

1	<b>Orientierungswochen</b> 0 CP - 1 SWS Diverse	<b>Einführung CM Crossmedia</b> 2*3 CP / 2*2 SWS Hirt, Ledwig	<b>Einführung 3D/GD 3D-Art &amp; Game Design</b> 2*3 CP / 2*2 SWS Müller, Meyer, N.N.	<b>Mediengeschichte</b> 3 CP / 2 SWS Schmidt	<b>Grundlagen der Kommunikation</b> 3 CP / 2 SWS Jäger	<b>Grundlagen formaler Gestaltung</b> 4*3 CP / 4*2 SWS Diverse
2	<b>Einführung HM Hypermedia</b> 2*3 CP / 2*2 SWS Haberkorn, Becker	<b>Einführung AV Audiovisuelle Medien</b> 6 CP / 4 SWS Negelen	<b>Einführung MR Medienräume</b> 6 CP / 4 SWS Gilgen	<b>Mediengeschichte</b> 3 CP / 2 SWS Schmidt	<b>Grundlagen der Kommunikation</b> 3 CP / 2 SWS Gilgen	<b>Grundlagen interaktiver Systeme</b> 2*3 CP / 2*2 SWS Lorek, Klobner
3	<b>Entwurfsprojekt CM-HM-AV-MR-3D/GD</b> 12 CP / 6 SWS Lehrgebietsleiter	<b>Jahresthema I</b> 3+6 CP / 2+2 SWS Schmidt, Gilgen, Haberkorn, N.N.	<b>Grundlagen Intermediale Gestaltung I</b> 3+6 CP / 4+2 SWS Diverse			
4	<b>Entwurfsprojekt CM-HM-AV-MR-3D/GD</b> 12 CP / 6 SWS Lehrgebietsleiter	<b>Jahresthema II</b> 6 CP / 2 SWS Schmidt, Gilgen, Haberkorn, N.N.	<b>Grundlagen Intermediale Gestaltung II</b> 3+6 CP / 4+2 SWS Diverse	<b>Interdisziplinäre Projekte</b> 3 CP / 2 SWS Diverse		
5	<b>Entwurfsprojekt CM-HM-AV-MR-3D/GD</b> 12 CP / 6 SWS Lehrgebietsleiter	<b>Jahresthema III</b> 6 CP / 2 SWS Schmidt, Gilgen, Haberkorn, N.N.	<b>Grundlagen Intermediale Gestaltung III</b> 3+6 CP / 4+2 SWS Diverse	<b>Interdisziplinäre Projekte</b> 3 CP / 2 SWS Diverse		
4	<b>Praxissemester</b> 24 CP / 0 SWS -	<b>Praxisseminar</b> 6 CP / 4 SWS alle hauptamtlich Lehrenden				
6	<b>Entwurfsschwerpunkt CM-HM-AV-MR-3D/GD</b> 12 CP / 6 SWS Lehrgebietsleiter	<b>Bachelor-Thesis und Bachelor-Seminar</b> 18 CP / 2 SWS alle hauptamtlich Lehrenden				

### Studienverlaufsplan BA Intermedia Design & BA Intermedia Design mit Praxissemester

In jedem Semester sind 30 Creditpoints (CP, entspricht ECTS) zu erarbeiten. Dazu sind die hier aufgeführten Module zu absolvieren.

Innerhalb der Module sind manchmal mehrere Pflicht- oder Wahlpflichtkurse zu belegen, um die Summe der für das Modul erforderlichen CP zu erarbeiten. Z. B. in den Wahlpflichtmodulen Grundlagen Intermediale Gestaltung I-III werden Veranstaltungen mit 6 CP und 3 CP angeboten. Jeweils eine ist zu belegen, um in Summe 9 CP zu erarbeiten.

Ab dem 3. Semester ist ein **Entwurfsprojekt** in einem der Lehrgebiete zu wählen (Hypermedia, Crossmedia, AV Medien, Medienräume, 3D-Art & Game Design).

**Jahresthema I, II und III** werden alle bei einem festen Betreuer belegt.

Die zweimalige Teilnahme an der **Interdisziplinären Projektwoche** des FB Gestaltung ist vorgesehen.

Das **praktische Studiensemester** kann wahlweise im 4., 5. oder 6. Semester absolviert werden. Es wird mit einem Seminar begleitet, in dem eine Dokumentation und Präsentation der externen Tätigkeit erstellt wird.

Begleitend zur **Bachelor-Thesis** wird ein passender Entwurfsschwerpunkt gewählt.

Grundlage: Prüfungsordnung vom XX.03.2013  
 Version 1.0 - 8. Februar 2013, MH