

Bachelor Computer Games Technology

Start zum Wintersemester

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6 Mobilitätsfenster ¹⁾	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	1 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 aus 6) Rechnernetze, Einführung in die Betriebswirtschaft, Induktive Statistik, Digital Marketing, Formale Sprachen, Digital Product Management 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	

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

Entre- und Intrapreneurship
Web-Anwendungen
Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung
Software-Design
Soft Skills
Seminar Game-Design (stattdessen findet das Modul "Virtual & Augmented Reality" 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) 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.