Angebot können Veranstaltungen mit 2,5 ECTS oder 5 ECTS kombiniert werden, um den erforderlichen Umfang zu erreichen.

Ein Anspruch auf das Angebot bestimmter Wahlpflichtmodule besteht nicht. Das tatsächliche Angebot richtet sich nach den Beschlüssen der beteiligten Fakultäten sowie den verfügbaren Ressourcen.