

**Studienablaufplan**

**Medieninformatik und Interaktives Entertainment  
(B.Sc.)**

[→ Onlineversion öffnen](#)

[? Weitere Hinweise zum Dokument](#)

<b>Modul/ Lerneinheiten</b>	<b>SSZ</b>	<b>LVS</b>	<b>1. Sem.</b>	<b>2. Sem.</b>	<b>CP</b>	<b>PVL</b>	<b>PL</b>	<b>Gew.</b>
	<b>Ah</b>	<b>ges.</b>	<b>V/S/P/T</b>	<b>V/S/P/T</b>				
5500 Mensch-Maschine-Interaktion	105	75	2/2/1/0		6	AP/3	Ms/90	6/180
5501 Digital and Scientific Skills	105	75			6		Msn/PA	6/180
55011 Digital and Scientific Skills			2/2/0/0					
55012 Academic English & Presentational Skills			0/0/1/0					
5502 Wissenschaft und Wirtschaft 1	105	75		1/2/2/0	6		Msn/PF	6/180
5511 Einführung in die Informatik	105	75	2/1/2/0		6		Ms/90	6/180
5512 Fortgeschrittene Programmier-techniken	120	90		2/0/4/0	7	AP	Ms/90	7/180
5515 Grundlagen Webprogrammierung	105	75	2/2/1/0		6		Ms/90	6/180
5516 Grundlagen Softwaretechnik	105	75		1/3/1/0	6	LT/1	Ms/120	6/180
5520 Grundlagen Interaktives Entertainment	90	90			6		Msn/PA	6/180
55201 Bildbearbeitung & Druckvorstufe			1/0/1/0					
55202 Einführung in die Spieleentwicklung			0/0/4/0					
5521 Mathematik 1	75	75		3/2/0/0	5		Ms/120	5/180
<b>Spezialisierung I (1 aus 4)</b>								
5525 Digitale Zwillinge	105	75		2/1/2/0	6		Ms/90	6/180
5526 Mobile Application Development I	105	75		2/2/1/0	6		Ms/90	6/180
5527 Modelling und Texturing	90	90		1/2/3/0	6		Msn/PA	6/180
5528 Virtual & Augmented Reality	105	75		2/1/2/0	6		Ms/90	6/180
<b>1. und 2. Semester gesamt:</b>	<b>1020</b>	<b>780</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>60</b>			<b>60/180</b>
	<b>-15</b>	<b>+15</b>		<b>+1</b>				

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, U = Übungstestat,  
 Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindestnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ,  
 sn = sonstige, A = alternativ, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprüfung, PA = Projektarbeit, V = Vortrag

V = Vorlesung (SWS), S = Seminar/Übung (SWS), P = Praktikum (SWS), T = Tutorium (SWS), PVL = Prüfungsvorleistung,  
 PL = Prüfungsleistung, CP = Credit Points, MNR = Modulnummer, MC = Modulcode, SWS = Semesterwochenstunden,  
 SSZ = Selbststudienzeit, LVS = Lehrveranstaltungsstunden

Modul/ Lerneinheiten	SSZ Ah	LVS ges.	3. Sem. V/S/P/T	4. Sem. V/S/P/T	CP	PVL	PL	Gew.
5503 Wissenschaft und Wirtschaft 2	105	75	1/2/2/0		6		Msn/PF6	6/180
5504 Wissenschaft und Wirtschaft 3	105	75		1/2/2/0	6		Msn/PF6	6/180
5513 Algorithmen und Datenstrukturen	105	75	1/2/2/0		6		Msn/PF6	6/180
5514 Game Programming	90	90		2/4/0/0	6		Msn/PA	6/180
5517 Datenrepräsentation, Technologien und APIs	105	75	1/3/1/0		6	LT/1	Ms/120	6/180
5518 Visuelle Kommunikation	105	75		2/1/2/0	6		Msn/ME alt. Msn/PA	6/180
5522 Theorie Gamedesign	105	75	1/2/2/0		6		Msn/PA alt. Msn/ME	6/180
5523 Angewandtes Gamedesign	90	90		2/4/0/0	6		Msn/PA alt. Msn/ME	6/180
<b>Spezialisierung II (1 aus 4)</b>								
5530 Mobile Application Development II	105	75	1/2/2/0		6		Ms/90	6/180
5531 Datenbanken und Multimedia Information Retrieval	105	75	2/1/2/0		6		Ms/90	6/180
5532 Interaction Design	90	90	1/2/3/0		6		Ms/90	6/180
5533 E-Business	105	75	2/1/2/0		6		Ms/90	6/180
<b>Spezialisierung III (1 aus 4)</b>								
5540 Medienkodierung	105	75		2/1/2/0	6		Ms/60	6/180
5541 GPU-Programmierung	90	90		4/2/0/0	6		Msn/V30	6/180
5542 Rigging, Animation & Sound	105	75		2/1/2/0	6		Msn/PF	6/180
5543 Recht in interdisziplinären Domänen	105	75		2/3/0/0	6		Ms/90	6/180
<b>3. und 4. Semester gesamt:</b>	<b>1020</b>	<b>780</b>	<b>25</b>	<b>27</b>	<b>60</b>			<b>60/180</b>
	<b>-30</b>	<b>+30</b>	<b>+1</b>	<b>+1</b>				

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, U = Übungstestat,  
 Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindestnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ,  
 sn = sonstige, A = alternativ, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprüfung, PA = Projektarbeit, V  
 = Vortrag

V = Vorlesung (SWS), S = Seminar/Übung (SWS), P = Praktikum (SWS), T = Tutorium (SWS), PVL = Prüfungsvorleistung,  
 PL = Prüfungsleistung, CP = Credit Points, MNR = Modulnummer, MC = Modulcode, SWS = Semesterwochenstunden,  
 SSZ = Selbststudienzeit, LVS = Lehrveranstaltungsstunden

Modul/ Lerneinheiten	SSZ Ah	LVS ges.	5. Sem. V/S/P/T	6. Sem. V/S/P/T	CP	PVL	PL	Gew.
5505 Wissenschaft und Wirtschaft 4	225	165			13		Msn/PF5	13/180
55051 Publikationsvorbereitung			2/0/0/0					
55052 Dissemination			0/5/4/0					
5524 Game Development	180	180	2/6/4/0		12		Msn/PF	12/180
<b>Spezialisierung IV (1 aus 7)</b>								
5550 Digitale Bildverarbeitung	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	5/180
5551 2D/ 3D-Computergrafik	90	60	2/0/2/0		5	LT	Ms/90	5/180
5552 Big Data / Data Mining	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	5/180
5553 System- und Netzwerkadministration/ Netzwerksicherheit	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	5/180
5554 Graphen und Netzwerke	90	60	2/2/0/0		5	U	Ms/90	5/180
5555 Grundlagen und Anwendung der Kryptologie	90	60	2/0/2/0		5		Msn/Ms/90 alt. Msn/Mm30	5/180
5556 Zusätzlicher Kompetenzerwerb	90	60	2/2/0/0		5		Msn/B	5/180
5570 Praxismodul (12 Wochen)	435	15		0/0/1/0	15		Msn/B	15/180
5571 Bachelorprojekt (12 Wochen)	420	30			15			15/180
55711 Wissenschaftliches Coaching (BA)				0/2/0/0				
55712 Bachelorarbeit						AP	BA	2/3*
55713 Bachelorkolloquium							Pl4sn/K45	1/3*
<b>5. und 6. Semester gesamt:</b>	<b>1350</b>	<b>450</b>	<b>27</b>	<b>3</b>	<b>60</b>			<b>60/180</b>

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, U = Übungstestat,  
 Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindestnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ,  
 sn = sonstige, A = alternativ, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprüfung, PA = Projektarbeit, V  
 = Vortrag

V = Vorlesung (SWS), S = Seminar/Übung (SWS), P = Praktikum (SWS), T = Tutorium (SWS), PVL = Prüfungsvorleistung,  
 PL = Prüfungsleistung, CP = Credit Points, MNR = Modulnummer, MC = Modulcode, SWS = Semesterwochenstunden,  
 SSZ = Selbststudienzeit, LVS = Lehrveranstaltungsstunden