

STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment

	1. Fachsemester	2. Fachsemester	3. Fachsemester	4. Fachsemester	5. Fachsemester	6. Fachsemester
Modul 1	Grundlagen des Interaktiven Entertainments 2/1/2	LWW 1 (Projektmanagement) 2/0/2	LWW 2 (Media & Commun. Basics) 2/0/2	LWW 3 (Marketing) 2/0/2	LWW 4 (Gründungsmanagement) 2/0/2	Praxismodul 12 Wochen Insgesamt 15 Credits
Modul 2	Einführung in die Informatik I ▪ Einführung in die Programmierung 2/2/2 ▪ Nutzung von Betriebs-systemen 1/0/2	Einführung in die Informatik II ▪ Weiterführende Programmierung 2/2/2 ▪ Programmierbeleg 0/1/0	WPF (1 aus 2) ▪ Datenrepräsentation 2/0/1 ▪ Algorithmen und Datenstrukturen 2/1/2	Softwaretechnik: Grundlagen 2/2/2	Softwaretechnik: Projekt 0/0/4	
Modul 3			Fremdsprachen (Techn. Englisch) 0/4/0	IT-Recht und wissenschaftliches Arbeiten 0/4/0		
Modul 4	Grundlagen der Webprogrammierung 2/0/2	Grundlagen Mediensysteme 2/2/0				Bachelorarbeit 12 Wochen 0/1/0 (Tut. Block) (12 Credits BA + 3 Credits Kolloquium = 15 Credits)
Modul 5	Physik für Medieninformatiker 2/2/1					
Modul 6	Mathematik 3/3/0					
Credits	30	30	30	30	30	30
SWS	26	29	24	24	24	1

SWS = Semesterwochenstunden, Angaben für Vorlesung/ Seminar/ Praktikum

Naturwissenschaftliche Grundlagenfächer, Sprachen, wiss. Schreiben	Grundlagenfächer Informatik	Fächer der Medieninformatik	Fächer der Spezialrichtungen
--	-----------------------------	-----------------------------	------------------------------

Fächer der Spezialrichtung – Informatics Applications (IA)

	1. Fachsemester	2. Fachsemester	3. Fachsemester	4. Fachsemester	5. Fachsemester	6. Fachsemester
Modul 1						
Modul 2						
Modul 3					Business Intelligence: Data Mining 2/0/2	
Modul 4			2D/3D-Computergrafik 2/1/2	Verteilte Systeme 2/0/2	Game Programmierung 1/1/2	
Modul 5		Grundlagen Rechnernetze/ Netzwerktechnologien 2/1/1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Graphen und Netzwerke 2/2/0 ▪ Webprogrammierung I 1/2/1 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Problemorientierte Programmierung mit C++ 2/0/2 ▪ Problemorientierte Programmierung mit C# 2/0/2 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ GPU-Programmierung 2/0/2 ▪ Grundlagen und Anwendung der Kryptologie 2/1/1 	
Modul 6		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rechner- und Betriebssysteme 3/1/0 ▪ Mobile Application Development I 3/0/2 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Datenbanken 2/0/2 ▪ Mobile Application Development II 2/0/2 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Systemadministration Unix/Linux/WCM 2/0/2 ▪ Mobile Application Development III 2/0/2 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Geschäftsprozess- und Enterprise-Content-Management 0/2/1 ▪ Mobile Game Programmierung 0/2/2 	
Credits	30	30	30	30	30	30
SWS	26	29	24	24	24	1

Fächer der Spezialrichtung – Creative Content Design (CCD)

	1. Fachsemester	2. Fachsemester	3. Fachsemester	4. Fachsemester	5. Fachsemester	6. Fachsemester
Modul 1						
Modul 2						
Modul 3					eBusiness 2/2/0	
Modul 4			Gamedesign 1 1/2/2	Gamedesign 2 0/2/2	Gamedesign III 0/2/2	
Modul 5		Visuelle Kommunikation 2/2/0	Contentdesign 2/0/2	Sound in digitalen Medien 2/0/2	Digitales Compositing 0/2/2	
Modul 6		Modelling, Texturing, Animation 1 1/2/2	Modelling, Texturing, Animation 2 0/2/2	Spezialisierung Animation 0/2/2	Mensch-Maschine-Schnittstelle 2/0/2	
Credits	30	30	30	30	30	30
SWS	26	29	24	24	24	1