

Bachelor Computer Games Technology

Start zum Wintersemester

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	
X Audio & AV-Bearbeitung 5 ECTS		I Algorithmen & Datenstrukturen 5 ECTS				
X Mediengestaltung 5 ECTS			X Projekt Gamedesign 10 ECTS	X Special Effects in Games 10 ECTS		
X Games & interaktive Medien 5 ECTS	I Programmierpraktikum 5 ECTS	I Datenbanken 1 5 ECTS				
I Programmstrukturen 1 5 ECTS	I Programmstrukturen 2 5 ECTS	I Systemnahe Programmierung 5 ECTS	I Bildbearbeitung & -analyse 5 ECTS	X Seminar Gamedesign 5 ECTS	X Praktikum 17 ECTS	
I Informationstechnik 5 ECTS	I UNIX & Shell-Programmierung 5 ECTS	V Wahlblock (2 von 4) Betriebswirtschaftslehre Digital Marketing Künstliche Intelligenz Rechnernetze 10 ECTS	I Computergrafik 1 5 ECTS	I Computergrafik 2 5 ECTS		
M Mathematik 1 5 ECTS	S Datenschutz & Medienrecht 5 ECTS		I Virtual & Augmented Reality 5 ECTS	I Praktikum Virtual Reality 5 ECTS		
M Diskrete Mathematik 5 ECTS	M Mathematik 2 5 ECTS	M Lineare Algebra 5 ECTS	I Web-Anwendungen 5 ECTS	S Soft Skills 5 ECTS	X Thesis & Kolloquium 13 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
X Audio & AV-Bearbeitung 5 ECTS					
	X Mediengestaltung 5 ECTS				
I Programmstrukturen 1 5 ECTS	X Games & interaktive Medien 5 ECTS	I Computergrafik 1 5 ECTS	X Special Effects in Games 10 ECTS	X Projekt Gamedesign 10 ECTS	Praktikum
S Datenschutz & Medienrecht 5 ECTS	I Informationstechnik 5 ECTS	I UNIX & Shell-Programmierung 5 ECTS	I Computergrafik 2 5 ECTS	X Seminar Gamedesign 5 ECTS	X 17 ECTS
M Mathematik 1 5 ECTS	I Programmstrukturen 2 5 ECTS	I Web-Anwendungen 5 ECTS	I Algorithmen & Datenstrukturen 5 ECTS	I Bildbearbeitung & -analyse 5 ECTS	Thesis & Kolloquium
M Mathematik 2 5 ECTS	I Systemnahe Programmierung 5 ECTS	I Programmierpraktikum 5 ECTS	I Datenbanken 1 5 ECTS	I Virtual & Augmented Reality 5 ECTS	
M Diskrete Mathematik 5 ECTS	M Lineare Algebra 5 ECTS	V Wahlblock (2 aus 4) Künstliche Intelligenz Digital Marketing Betriebswirtschaftslehre Rechnernetze 10 ECTS	I Praktikum Virtual Reality 5 ECTS	X 13 ECTS	
			S Soft Skills 5 ECTS		

I INFORMATIK

T TECHNIK

W WIRTSCHAFT

M MATHEMATIK

X INTEGRATIONSFACH

V VERTIEFUNG/WAHL

S SOFT SKILLS

1) 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

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