

Bachelor Computer Games Technology

Start zum Wintersemester

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6 Mobilitätsfenster	Semester 7	
X Audio und AV-Bearbeitung 5 ECTS		Digital Content Creation X 5 ECTS	Projekt Game-Design X 10 ECTS		W Entre- und Intrapreneurship 5 ECTS	Betriebspraktikum X 17 ECTS	
X Mediengestaltung 5 ECTS							
X Computer Games und interaktive Medien 5 ECTS	1 Programmstrukturen 2 5 ECTS	I Einführung in Datenbanken 5 ECTS	X Bildbearbeitung & -Analyse 5 ECTS	X Virtual und Augmented Reality 10 ECTS		Thesis & Kolloquium X 13 ECTS	
I Programmstrukturen 1 5 ECTS	I Programmierpraktikum 5 ECTS	I Systemnahe Programmierung 5 ECTS	X Game Engines 5 ECTS	X Visual Effects und Shader 5 ECTS	I Web-Anwendungen 5 ECTS		
I Informationstechnik 5 ECTS	I UNIX & Shell-Programmierung 5 ECTS	I Algorithmen und Datenstrukturen 5 ECTS	X Grundlagen der Computergrafik 5 ECTS	X Geometrische Modellierung & Computeranimation 5 ECTS	I Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung 5 ECTS		
M Analysis 5 ECTS	S Datenschutz & Medienrecht 5 ECTS	M Lineare Algebra 5 ECTS	I Applied Data Science and Machine Learning 5 ECTS	X Seminar Game-Design 5 ECTS	I Software-Design 5 ECTS		
M Diskrete Mathematik 5 ECTS	M Deskriptive Statistik & Grundlagen der Linearen Algebra 5 ECTS	V Wahlblock (2 aus 6) Rechnernetze, Einführung in die Betriebswirtschaft, Induktive Statistik, Digital Marketing, Formale Sprachen, Digital Product Management 10 ECTS		I Anwendungen der Künstlichen Intelligenz 5 ECTS	S Soft Skills 5 ECTS		
I INFORMATIK	T TECHNIK	W WIRTSCHAFT	M MATHEMATIK	X INTEGRATIONSFACH	V VERTIEFUNG/WAHL		S SOFT SKILLS

* Im Mobilitätsfenster werden folgende Module ersetzt: Entre- und Intrapreneurship, Web-Anwendungen, Fortgeschrittene OOP, Software-Design, Soft Skills, Seminar Game-Design (stattdessen findet das Modul "Virtual & Augmented Reality komplett im 5. Semester statt).

Bachelor Computer Games Technology

Start zum Sommersemester

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7
Digital Content Creation X 5 ECTS	X Audio und AV-Bearbeitung 5 ECTS X Mediengestaltung 5 ECTS		Algorithmen und Datenstrukturen I 5 ECTS	Projekt Game-Design X 10 ECTS		
Programmstrukturen 1 I 5 ECTS	Computer Games und interaktive Medien X 5 ECTS	Applied Data Science and Machine Learning I 5 ECTS	Einführung in Datenbanken I 5 ECTS	Game Engines X 5 ECTS	Virtual und Augmented Reality X 10 ECTS	Betriebspraktikum X 17 ECTS
Analysis M 5 ECTS	Informationstechnik I 5 ECTS	UNIX & Shell-Programmierung I 5 ECTS	Systemnahe Programmierung I 5 ECTS	Bildbearbeitung & -Analyse X 5 ECTS		
Deskriptive Statistik & Grundlagen der Linearen Algebra M 5 ECTS	Programmstrukturen 2 I 5 ECTS	Web-Anwendungen I 5 ECTS	Anwendungen der Künstlichen Intelligenz I 5 ECTS	Grundlagen der Computergrafik X 5 ECTS	Visual Effects und Shader X 5 ECTS	
Diskrete Mathematik M 5 ECTS	Programmierpraktikum I 5 ECTS	Entre- und Intrapreneurship W 5 ECTS	Soft Skills S 5 ECTS	Software-Design I 5 ECTS	Geometrische Modellierung & Computeranimation X 5 ECTS	Thesis & Kolloquium X 13 ECTS
Datenschutz & Medienrecht S 5 ECTS	Lineare Algebra M 5 ECTS	Wahlblock (2 aus 6) Rechnetetze, Einführung in die Betriebswirtschaft, Induktive Statistik, Digital Marketing, Formale Sprachen, Digital Product Management V 10 ECTS		Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung I 5 ECTS	Seminar Game-Design X 5 ECTS	
I INFORMATIK	T TECHNIK	W WIRTSCHAFT	M MATHEMATIK	X INTEGRATIONSFACH	V VERTIEFUNG/WAHL	S SOFT SKILLS

1) Mobilitätsfenster:

- Dual Studierende verbringen dieses Semester als Praxissemester in ihrem Betrieb.
- Für Vollzeitstudierende ist in diesem Semester ein Auslandssemester möglich

Bei Studierenden mit Studienstart zum Sommersemester ist zur Wahrnehmung eines Mobilitätsfensters eine Beratung erforderlich.

2) Die folgenden Leistungen müssen bis zum Ende des 5. Studienseesters erbracht werden. Ohne erfolgreiche Übergangsprüfung erfolgt die Exmatrikulation.

Analysis

Übung Analysis

Diskrete Mathematik

Programmstrukturen 1

Übung Programmstrukturen 1

Informationstechnik

3) Weitere Informationen zu Prüfungstypen und Vorbedingungen zu Prüfungen finden sich im Studienverlaufsplan. Die Inhalte der einzelnen Lehrveranstaltungen sind im Modulhandbuch beschrieben.