

Bachelor Computer Games Technology

Start zum Wintersemester

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6 Mobilitätsfenster ¹⁾	Semester 7
Content & Creation - Study Bootcamp Medien X 15 ECTS	intoCoding - Study Bootcamp Informatik I 15 ECTS	Game Engines X 5 ECTS	Bildbearbeitung und -analyse X 5 ECTS	Virtual und Augmented Reality X 10 ECTS		Betriebspraktikum X 17 ECTS
Computer Games und interaktive Medien X 5 ECTS	Digital Content Creation X 5 ECTS	Serious Games X 5 ECTS	Computergrafik X 5 ECTS	Geometrische Modellierung und Computeranimation X 5 ECTS	Projekt Game-Design X 10 ECTS	
Analysis M 5 ECTS	Objektorientierte Programmstrukturen I 5 ECTS	Algorithmen und Datenstrukturen I 5 ECTS	Web- and App- Analytics X 5 ECTS	Seminar Game-Design X 5 ECTS	Software-Design I 5 ECTS	
Diskrete Mathematik M 5 ECTS	Deskriptive Statistik & Lineare Algebra M 5 ECTS	Datenbanken I 5 ECTS	Architekturen vernetzter Systeme I 5 ECTS	Visual Effects und Shader X 5 ECTS	Entre- und Intrapreneurship W 5 ECTS	
		Systemnahe Programmierung I 5 ECTS	Web-Anwendungen I 5 ECTS	Soft Skills S 5 ECTS		Thesis & Kolloquium X 13 ECTS
		Fortgeschrittene Lineare Algebra M 5 ECTS	Datenschutz und Medienrecht S 5 ECTS	Wahlblock (1 aus 3) Betriebswirtschaft Digital Product Management Künstliche Intelligenz V 5 ECTS	Wahlblock (1 aus 4) Formale Sprachen, Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung, IT-Sicherheit, Kognitive Psychologie V 5 ECTS	
I INFORMATIK	T TECHNIK	W WIRTSCHAFT	M MATHEMATIK	X INTEGRATIONSFACH	V VERTIEFUNG/WAHL	S SOFT SKILLS

Bachelor Computer Games Technology

Start zum Sommersemester

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7
<p>intoCoding - Study Bootcamp Informatik</p> <p>I 15 ECTS</p>	<p>Content & Creation - Study Bootcamp Medien</p> <p>X 15 ECTS</p>	<p>Projekt Game-Design</p> <p>X 10 ECTS</p>		<p>Bildbearbeitung und -analyse</p> <p>X 5 ECTS</p>	<p>Virtual und Augmented Reality</p> <p>X 10 ECTS</p>	<p>Betriebspraktikum</p> <p>X 17 ECTS</p>
<p>Digital Content Creation</p> <p>X 5 ECTS</p>	<p>Computer Games und interaktive Medien</p> <p>X 5 ECTS</p>	<p>Web- and App-Analytics</p> <p>X 5 ECTS</p>	<p>Game Engines</p> <p>X 5 ECTS</p>	<p>Computergrafik</p> <p>X 5 ECTS</p>	<p>Geometrische Modellierung und Computeranimation</p> <p>X 5 ECTS</p>	
<p>Deskriptive Statistik & Lineare Algebra</p> <p>M 5 ECTS</p>	<p>Objektorientierte Programmstrukturen</p> <p>I 5 ECTS</p>	<p>Architekturen vernetzter Systeme</p> <p>I 5 ECTS</p>	<p>Algorithmen und Datenstrukturen</p> <p>I 5 ECTS</p>	<p>Seminar Game-Design</p> <p>X 5 ECTS</p>	<p>Serious Games</p> <p>X 5 ECTS</p>	
<p>Diskrete Mathematik</p> <p>M 5 ECTS</p>	<p>Analysis</p> <p>M 5 ECTS</p>	<p>Web-Anwendungen</p> <p>I 5 ECTS</p>	<p>Datenbanken</p> <p>I 5 ECTS</p>	<p>Software-Design</p> <p>I 5 ECTS</p>	<p>Visual Effects und Shader</p> <p>X 5 ECTS</p>	
		<p>Datenschutz und Medienrecht</p> <p>S 5 ECTS</p>	<p>Systemnahe Programmierung</p> <p>I 5 ECTS</p>	<p>Entre- und Intrapreneurship</p> <p>W 5 ECTS</p>	<p>Thesis & Kolloquium</p> <p>X 13 ECTS</p>	
		<p>Soft Skills</p> <p>S 5 ECTS</p>	<p>Fortgeschrittene Lineare Algebra</p> <p>M 5 ECTS</p>	<p>Wahlblock (1 aus 4) Formale Sprachen, Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung, IT-Sicherheit, Kognitive Psychologie</p> <p>V 5 ECTS</p>	<p>Wahlblock (1 aus 3) Betriebswirtschaft, Digital Product Management, Künstliche Intelligenz</p> <p>V 5 ECTS</p>	
I INFORMATIK	T TECHNIK	W WIRTSCHAFT	M MATHEMATIK	X INTEGRATIONSFACH	V VERTIEFUNG/WAHL	S SOFT SKILLS

- 1) Dual Studierende verbringen dieses Semester als Praxissemester in ihrem Unternehmen.
Für Vollzeitstudierende ist in diesem Semester ein Auslandssemester möglich.
Im Mobilitätsfenster werden folgende Module ersetzt:

Projekt Game-Design
Software-Design
Entre- und Intrapreneurship
Seminar Game-Design
Wahlblock (1 aus 4)
Das Modul "Virtual und Augmented Reality" findet komplett im 5. Semester statt

Bei einem Studienstart zum Sommersemester ist für die Durchführung des Mobilitätsfensters eine Beratung erforderlich.
Es finden die Module vom Mobilitätsfenster des Wintersemesters Anwendung.

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