

# 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 <b>Wahlblock (2 aus 6)</b> 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	X Computer Games und interaktive Medien 5 ECTS	Applied Data Science and Machine Learning I 5 ECTS	Einführung in Datenbanken I 5 ECTS	X Game Engines 5 ECTS	Virtual und Augmented Reality X 10 ECTS	Betriebspraktikum X 17 ECTS
Analysis M 5 ECTS	I Informationstechnik 5 ECTS	I UNIX & Shell-Programmierung 5 ECTS	I Systemnahe Programmierung 5 ECTS	X Bildbearbeitung & -Analyse 5 ECTS		
Deskriptive Statistik & Grundlagen der Linearen Algebra M 5 ECTS	I Programmstrukturen 2 5 ECTS	I Web-Anwendungen 5 ECTS	I Anwendungen der Künstlichen Intelligenz 5 ECTS	X Grundlagen der Computergrafik 5 ECTS	X Visual Effects und Shader 5 ECTS	
Diskrete Mathematik M 5 ECTS	I Programmierpraktikum 5 ECTS	W Entre- und Intrapreneurship 5 ECTS	S Soft Skills 5 ECTS	I Software-Design 5 ECTS	X Geometrische Modellierung & Computeranimation 5 ECTS	Thesis & Kolloquium X 13 ECTS
Datenschutz & Medienrecht S 5 ECTS	M Lineare Algebra 5 ECTS	V <b>Wahlblock (2 aus 6)</b> Rechnernetze, Einführung in die Betriebswirtschaft, Induktive Statistik, Digital Marketing, Formale Sprachen, Digital Product Management V 10 ECTS		I Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung 5 ECTS	X Seminar Game-Design 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.