

Bachelor of Arts DIGITAL GAMES BUSINESS (B.A.)

* Diese kann über das 4. und 5. Semester getreckt werden. Anrechnung des Workloads der Praxisphase auf Antrag möglich. Die Prüfungsleistung (Praktikumsbericht mit Präsentation) ist in jedem Fall zu absolvieren.

PL	MODULE UND VERANSTALTUNGEN	ECTS pro Modul	FERNSTUDIENGANG							
			Studiensemester / Kontaktblöcke							
			1 KB	2 KB	3 KB	4 KB	5 KB	6 KB	7 KB	
K	Wirtschaftswissenschaftliche Grundlagen Grundlagen der BWL - Institutionenlehre Grundlagen der VWL	10	6 4							
K	Wissenschaftliches Arbeiten Methodenlehre Empirische Sozialforschung	8	4 4							
K	Statistik und Research Ethics Research Ethics Statistik I Statistik II	10	2 4	4						
PrG	Kollaboratives Wissens- und Innovationsmanagement Grundlagen des Wissensmanagements Grundlagen des Innovationsmanagements User Research und Marktforschung	12		4 4 4						
K	Externes Rechnungswesen Buchführung Informations- und Zahlungsbemessungsfunktion in der Games-Wirtschaft	10		6	4					
K	Wirtschaftsrecht Grundlagen des Rechts Einführung in das Handels- und Gesellschaftsrecht Urheber- und Internetrecht	8		2	4 2					
HA	Grundlagen Medienökonomie und Games-Wirtschaft Grundlagen Medienökonomie Games-Wirtschaft	6			3 3					
K	IT-, Medienrecht und Steuerlehre IT-, Medienrecht und Datenschutz Betriebliche Steuerlehre	8			4 4					
PA/Pr	Games Studies Spiel- und Entscheidungstheorie Games Studies	6			3 3					
K	Internes Rechnungswesen Kostenrechnung Controlling Dokumentation, Planung, Steuerung, Kontrolle und Monitoring im Games Business	14			4 6 4					
HA	Medien-, Digital Marketing und Game Advertising Medienmarketing Marketing und Game-Advertising in der Games-Wirtschaft Digitale Wirtschaft, IoT, Controlling und Monitoring	12			4		4 4			
Ref	Digital Games Business Modelling & E-Business Leadership Medien und Bildung: Gamification, Edutainment & Serious Games Digital Games Business Modelling E-Business-Leadership	12					2 2 2	2 2 2		
K	Medien-, Game- und Kommunikationsmanagement Medien-, Game- und Kommunikationsmanagement Grundlagen des Projektmanagements Kund*innenbeziehungsmanagement	8					3		2 3	
Ref	Interkulturelle Medienkommunikation und -kooperation Interkulturelle Medienkommunikation Games-, Marketing- und IT-Ethik	6						3 3		
PrG	Business English Business English - Correspondence Business English - Presentation Business English - Negotiation	8								4 3 3
Wahlpflichtmodule (Wähle 1 aus 3)										
PA/Pr	Transmedia und Games-Praxis Grundlagen Interactive Storytelling Games & crossmedialer Journalismus (Twitch & Co) Grundlagen des Interface- und Informationsdesigns	12					3 4		4	
PA/Pr	E-Sport und Data Science Management E-Sports Management: Perspektiven aus Event-, Sportwirtschaft und Wissenschaft KI und Data Science Management Projekt Angewandtes VR, AR, MR und Mo-Cap	12					3 2 2		2 2	
PA/Pr	Markt- und Werbepsychologie in der Games Wirtschaft Markt- und Werbepsychologie Psychologische Marktforschung	12					4 3		2 2	
Abschlussmodule										
PB/Pr	Praxisphase* Praxisphase	18					x	x		
BT/ Koll	Bachelor-Thesis und Kolloquium Bachelor-Thesis und Kolloquium	12							2	2

Legende: BT = Bachelor-Thesis, ECTS = European Credit System = Kreditpunkte, HA = Hausarbeit, K = Klausur, KB = Kontaktblock, Koll = Kolloquium, PA = Projektarbeit, PB = Praxisbericht, PL = Prüfungsleistung, Pr = Präsentation, PrG = Präsentation als Gruppenarbeit mit Handout, Ref = Referat