

B_CGT25.1		Studienverlaufs- und Prüfungsplan Computer Games Technology (B.Sc.)																										
			Aufwand pro Semester												Prüfung					Einordnung								
Modul-Nr.	Modul	ECTS pro Semester							Fq.	VE	Hfgk.	KoZ	EiZ	AA	Anw.	Vorl.	Art.	Ben.	Vers.	Dauer	Vert.	WB.	LF.	Mit.	Sprache	Fachgebiet		
	Prüf.-Nr.	Veranstaltung	1	2	3	4	5	6	7			[h]	[h]	[h]						[min]					V.	M.		
MB363		Study Bootcamp Medien																						bo			Integrationsfach	
	TB357	Study Bootcamp Medien	15,0							W	38	6	129,0	188,0	317,0	J		PFK (AB,BP,K1)	J	3			VU	ann, bo, hi, mlo	DE	DE		
MB001		Analysis																						fko			Mathematik	
	TB001	Analysis	3,0							W+S	4	6	30,0	60,0	90,0	N		K1	J	3*	120			V	fko	DE	DE	
	TB002	Übg. Analysis	2,0							W+S	2	6	15,0	45,0	60,0	N		FP	N	o.B.				U	fko	DE	DE	
MB002		Mathematische Konzepte und Diskrete Mathematik																						iw			Mathematik	
	TB003	Diskrete Mathematik	5,0							W+S	4	6	30,0	120,0	150,0	N		K1	J	3*	120			V	iw	DE	DE	
MB011		Grundlagen von Computer Games und interaktiven Medien																						bo			Integrationsfach	
	TB098	Grundlagen von Computer Games und interaktiven Medien	5,0							W	2	12	30,0	120,0	150,0	N		AB	J	3				U	dko	DE	DE	
MB358		Study Bootcamp Informatik																						dpr			Informatik	
	TB352	Study Bootcamp Informatik		15,0						S	16	6	120,0	330,0	450,0	J		PFK (AB,KL)	J	3			VU	dpr, dsg, mhe, ne	DE	DE		
MB238		Digital Content Creation																						bo			Informatik	
	TB085	Prakt. Interaktive Geometrische Modellierung		3,0						W+S	4	4	22,5	67,5	90,0	J		AB	J	3				U	swa	DE	DE	
	TB100	Prakt. Fortgeschrittene Interaktive Modellierung		2,0						W+S	4	3	15,0	45,0	60,0	J		AB	J	3				U	swa	DE	DE	
MB344		Objektorientierte Programmstrukturen																						dpr			Informatik	
	TB338	Objektorientierte Programmstrukturen		2,0						W+S	4	6	30,0	30,0	60,0	N		K1	J	3*	120			PR	dpr	DE	DE	
	TB383	Übg. Objektorientierte Programmstrukturen		3,0						W+S	3	6	22,5	67,5	90,0	J	TB352	AB	N	o.B.				PR	kik	DE	DE	
MB377		Deskriptive Statistik und Lineare Algebra																						fbo			Mathematik	
	TB373	Deskriptive Statistik		2,5						S	2	6	15,0	60,0	75,0	N		K1	J	3*	120			V	fbo	DE	DE	
		Lineare Algebra		2,5						S	2	6	15,0	60,0	75,0	N								V	aha	DE	DE	
MB040		Algorithmen und Datenstrukturen																						uhl			Informatik	
	TB015	Algorithmen und Datenstrukturen			3,0					W	2	12	30,0	60,0	90,0	N	TB383	K1	J	3*	90			V	uhl	DE	DE	
	TB016	Übg. Algorithmen und Datenstrukturen			2,0					W	1	12	15,0	45,0	60,0	J		AB	N	o.B.				U	mhe	DE	DE	
MB043		Systemnahe Programmierung																						uhl			Informatik	
	TB072	Systemnahe Programmierung			2,0					W	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	120			V	uhl	DE	DE	
	TB074	Übg. Systemnahe Programmierung			3,0					W	1	12	15,0	75,0	90,0	J		AB	N	o.B.				U	mhe	DE	DE	
MB267		Game Engines																						bo			Integrationsfach	
	TB097	Game-Engines			3,0					W	2	12	30,0	60,0	90,0	N		AB	J	3				W	pmu	DE	DE	
	TB258	Prakt. Level-Design			2,0					W	1	4	10,0	50,0	60,0	J		AB	J	3				U	pmu	DE	DE	
MB352		Serious Games																						bo			Integrationsfach	
	TB347	Serious Games			5,0					W	4	6	30,0	60,0	90,0	J		K1	J	3*	90			VU	Zöllner	DE	DE	
MB366		Datenbanken																						mpa			Informatik	
	TB361	Datenbanken			3,0					W	1	12	15,0	75,0	90,0	N		K1	J	3*	60			V	mpa	DE	DE	
	TB362	Übg. Datenbanken			2,0					W	1	12	15,0	45,0	60,0	J		AB	N	o.B.				U	ne	DE	DE	
MB378		Fortgeschrittene Lineare Algebra																						aha			Mathematik	
	TB374	Fortgeschrittene Lineare Algebra			5,0					W	2	12	30,0	120,0	150,0	N	TB373	K1	J	3*	120			V	aha	DE	DE	
MB053		Datenschutz und Medienrecht																						gb			Fremdsprachen & Recht	
	TB078	Datenschutz			2,0					S	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	180			V	bra	DE	DE	
		Medienrecht			3,0					S	1	12	15,0	75,0	90,0	N								V	job	DE	DE	
MB059		Web-Anwendungen																						mpg			Informatik	
	TB027	Web-Anwendungen			3,0					S	2	12	22,5	67,5	90,0	N		K1	J	3*	60			V	mpg	DE	DE	
	TB028	Übg. Web-Anwendungen			2,0					S	1	12	15,0	45,0	60,0	J	TB352	AB	N	o.B.				U	mpg	DE	DE	
MB097		Bildbearbeitung und -analyse																						dsg			Integrationsfach	
	TB076	Bildbearbeitung und -analyse			2,0					S	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	60			V	dsg	DE	DE	
	TB083	Prakt. Bildbearbeitung und -analyse			3,0					S	1	12	15,0	75,0	90,0	J	TB074	AB	J	3				U	hoe	DE	DE	
MB291		Web- and App-Analytics																						awo			Wirtschaft	
	TB282	Web- and App-Analytics			2,0					S	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	60			VU	awo	DE	DE	
	TB126	Web-Analytics Projekt			3,0					S	2	12	22,5	67,5	90,0	J		SA	J	3				PR	awo	DE	DE	
MB345		Architekturen vernetzter Systeme																						ann			Informatik	
	TB297	Workshop container- und serviceorientierte Architekturen			1,0					S	2	3	15,0	15,0	30,0	J		FP	N	o.B.				W	jso	DE	DE	
	TB339	Workshop Cloud Infrastructure			2,0					S	2	6	30,0	30,0	60,0	J		AB	J	3				W	uh, ann	DE	DE	
	TB340	Computer-Netzwerke			2,0					S	2	6	15,0	45,0	60,0	N		KL	J	3*	60			VU	kal	DE	DE	
MB384		Computergrafik																						bo			Integrationsfach	
	TB381	Computergrafik			2,0					S	2	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	90			V	bo	DE	DE	
	TB382	Prakt. Computergrafik			3,0					S	4	12	30,0	60,0	90,0	J	TB074	AB	J	3				U	pmu	DE	DE	
MB266		Virtual and Augmented Reality																						bo			Integrationsfach	
	TB091	Virtual und Augmented Reality				2,0				W	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	90			V	bo	DE	DE	
	TB257	Prakt. Virtual Reality				3,0	5,0			W+S	2	12	22,5	217,5	240,0	J		AB	J	3				U	mpg	DE	DE	
MB088		Seminar Game-Design																						A2,A3,A4,A5	S	Doz	Integrationsfach	
	TB040	Seminar				5,0				W+S	1	12	15,0	135,0	150,0	J		SA	J	3				S	Doz	DE (EN)	DE	

Modul-Nr. Modul			Aufwand pro Semester													Prüfung					Einordnung									
			ECTS pro Semester							Fq.	VE	Hfgk.	KoZ	EiZ	AA	Anw.	Vorl.	Art.	Ben.	Vers.	Dauer	Vert.	WB.	LF.	Mit.	Sprache	Fachgebiet			
	Prfg.-Nr.	Veranstaltung	1	2	3	4	5	6	7				[h]	[h]	[h]						[min]						V.	M.		
MB102	Geometrische Modellierung und Computeranimation																									bo			Integrationsfach	
	TB081	Geometrische Modellierung und Computeranimation					2,0			W	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	90			V	bo	DE	DE			
	TB084	Prakt. Geometrische Modellierung und Computeranimation					3,0			W	2	12	30,0	60,0	90,0	J	TB071	AB	J	3			U	pmu	DE	DE				
MB274	Visual Effects und Shader																									ann			Integrationsfach	
	TB265	Visual Effects und Shader					2,0			W	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	60			V	ann	DE	DE			
	TB266	Prakt. Visual Effects und Shader					3,0			W	1	12	15,0	75,0	90,0	J	TB071	AB	J	3			U	pmu	DE	DE				
MB118	Soft Skills																									Doz			Medien & Kommunikation	
	TB042	Assistenz					3,0			W+S	2	12	22,5	67,5	90,0	N		SA	N	o.B.				A	Doz	DE	DE			
	TB043	Communication Skills					2,0			W+S	1	12	15,0	45,0	60,0	J		SA	N	o.B.				W	amk	DE	DE			
MB293	Digital Product Management																								B2	awo			Integrationsfach	
	TB284	Digital Product Management					5,0			W	2	12	30,0	60,0	90,0	J		K1	J	3*				VU	gru	DE	DE			
MB372	Künstliche Intelligenz																								B3	iw			Informatik	
	TB367	Künstliche Intelligenz					5,0			W	2	12	30,0	120,0	150,0	N	TB352 oder TB359	K1	J	3*	120			VU	ann, dsg, iw	DE (EN)	DE/EN			
MB375	Betriebswirtschaftslehre																								B1	fko			Wirtschaft	
	TB371	Betriebswirtschaftslehre					5,0			W	2	12	30,0	120,0	150,0	N		K1	J	3*	60			VU	fko	DE	DE			
MB057	Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung																								A3	uhl			Informatik	
	TB024	Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung					2,0		S	1	12	15,0	45,0	60,0	N	TB383	K1	J	3*	120			V	uhl	DE	DE				
	TB025	Übg. Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung					3,0		S	1	12	15,0	75,0	90,0	J		AB	N	o.B.					U	mhe	DE	DE			
MB058	Software-Design																								A2,A3,A4,A5	uhl			Informatik	
	TB026	Software-Design					5,0		S	2	12	30,0	120,0	150,0	N	TB338	K1	J	3*	90			V	uhl	DE	DE				
MB368	Venture Lab																									jpl			Wirtschaft	
	TB389	Venture Lab					5,0		S	3	12	45,0	105,0	150,0	J		PF (PR,SA)	J	3				V	jpl	DE	DE				
MB122	IT-Sicherheit																								A4	gb			Informatik	
	TB048	IT-Sicherheit					5,0		S	2	12	30,0	120,0	150,0	N		K1	J	3*	90			VU	gb	DE (EN)	EN				
MB232	Formale Sprachen																								A2	mpa			Informatik	
	TB057	Formale Sprachen					5,0		S	2	12	30,0	120,0	150,0	N	TB003	K1	J	3*	90			V	mpa	DE	DE				
MB246	Projekt Game-Design																								A2,A3,A4,A5	ann			Integrationsfach	
	TB096	Game-Design					3,0		S	1	12	15,0	75,0	90,0	N		K1	J	3*	90			V	ann	DE	DE				
	TB102	Projekt Game-Design					7,0		S	1	12	15,0	195,0	210,0	J		SA	J	3					PR	ann	DE	DE			
MB257	Auslandssemester																								A1	sal			Integrationsfach	
	TB039	Auslandssemester					30,0		W+S	13	12	187,5	712,5	900,0	N		AU	J	3				Y	sal	DE	DE				
MB278	Kognitive Psychologie																								A5	afi			Integrationsfach	
	TB271	Kognitive Psychologie					5,0		W	2	12	30,0	120,0	150,0	N		K1	J	3*	120			V	fsi	DE	DE				
MB371	Praktikum																									Doz			Integrationsfach	
	TB366	Praktikum					15,0		W+S	0	12	0,0	450,0	450,0	N		PB	N	o.B.					BR	Doz	DE	DE			
MB150	Bachelor-Thesis																									Doz			Integrationsfach	
	TB050	Bachelor-Thesis							12,0	W+S	0	12	0,0	360,0	360,0	N		SA	J	2					TS	Doz	DE	DE		
MB370	Bachelor-Kolloquium																									Doz			Integrationsfach	
	TB365	Bachelor-Kolloquium					3,0		W+S	1	1	0,5	89,5	90,0	N	TB050	KO	J	2	30			K	Doz	DE	DE				

Spalte	Bedeutung
Modul-Nr.	Modulnummer
Modul	Bezeichnung des Moduls
Prfg.-Nr.	Prüfungsfachnummer
Veranstaltung	Bezeichnung der Lehrveranstaltung
ECTS pro Semester	Angabe, in welchem Semester in einer Fachrichtung das Modul mit wie vielen ECTS liegt
Fq.	Frequenz (W = Wintersemester, S = Sommersemester, W+S = jedes Semester)
VE	Veranstaltungseinheit (1 = 75 Minuten / Woche)
Hfgk.	Anzahl Wochen
KoZ	Kontaktzeit
EiZ	Selbststudium
AA	Arbeitsaufwand
Anw.	Anwesenheit
Vorl.	erforderliche Vorleistungen
Art	Prüfungsform (s. Tabelle unten)
Ben.	Benotung (J = Ja, N = Nein)
Vers.	Anzahl der Versuche (* 4. Versuch = mündliche Nachprüfung)
Dauer	Dauer der Prüfung
Vert.	Vertiefungsrichtung
WB	Wahlblockzuordnung
LF.	Veranstaltungsform (s. Tabelle unten)
Mit.	Mitarbeiterkürzel
Sprache V.	Vorlesungssprache (DE = Deutsch, EN = Englisch)
Sprache M.	Sprache der Unterrichtsmaterialien (DE = Deutsch, EN = Englisch)
Fachgebiet	Informatik / Integrationsfach / Mathematik / Technik / Wirtschaft / Medien & Kommunikation / Fremdsprachen & Recht

Kürzel	Prüfungsform	Kürzel	Veranstaltungsform
AB	Abnahme	A	Assistenz
AS	Assessment	BC	Bootcamp
AU	Ausland	BR	Betriebliches Praktikum
BP	Begleitprüfung	di	Mehrere Veranstaltungsarten
FP	Teilnahme	F	Fallstudie
K1	Klausur + ggf. Bonus	K	Kolloquium
K2	Klausur / Mündliche Prüfung + ggf. Bonus	P	Praktikum
KL	Klausur	PR	Projekt
KM	Klausur / Mündliche Prüfung	S	Seminar
KO	Kolloquium	TS	Thesis
LA	Laborabschluss	U	Übung / Praktikum / Planspiel
LP	Laborprüfung	Y	Veranstaltungen an ausländischer Hochschule
LT	Lerntagebuch	V	Vorlesung
MP	Mündliche Prüfung	VU	Vorlesung mit integrierter Übung / Workshop / Assignm.
PB	Praktikumsbericht / Protokoll	W	Workshop
PF	Portfolio-Prüfung		
PFK	Portfolio-Prüfung mit Kompensationsprüfung		
PR	Präsentation / Referat		
SA	Schriftl. Ausarbeitung (ggf. mit Präsentation)		