

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