

# Games Engineering Bachelor of Science

## Studienverlaufsplan

Stand: 18.05.2017

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

FS: Fachsemester, CP: Credit Points, GOP: Grundlagen- und Orientierungsprüfung (siehe FSB), KP: Kontrollprüfung (siehe FSB)