

BA-Abschlussarbeit

Themenstellung, Arbeitsmethodik und Ergebnisqualität der Arbeit führen den Nachweis der qualifizierten Eigenständigkeit im Fachgebiet Game Design

Kurs 1: BA-Abschlussarbeit, praktischer Teil; Der praktische Teil der BA-Abschlussarbeit beinhaltet im Wesentlichen das BA-Projekt [spielbares Game, lauffähige Applikation o.ä.].

Kurs 2: BA-Abschlussarbeit, theoretischer Teil; Der schriftliche Teil der BA-Abschlussarbeit dient im Wesentlichen der Dokumentation der praktischen Arbeit.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 6. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-6010-01.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	BA-Abschlussarbeit
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Ulrich Götz Lic. phil. René Bauer Dr. Beat Suter Florian Faller Goran Saric
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	22 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Vertiefung Game Design, ECTS-Zulassung zum 6. Semester
Lehrform	Kurs 1: Projekt Kurs 2: Projekt
Zielgruppen	Vertiefung Game Design, 6. Semester, BA-Arbeit
Lernziele / Kompetenzen	Kurs 1: Mit der Bachelorarbeit weisen die Studierenden ihren Studienerfolg nach. Themenstellung, Arbeitsmethodik und Ergebnisqualität führen den Nachweis der Eigenständigkeit im Fachgebiet Game Design. Kurs 2: Der schriftliche Teil der BA-Abschlussarbeit dient der Dokumentation der praktischen Arbeit unter Berücksichtigung von Ausgangslage, Entwicklung und Ergebnis.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	BA-Arbeit
Termine	Zwischenpräsentationen: 16.3.2022, 21.4.2022
Bewertungsform	Noten von A - F