

Informatik, Profil Computer Games

Das Profilstudium ist erfolgreich absolviert, wenn die Studierenden die Bedingungen 1) bis 5) erfüllt haben:

- 1) Die folgenden 4 Veranstaltungen (20 CP) müssen besucht werden:

Grundlagen der Computergraphik	2. Sem.	5 CP
Einführung in Digitale Spiele	3. Sem.	5 CP
Grundzüge der Algorithmischen Geometrie	4. Sem.	5 CP
Introduction to Simulation	5. Sem.	5 CP

- 2) Weitere 20 CP müssen aus folgendem Pool von Fächern kommen:

Zuordnung: WPF Informatik	Grundlagen der C++ Programmierung	5 CP
	Computer Aided Geometric Design	5 CP
	Interaktive Systeme	5 CP
	Evolutionäre Algorithmen	5 CP
	Game Design - Grundlagen	5 CP
	Game Engine Architecture	5 CP
	GPU-Programmierung	5 CP
	Machine Learning	5 CP
	Mesh Processing	5 CP
	Neuronale Netze	5 CP
Werkzeuge für Computergraphik und andere Anwendungen		5 CP
Zuordnung: Nebenfach	Idea Engineering (Horton)	5 CP
	Modul „Computerspiele als kulturelles Phänomen“ des BA-Studienganges Medienbildung (Fromme/Biermann)	5/10 CP
	Modul „Projektarbeit mit Computerspielen“ des BA-Studienganges Medienbildung (Fromme/Biermann)	5/10 CP

- 3) Als Proseminar muss eines der folgenden belegt werden:

Hot Topics in Entertainment Software Development	3 CP
Hot Topics in Computer Graphics	3 CP

- 4) Softwareprojekt – Projekt zur Spieleentwicklung (6 CP)
Über die Anrechnung entscheiden die Profilverantwortlichen.
- 5) Praktikum und Bachelorarbeit zu einem spieleaffinen Thema (30 CP)
Über die Anrechnung entscheiden die Profilverantwortlichen.

Diese Fächerlisten können gegebenenfalls angepasst werden. Informationen finden sich auf der zentralen Seite des Profils.

Partner: Acagamics e.V., Institut für Erziehungswissenschaft der Universität Magdeburg