

Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung (B. Sc.) > Studienablauf und Studieninhalte

	Modul 1	Modul 2	Modul 3	Modul 4	Modul 5	Modul 6
1. Semester	Rechnerarchitektur und Betriebssysteme	Programmierung und Modellierung	Digitale Signalverarbeitung	Diskrete Mathematik	Fachsprache	Mediale Anwendungen
CREDITS 30	5		5	5	5	5
2. Semester	Algorithmen und Datenstrukturen	10	Verteilte Systeme	Lineare Algebra und Analysis	Digitale Spiele	Medienproduktion Projekt
CREDITS 30	5		5	5	5	5
3. Semester	Datenbanksysteme	Maschinelles Lernen	Software Engineering	Stochastik	Game Design Grundlagen	Online- und Medienrecht
CREDITS 30	5	5	5	5	5	5
4. Semester	Künstliche Intelligenz	Datensicherheit, -Schutz und -Ethik	Projekt Web-programmierung	Automaten und Formale Sprachen	Mensch-Computer-Interaktion	Wahlpflichtmodul 1
CREDITS 30	5	5	5	5	5	5
5. Semester	Web Engineering	Seminar Informatik	Projekt Anwendungs-entwicklung	Spiele-programmierung	Wahlpflichtmodul 2	Wahlpflichtmodul 3
CREDITS 30	5	5		5	5	5
6. Semester	Computergrafik	Studium generale	10	Integrative Projektanalyse	Berufspraktikum Teil 1	
CREDITS 30	5	5		5	10	
7. Semester	Bachelorarbeit & -kolloquium			Berufspraktikum Teil 2		
CREDITS 30	15			15		

WAHLPFLICHTMODULE: Internet-Suchmaschinen | Interaction & Experience Design | KI für Spieleentwicklung | Autonome Systeme und Robotik | Software-Testen | Datenbanken und Anwendungsentwicklung |



Grundlagen der Informatik



Mathematische Ausbildung



Überfachliche Kompetenzen



Wahlfächer



Praktikum und Bachelorarbeit