

Regelstudienplan - Profil Computer Games im Informatik Bachelor

Semester	1	2	3	4	5	6	7
Prüfungen	8 CP	mind. 6 CP *	mind. 5 CP		mind. 5 CP		Praktikum und Bachelorarbeit (12+10W) oder Integriertes Praktikum mit Bachelorarbeit (20W)
Informatik 1	Einführung in die Informatik (8 CP, 6 SWS)	Algorithmen und Datenstrukturen (6 CP, 5 SWS)	Datenbanken (5 CP, 4 SWS)	Software Engineering (5 CP, 4 SWS)	Intelligente Systeme (5 CP, 4 SWS)	Sichere Systeme (5 CP, 4 SWS)	
		mind. 10 CP				mind. 10 CP	
		Computergraphik (5 CP, 4 SWS)	Einführung in Digitale Spiele (5 CP, 4 SWS)	Algorithmische Geometrie (5 CP)	Introduction to Simulation (5 CP, 4 SWS)	WPF Informatik lt. Liste (5 CP)	
		Modellierung (4 CP, 3 SWS)			WPF Informatik lt. Liste (5 CP)	WPF Informatik lt. Liste (5 CP)	
Prüfungen	5 CP		mind. 10 CP				
Informatik 2	Technische Informatik I (5 CP, 4 SWS)	Programmierparadigmen (5 CP, 4 SWS)	WPF Technische Informatik (5 CP, 4 SWS)	Technische Informatik II (5 CP, 4 SWS)	WPF Technische Informatik (5 CP, 4 SWS)	WPF Informatik lt. Liste (5 CP)	
Prüfungen	mind. 12 CP		mind. 10 CP				
Informatik 3 / Mathematik	Logik (4 CP, 4 SWS)		Grundlagen der Theor. Informatik (5 CP, 5 SWS)	Theoretische Informatik 2 (5 CP, 4 SWS)			
	Mathematik 1 (8 CP, 6 SWS)	Mathematik 2 (8 CP, 6 SWS)	Mathematik 3 (6 CP, 5 SWS)				
Prüfungen				mind. 10 CP			
Nebenfach				Nebenfach 1 (5 CP)	Nebenfach 2 (5 CP)	Nebenfach 3 (5 CP)	
Prüfungen	6 CP		mind. 8 CP aus IT-Projektmanagement, Seminar, Softwareprojekt oder WPF FIN-SMK				
Schlüssel- und Methodenkompetenz	Schlüsselkompetenzen (3 CP + 3 CP, 4 SWS)		Trainingsmodul/ Proseminar (3 CP, 2 SWS)		Wiss. Seminar (3 CP, 2 SWS)		
			IT-Projektmanagem. (3 CP, 2 SWS)	Softwareprojekt lt. Liste (6 CP)		WPF FIN-SMK (5 CP, 4 SWS)	
CP gesamt	28	31	32	31	28	30	30
Gewichtung	50%		100%				

*) mind. 6 CP aus Algorithmen und Datenstrukturen, Modellierung, Programmierparadigmen