

Games Engineering Bachelor of Science

Studienverlaufsplan

Stand: 26.02.2016

FS	CP/ FS	Modul	CP	Modul	CP	Modul	CP
1		GameLab I	15	Grundlagen der Mathematik f. Info.	20	Grundlagen der Informatik	25
		Game Lab I.1 Grundlagen	5	Mathematik 1 für Games Engineering	10	Einführung in die Programmierung	5
						Algorithmen und Datenstrukturen	10
	30		5		10		15
2		Game Lab I.2 Sprachen	10	Mathematik 2 für Games Engineering	10	Softwaretechnik	10
		30	10	10	10	10	10
3		Game Lab II	20	Game Design	15	Vertiefung Informatik	10
		Game Lab II.1 Architekturen	10	Grundlagen der Mensch-Computer Interaktion	5	Softwarequalität	5
					Seminar - Aktuelle Trends des Games Engineering	5	Netzwerk- und parallele Programmierung
	30		10		10		10
4		Game Lab II.2 Komponenten	10	Asset Development (Modellierung und Animation)	5	Games Engineering I	10
						Interaktive Künstliche Intelligenz	5
					Allgemeine Schlüsselqualifikationen	5	Interaktive Computergraphik
	30		10		10		10
5		Game Lab III	20	Berufsorientierendes Praktikum	15	Games Engineering II	10
		Game Lab III.1 Systeme	10			Ein Modul aus dem Wahlpflichtbereich	5
	30		10		15		5
6		Game Lab III.2 Systeme	10	Abschlussbereich	15	Ein Modul aus dem Wahlpflichtbereich	5
					Bachelor-Thesis	12	
					Exhibition: Game Lab III und Bachelor-Thesis	3	
	30		10		15		5
	180						

FS: Fachsemester, CP: Credit Points