

Bachelor Computer Games Technology

Start zum Wintersemester

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6 Mobilitätsfenster	Semester 7
X Audio & AV-Bearbeitung 5 ECTS		I Algorithmen & Datenstrukturen 5 ECTS	X Projekt Game-Design 10 ECTS		X Praktikum Virtual Reality 5 ECTS	
X Mediengestaltung 5 ECTS		I Einführung in Datenbanken 5 ECTS	X Bildbearbeitung & -analyse 5 ECTS		I Web-Anwendungen 5 ECTS	
X Computer Games & interaktive Medien 5 ECTS	X Digital Content Creation 5 ECTS	I Systemnahe Programmierung 5 ECTS	X Virtual & Augmented Reality 5 ECTS	X Special Effects in Games 10 ECTS	I Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung 5 ECTS	X Betriebspraktikum 17 ECTS
I Programmstrukturen 1 5 ECTS	I Programmstrukturen 2 5 ECTS	I Programmierpraktikum 5 ECTS	X Grundlagen der Computergrafik 5 ECTS	X Geometrische Modellierung und Computeranimation 5 ECTS	I Software-Design 5 ECTS	
I Informationstechnik 5 ECTS	I UNIX & Shell-Programmierung 5 ECTS	M Lineare Algebra 5 ECTS	I Applied Data Science & Machine Learning 5 ECTS	X Seminar Game-Design 5 ECTS	W Entre- & Intrapreneurship 5 ECTS	
M Analysis 5 ECTS	S Datenschutz & Medienrecht 5 ECTS	V Wahlblock (2 von 5) Einführung in die Betriebswirtschaft, Induktive Statistik, Digital Marketing, Rechnernetze, Formale Sprachen 10 ECTS		I Anwendungen der Künstlichen Intelligenz 5 ECTS	S Soft Skills 5 ECTS	X Thesis & Kolloquium 13 ECTS
M Diskrete Mathematik 5 ECTS	M Deskriptive Statistik & Grundlagen der Linearen Algebra 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
Digital Content Creation X 5 ECTS	X Audio & AV-Bearbeitung 5 ECTS X Mediengestaltung 5 ECTS		I Algorithmen & Datenstrukturen 5 ECTS	X Projekt Game-Design 10 ECTS		
I Programmstrukturen 1 5 ECTS	X Computer Games & interaktive Medien 5 ECTS	I Apllied Data Science & Machine Learning 5 ECTS	I Systemnahe Programmierung 5 ECTS	I Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung 5 ECTS		
M Analysis 5 ECTS	I Informationstechnik 5 ECTS	I UNIX & Shell-Programmierung 5 ECTS	I Einführung in Datenbanken 5 ECTS	I Software-Design 5 ECTS	X Special Effects in Games 10 ECTS	X Betriebspraktikum 17 ECTS
M Deskriptive Statistik & Grundlagen der Linearen Algebra 5 ECTS	I Programmstrukturen 2 5 ECTS	I Web-Anwendungen 5 ECTS	I Anwendungen der Künstlichen Intelligenz 5 ECTS	X Bildbearbeitung & -analyse 5 ECTS	X Seminar Game-Design 5 ECTS	
M Diskrete Mathematik 5 ECTS	I Programmierpraktikum 5 ECTS	W Entre- & Intrapreneurship 5 ECTS	S Soft Skills 5 ECTS	X Grundlagen der Computergrafik 5 ECTS	X Geometrische Modellierung und Computeranimation 5 ECTS	
S Datenschutz & Medienrecht 5 ECTS	M Lineare Algebra 5 ECTS	V Wahlblock (2 von 5) Einführung in die Betriebswirtschaft, Induktive Statistik, Digital Marketing, Rechnernetze, Formale Sprachen 10 ECTS		X Virtual & Augmented Reality 5 ECTS	X Praktikum Virtual Reality 5 ECTS	X Thesis & Kolloquium 13 ECTS
I INFORMATIK	T TECHNIK	W WIRTSCHAFT	M MATHEMATIK	X INTEGRATIONSFACH	V VERTIEFUNG/WAHL	S SOFT SKILLS

1) Mobilitätsfenster:

- Dual Studierende verbringen dieses Semester als Praxissemester in ihrem Betrieb.
- Für Vollzeitstudierende ist in diesem Semester ein Auslandssemester möglich

Bei Studierenden mit Studienstart zum Sommersemester ist zur Wahrnehmung eines Mobilitätsfensters eine Beratung erforderlich.

2) Die folgenden Leistungen müssen bis zum Ende des 5. Studiensemesters erbracht werden. Ohne erfolgreiche Übergangsprüfung erfolgt die Exmatrikulation.

Analysis

Übung Analysis

Diskrete Mathematik

Programmstrukturen 1

Übung Programmstrukturen 1

Informationstechnik

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