

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	Soft Skills S 5 ECTS	Bildbearbeitung und -analyse X 5 ECTS	Virtual und Augmented Reality X 10 ECTS	Projekt Game-Design X 10 ECTS	Betriebspraktikum X 15 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	Web- and App-Analytics X 5 ECTS	Thesis & Kolloquium X 15 ECTS
Analysis M 5 ECTS	Datenbanken I 5 ECTS	Algorithmen und Datenstrukturen I 5 ECTS	Game Engines X 5 ECTS	Architekturen vernetzter Systeme I 5 ECTS	Software-Design I 5 ECTS	
Diskrete Mathematik M 5 ECTS	Objektorientierte Programmstrukturen I 5 ECTS	Systemnahe Programmierung I 5 ECTS	Web-Anwendungen I 5 ECTS	Visual Effects und Shader X 5 ECTS	Venture Lab W 5 ECTS	
Deskriptive Statistik & Lineare Algebra M 5 ECTS	Fortgeschrittene Lineare Algebra M 5 ECTS	Datenschutz & Medienrecht S 5 ECTS	Wahlblock (1 aus 4) Betriebswirtschaftslehre, Digital Product Management, Kognitive Psychologie, Künstliche Intelligenz V 5 ECTS	Wahlblock (1 aus 3) Formale Sprachen, Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung, IT-Sicherheit 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 15 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>Algorithmen und Datenstrukturen</p> <p>I 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>Game Engines</p> <p>X 5 ECTS</p>	<p>Datenbanken</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>Systemnahe Programmierung</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>Architekturen vernetzter Systeme</p> <p>I 5 ECTS</p>	<p>Fortgeschrittene Lineare Algebra</p> <p>M 5 ECTS</p>	<p>Venture Lab</p> <p>W 5 ECTS</p>	<p>Wahlblock (1 aus 4) Betriebswirtschaftslehre, Digital Product Management, Kognitive Psychologie, Künstliche Intelligenz</p> <p>V 5 ECTS</p>	<p>Thesis & Kolloquium</p> <p>X 15 ECTS</p>
<p>Datenschutz & Medienrecht</p> <p>S 5 ECTS</p>		<p>Soft Skills</p> <p>S 5 ECTS</p>	<p>Wahlblock (1 aus 4) Formale Sprachen, Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung, IT-Sicherheit</p> <p>V 5 ECTS</p>			
<p>I INFORMATIK</p>	<p>T TECHNIK</p>	<p>W WIRTSCHAFT</p>	<p>M MATHEMATIK</p>	<p>X INTEGRATIONSFACH</p>	<p>V VERTIEFUNG/WAHL</p>	<p>S SOFT SKILLS</p>

- 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:

Web- and App-Analytics
Projekt Game-Design
Software-Design
Venture Lab
Wahlblock (1 aus 3)

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.