

Bachelor Computer Games Technology

Start zum Wintersemester

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

* Im Mobilitätsfenster werden folgende Module ersetzt: Entre- und Intrapreneurship, Web-Anwendungen, Fortgeschrittene OOP, Software-Design, Soft Skills, Seminar Game-Design (stattdessen findet das Modul "Virtual & Augmented Reality komplett im 5. Semester statt).

Bachelor Computer Games Technology

Start zum Sommersemester

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7
X Digital Content Creation 5 ECTS	X Audio und AV-Bearbeitung 5 ECTS X Mediengestaltung 5 ECTS		I Algorithmen und Datenstrukturen 5 ECTS	X Projekt Game-Design 10 ECTS		
I Programmstrukturen 1 5 ECTS	X Computer Games und interaktive Medien 5 ECTS	I Applied Data Science and Machine Learning 5 ECTS	I Einführung in Datenbanken 5 ECTS	X Game Engines 5 ECTS	X Virtual und Augmented Reality 10 ECTS	X Betriebspraktikum 17 ECTS
M Analysis 5 ECTS	I Informationstechnik 5 ECTS	I UNIX & Shell-Programmierung 5 ECTS	I Systemnahe Programmierung 5 ECTS	X Bildbearbeitung & -Analyse 5 ECTS	X Visual Effects und Shader 5 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 Grundlagen der Computergrafik 5 ECTS	X Geometrische Modellierung & Computeranimation 5 ECTS	
M Diskrete Mathematik 5 ECTS	I Programmierpraktikum 5 ECTS	W Entre- und Intrapreneurship 5 ECTS	S Soft Skills 5 ECTS	I Software-Design 5 ECTS	X Seminar Game-Design 5 ECTS	X Thesis & Kolloquium 13 ECTS
S Datenschutz & Medienrecht 5 ECTS	M Lineare Algebra 5 ECTS	V Wahlblock (2 von 5) Rechnernetze, Einführung in die Betriebswirtschaft, Induktive Statistik, Digital Marketing, Formale Sprachen 10 ECTS		I Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung 5 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. Studienseesters 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.