

Informatik



Bachelor-Studiengang Game Development **NEU!**

Der Bachelor-Studiengang Game Development verbindet grundlegende Kenntnisse im Bereich der Spieleentwicklung mit einem fundierten technischen IT-Know-how und befähigt Sie, wissenschaftliche Methoden und Techniken der Spieleentwicklung in der beruflichen Praxis erfolgreich umzusetzen. Im Laufe des Studiums beschäftigen Sie sich sowohl wissenschaftlich als auch in der Anwendung mit der Planung, Konzeption, Gestaltung, technischen Realisierung und Evaluation von digitalen Spielen.

Der Studiengang integriert die Grundlagen der Informatik sowie spieltheoretische, spieltechnische, wirtschaftliche und gestalterische Aspekte. Er bereitet auf eine Berufspraxis vor, die geprägt ist durch den dynamischen Wandel der eingesetzten Hard- und Software sowie durch die Analyse, Konzeption und Entwicklung von digitalen Spielen. Sie erhalten eine wissenschaftliche Ausbildung, die Elemente der klassischen Informatik mit programmiertechnischen Fähigkeiten für die Herstellung von Spieleprogrammen für verschiedene Hardwareplattformen verbindet. Arbeitsfelder in der Spiele-Branche sind in kleinen, mittelständischen und auch großen Unternehmen zu finden.

Durch vermittelte Kompetenzen in den Bereichen Wirtschafts- und Rechtswissenschaften, Management, Spielepsychologie, Spielepädagogik, Spieleethik, wissenschaftliche Methoden, Social Media und Sprachen ergibt sich eine abgerundete Ausbildung zum Informatiker, der Spieleprojekte leiten und sie sowohl technisch als auch konzeptionell und gestalterisch betreuen und durchführen kann.

Die Spielebranche ist grundsätzlich ein Treiber für Innovation, Entwicklung und Stärkung der Arbeitsmärkte. Die Erfahrungen der vergangenen Jahre haben gezeigt, dass die Anforderungen an eine Professionalisierung im Bereich der Spieleentwicklung gestiegen sind. Als Bachelor of Science für Game Development sind Sie bestens auf diese Herausforderung vorbereitet. Auch als Quereinsteiger in die Spielebranche können Sie Ihre Chance nutzen.

Ihre Studienübersicht

Grundlagenstudium

Σ 120 Creditpoints (cp)

Studienbereich Informatik

Grundlagen der Informatik 6 cp
 Grundlagen der objektorientierten
 Programmierung 6 cp
 Betriebssysteme 6 cp
 Software Engineering 8 cp
 Weiterführende Programmierung 6 cp
 Multimediale Anwendungen 6 cp
 Gestaltung interaktiver Systeme 5 cp

Studienbereich Game Development

Gestaltung und Kreativität 6 cp
 Computergrafik 6 cp
 Spiele – Theorie und Konzepte 6 cp
 Spiele – Programmierung 2 cp

Studienbereich Mathematik und Technik

Mathematische Grundlagen für Informatiker 8 cp
 Angewandte Mathematik für Informatiker 6 cp
 Medientechnische Grundlagen 8 cp

Studienbereich Überfachliche Kompetenzen

Projektmanagement und wissenschaftliches
 Arbeiten 6 cp
 Interkulturelle Kommunikation und Führung 6 cp
 Medienwirtschaft, -management und -recht 6 cp

Studienbereich Besondere Informatikpraxis

Einführungsprojekt für Informatiker 2 cp
 Berufspraktische Phase 15 cp

Kern- und Vertiefungsstudium

Σ 60 Creditpoints (cp)

Studienbereich Informatik

Verteilte Informationsverarbeitung 6 cp

Studienbereich Game Development

Spiele – Programmierung 6 cp
 Spiele – Technik 6 cp
 Spiele – Gestaltung 6 cp
 Spiele – Praxis 6 cp

Wahlpflichtbereich (2 aus 8)

Themenbereich Informatik und Technik

Datenbanksysteme 6 cp
 Anwendung künstlicher Intelligenz 6 cp
 Informationstechnologie 6 cp

Themenbereich Medien und Wirtschaft

Grundlagen der Betriebswirtschaft und rechtliche
 Grundlagen 6 cp
 Medienkommunikation und -psychologie 6 cp
 Online-Marketing 6 cp
 Social Media 6 cp
 Electronic and Mobile Services 6 cp

Studienbereich Besondere Informatikpraxis

Projektarbeit 6 cp
 Bachelorarbeit und Kolloquium 12 cp

Gesamtstudium Σ 180 Creditpoints (cp)

Studienbereich Informatik

In diesem Studienbereich erwerben Sie fundierte Informatikgrundlagen, die für die Spieleentwicklung unabdingbar sind. Sie erlernen Aufgabenstellungen der Informatik strukturiert zu bearbeiten und Sachverhalte in Begriffen der Informatik zu formulieren. Neben theoretischen Grundlagen wie Algorithmen und Datenstrukturen lernen Sie anhand verschiedener Programmiersprachen die strukturierte und objektorientierte Programmierung kennen. Sie können größere Softwareprojekte mithilfe der neuesten Methoden des Software Engineering planen und durchführen. Sie lernen die wichtigsten Aspekte der Gestaltung interaktiver Systeme kennen, haben Kenntnisse im Bereich Web Publishing und können statische als auch dynamische Webseiten erstellen. Die Module Betriebssysteme und Verteilte Informationsverarbeitung vermitteln Ihnen das Zusammenspiel zwischen der Hardware und der Software auf unterschiedlichen Ebenen und die Funktionsweise von verteilten und vernetzten Systemen.

Grundlagen der Informatik 6 cp

Einführung in die Informatik: Elementare Grundlagen der Rechnerarchitektur, Verarbeitung von Daten, Darstellung von Zahlen und Zeichen im Rechner, Datenstrukturen, Algorithmen

Grundlagen der objektorientierten Programmierung 6 cp

Einführung in die objektorientierte Programmierung anhand der Programmiersprache C#, Datentypen, Ein- und Ausgabe, Ausdrücke und Operatoren, Steuerstrukturen, Verweistypen, Arrays, Definition von Klassen und Methoden, Vererbung, Schnittstellen, Strukturen, Aufzählungen, Überladung von Operatoren, Exceptions, Multithread-Programmierung, Assemblies, Grafikdarstellung, Programmierung mit WinForm-Steuelementen

Betriebssysteme 6 cp

Architektur, Prozesse und Threads, Koordinierung paralleler Prozesse, Ressourcen (Betriebsmittel), Speicherverwaltung, Ein-/Ausgabesystem, Dateiverwaltung, Probleme des praktischen Einsatzes von Betriebssystemen (UNIX/Linux)

Software Engineering 8 cp

Grundlegende Definitionen, Phasenmodelle, Planungs- und Entwicklungsphasen, Werkzeuge, Erstellung eines Pflichtenheftes, Semantische Datenmodellierung, Projektplan, UML, Entwurfsmuster, Ziele des Architekturentwurfs, Aufgaben des SW-Architekten, Entwurf und Dokumentation von Architekturen, Beschreibungstechniken und Sichten (Konzeptansicht, Modulansicht, Laufzeitanalyse)

Weiterführende Programmierung 6 cp

Programmierung mit C, C++ und Java

Multimediale Anwendungen 6 cp

Grundlagen Web- und Multimedia-Publishing, Einführung in die Multimediatechnologie, Speichermedien, Ein- und Ausgabegeräte, Erstellung von statischen und dynamischen Webseiten, Informationsspeicherung und Kommunikation zwischen Web-Anwendungen

Gestaltung interaktiver Systeme 5 cp

Physiologische und psychologische Grundlagen beim Menschen, Technische Möglichkeiten bei computerbasierten Systemen und die Grundprinzipien ihrer Interaktion, Grundlagen der Informations-Visualisierung, Methoden der Interaktionsgestaltung zur Erreichung eines optimalen Nutzungserlebnisses (User Experience)

Verteilte Informationsverarbeitung 6 cp

Programmierschnittstellen von Netzwerkbetriebssystemen, Client-Server-Programmierung auf Basis der Transportschicht, Nutzung entfernter Prozeduren und Methoden, Komponentenbasierte Client-Server-Programmierung wie EJB und .NET

Studienbereich Game Development

Der Studienbereich Game Development vermittelt Kompetenzen, die speziell auf einen Spieleentwickler zugeschnitten sind. Zu Beginn lernen Sie die wichtigsten Aspekte kreativer, gelungener Gestaltung kennen und erfahren, wie Kreativität gefördert werden kann; Sie erlernen die Grundlagen der 3D-Computergrafik und der 3D-Computeranimation, wenden verschiedene Grafiksysteme an und können selbstständig Grafiken in 2D und 3D auf verschiedene Darstellungsweisen modellieren. Sie beschäftigen sich mit der Theorie und den Konzepten von Spielen. Dabei erhalten Sie einen allgemeinen Einblick in die kulturellen, kommunikativen, strukturellen und technischen Aspekte von Spielen und können Spiele nach strategischen, gestalterischen, ethischen und pädagogischen Gesichtspunkten beurteilen. Sie lernen zu entscheiden, welche Methoden und Werkzeuge bei der Spieleentwicklung einzusetzen sind und haben das Know-how, das entsprechende technische Umfeld aufzubauen. Sie erweitern Ihre Programmierungkenntnisse im Umfeld der Spieleentwicklung und sind am Ende in der Lage, unter Beachtung der gestalterischen Konzepte und Praktiken verschiedene Spielekonzepte in 2D und 3D technisch umzusetzen. Im Modul Spiele – Praxis erhalten Sie die Möglichkeit, Ihr erlerntes Wissen praktisch anzuwenden.

Gestaltung und Kreativität 6 cp

Gestalterisches Sehen und visuelle Grunderfahrung, Kompositionslehre und Bewertung von Gestaltung, Phasenschema der Kreativität, Methoden der Kreativitätsförderung und Ideenfindung, Kreativitätstechniken, Zusammenspiel von Kreativität und Gestaltung

Computergrafik 6 cp

Hardware, Software und Anwendungen, 2D- und 3D-Grafik, User-Interface-Kommunikation, Geometrisches Modellieren von Kurven und Flächen; Struktureller Aufbau von 3D-Software: 3D-Koordinaten- und Achsensysteme, Definition 3D-Welt, 3D-Objekte; Modellierverfahren: Polygon-Modeling, NURBS-Modeling, Texturierung, Grundlagen 3D-Echtzeitgrafik, Virtuelle Kamera, Grundlagen der Computeranimation, Rendering, Compositing

Spiele – Theorie und Konzepte 6 cp

Kulturelle, kommunikative, technische und strukturelle Aspekte des Spiels, Geschichte, Entwicklung, Analyse, Theorie (z. B. kooperative, nichtkooperative Spiele), Modellierung von Spielen, Spielpädagogik, Lernspiele, Gewalt in Computerspielen, Konzept von Spielregeln, Dramaturgie, Spielcharaktere

Spiele – Programmierung 8 cp

Vertiefung Konzeption und Programmierkenntnisse im Umfeld der 2D- und 3D-Spieleprogrammierung, Aufbau und Anwendung von Spiele-Bibliotheken und -Engines, Softwaretools zur Entwicklung von Spielen, Grafische Effekte, Audioeffekte, Sound und Musik, Animation, Kollisionserkennung und -behandlung, Physik-Engines, Ereignisse und Ereignisbehandlung, Leveleditoren, Scrolling, Entwicklung von User Interfaces, Performanceaspekte

Spiele – Technik 6 cp

Spiele-Hardware, Game Loops und ereignisgetriebene Spiele, Programmiersprachen in der Spieleentwicklung, 3D-Modelle, Echtzeitgrafiken, Realismus (Projektion, Beleuchtung, Texturierung, Schatten), Leveleditoren und Tile Maps, Eingabegeräte, Steuerung und Kollisionserkennung, Aufbau einer einfachen KI, Nebenläufigkeit, Sound-Effekte

Spiele – Gestaltung 6 cp

Anwendung von Kreativität und Designtechnik, Idee und Iteration, Prototyping, Spielmechaniken, Game Balancing, Puzzles und Rätsel, Interessenkurven, Indirekte Kontrolle, Gestaltung virtueller Welten, spannender Stories und interessanter Charaktere, Spielräume, Ästhetik, User Interfaces, Dokumentation und Projektmanagement in der Spieleentwicklung, Spieltests, Einschätzung technologischer Trends

Spiele – Praxis 6 cp

Entwicklung eines Spiels von der Idee bis zur Fertigstellung

Wahlpflichtbereich (Sie wählen 2 Module)

Der Wahlpflichtbereich bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihrer Neigung entsprechend zwei Module aus einem Modulkatalog von acht Modulen auszuwählen.

Themenbereich Informatik und Technik

Datenbanksysteme 6 cp

Aufbau eines Datenbanksystems, 3-Ebenen-Modell, Phasenmodell, Entity-Relationship-Modell, Datenbank-Anomalien, Normalisierung des Entwurfs, Implementierung, Schlüssel-Beziehungen, Verknüpfungsoperationen, Abfragen-Entwurf

Anwendung Künstlicher Intelligenz 6 cp

Logische Programmierung mit Prolog, Expertensysteme, Genetische Algorithmen, Künstliche neuronale Netze, Anwendung Künstlicher Intelligenz

Informationstechnologie 6 cp

Physikalisch-technische Grundlagen der Signalübertragung, Datenkommunikation, Netztechnologien, Netzverbund und Netzwerkmanagement, Dienste in den Anwendungsschichten, Sicherheit und Verschlüsselung

Themenbereich Medien und Wirtschaft

Grundlagen der Betriebswirtschaft und rechtliche Grundlagen 6 cp

Betriebswirtschaftliche und juristische Grundlagen, Unternehmensführung, Material- und Produktionswirtschaft, Betriebliche Prozessstrukturen, Grundlagen des internen und externen Rechnungswesens und der Finanzwirtschaft; Grundlagen des Bürgerlichen Rechts: Rechtsgeschäfte, Vertragsrecht, Haftungsrecht, Sachenrecht

Medienkommunikation und -psychologie 6 cp

Medien der oral-auditiven Kommunikation, Medien der Textvermittlung, Medien der piktoralen Vermittlung, Neue Medien, Zeichentheorie und Semiotik, Zeichengestaltung, der Medienbegriff, Kommunikation in Form oral-auditiver, textueller und piktoraler Informationsvermittlung, Psychologie der Medienkommunikation (Kommunikationsmodelle, Wahrnehmungsprozesse, Werbemodelle und deren Gestaltungsaspekte, Psychologische Aspekte der Online-/ Internetwerbung)

Online-Marketing 6 cp

Grundlagen des Online- und Mobile-Marketing, Suchmaschinen-Optimierung (SEO), Suchmaschinen-Marketing (SEM), Suchmaschinen-Werbung (SEA), Display- und Affiliate-Marketing, E-Mail-/Newsletter-/Social-Media-Marketing (SMM), Social-Media-Monitoring, Online-PR und virales Online- und Mobile-Marketing, Targeting und Controlling, Online-Marktforschung

Social Media 6 cp

Social Media im Markt und in der Gesellschaft, Methoden und Werkzeuge, Services, Strategien und Konzepte, Soziale, wirtschaftliche und rechtliche Rahmenbedingungen; Redaktioneller Betrieb: Journalistische Arbeit, Schreibtechniken, Medienrecht und Ethik

Electronic and Mobile Services 6 cp

E-Commerce: Geschäftsmodelle, Architekturkonzepte und Implementierungsstrategien, Rechtliche Aspekte, Zahlungsmittel, Mobile Business, E-Procurement, Technikgrundlagen im E-Commerce

Studienbereich**Mathematik und Technik**

Mit den mathematischen Grundlagen entwickeln Sie Fähigkeiten zur Abstraktion und zur Berechnung der zu bewältigenden Aufgaben im Berufsalltag. Sie fördern damit das Generalisierungs- und Abstraktionsvermögen und ermöglichen die Modellbildung komplexer technischer Zusammenhänge. Die medientechnischen Grundlagen vermitteln die für das Verständnis der Funktionsweise analoger und digitaler Video- und Tontechnik notwendigen physikalischen und technischen Kenntnisse.

Mathematische Grundlagen für Informatiker 8 cp

Grundlagen der Mathematik, Logik, Funktionenlehre, Matrizen und lineare Gleichungssysteme, Stochastik

Angewandte Mathematik für Informatiker 6 cp

Vektoralgebra und Analytische Geometrie, Gewöhnliche Differenzialgleichungen, Mathematische Grundlagen des CAD, Numerische Methoden

Medientechnische Grundlagen 8 cp

Audio- und Videotechnik: Auditive Gestaltung, Auditive Wahrnehmung, Audio-Formate und -Kompression, Signalbearbeitung, Synchronisation, Arbeit im Videostudio, Anwendungsbereiche der einzelnen digitalen Videoformate, Aufbau der Videoformate, Kompressions- und Transformationsverfahren, Technische Parameter, Qualität

Studienbereich**Überfachliche Kompetenzen**

Für Ihr künftiges Aufgabengebiet ist die enge Verknüpfung zwischen technischen und nichttechnischen Fachinhalten wichtig. Sie erwerben das Know-how eines überfachlich denkenden Experten, der fähig ist, sowohl anspruchsvolle Aufgaben als Spieleentwickler zu lösen als auch zu vermarkten. Im Modul Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten lernen Sie die wichtigen Elemente des wissenschaftlichen Arbeitens kennen und können zugehörige Dokumentationen und Präsentationen erstellen. Sie können Projekte führen, planen, realisieren, kontrollieren und auswerten. Ein weiteres Thema ist Führung von Mitarbeitern und das Verständnis für die Regeln der menschlichen Kommunikation. In einem Wahlbereich können Sie Ihre sprachlichen Kenntnisse in Englisch oder Spanisch aufbessern oder die verschiedenen Aspekte interkultureller Kompetenz kennenlernen. Das Modul Medienwirtschaft, -management und -recht befähigt Sie, den Einsatz von Medien im und für das Unternehmen kompetent zu konzipieren, zu planen, umzusetzen und weiterzuentwickeln.

Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten 6 cp

Wissenschaftsübergreifende Darstellung, Forschungsprozess und wichtige Forschungsmethoden, Qualitätskriterien für wissenschaftliches Arbeiten, Internetrecherchen, Internetquellen und Checklisten, Fallstudie Seminarvortrag, Begriffe und Grundlagen, Organisation von Projekten, Projektsteuerung und -controlling; Psychologie des Projektmanagements: Beziehungsebene, Projektkultur und Projekterfolg, Projektleiter und Projektgruppe, Projektkommunikation und wirksame Zusammenarbeit, Projektphasen

Interkulturelle Kommunikation und Führung 6 cp**Kommunikation und Führung (3 cp)**

Anforderungen an Führungskräfte, Führungsverhalten, Führungsmodelle, Schlüsselqualifikationen, Kooperative Führung, Konfliktmanagement, Kommunikation, Gesetzmäßigkeiten, Kommunikationsmodelle

Wahlpflichtbereich II: Sprache, interkulturelle Kompetenzen (3 cp)

Sie wählen 1 Modul aus einem Modulkatalog von 3 Modulen.

Business English 3 cp

Grammatik, Vokabeltraining, Kommunikationsgrundlagen

Interkulturelle Kompetenz 3 cp

Kompetenz im Umgang mit Menschen unterschiedlicher Herkunft und Kultur, Studienmaterialien in englischer Sprache: Language and society, language, meaning, and cultural pragmatics, cultural

patterns, globalization: the collapse of culture, negotiating intercultural, the power variable, Internationalisierung der Wirtschaft, Internationale Unternehmen, Strategische Entscheidungen im Internationalisierungsprozess, Internationales Management im Mittelstand, Internationale Marktentwicklung (Marktbeobachtung und -analyse, Entwicklung von Märkten, Transfer of Technology, Transfer of Manufacturing, Offshoring und Outsourcing)

Spanisch 3 cp

Alltagssituationen (Arzt, Hotel, Restaurant, Einkauf, Bahnhof etc.), Grundlegende Formen der spanischen Grammatik, Grund- und Aufbauwortschatz, Landeskundliche Kenntnisse hinsichtlich Wirtschaft, Industrie, Landwirtschaft, klimatischer Verhältnisse, Ess- und Trinkgewohnheiten, Gesellschaftsschichten, Arbeitsbedingungen, Schule, spanischer Regionen, Sehenswürdigkeiten und Geschichte

Medienwirtschaft, -management und -recht 6 cp

Grundlagen der Medienwirtschaft und -management, Marketing in der Medienwirtschaft, Recht in der Medienwirtschaft

Studienbereich

Besondere Informatikpraxis

Einführungsprojekt 2 cp

Gleich zu Beginn des Studiums lernen Sie anhand eines kleinen Projektes Ziel und Wesen interdisziplinärer Informatikprojekte kennen. Dazu erarbeiten Sie in kleinen Gruppen unter laufender Anleitung des Dozenten eine Entwicklungsaufgabe, die Kenntnisse und Ideen aus der Informatik und angrenzenden Themen erfordert. Das Einführungsprojekt fördert fachübergreifendes Denken, Abstraktionsvermögen bei der Softwareentwicklung sowie das Arbeiten im Team.

Projektarbeit 6 cp

Sie erweitern Ihre Kompetenz des fachübergreifenden systemorientierten Denkens und Handelns, indem Sie ein Projekt aus Ihrem unmittelbaren beruflichen Handlungsfeld bearbeiten. Dieses Projekt hat fachspezifische Inhalte und wird interdisziplinär bearbeitet. Sie wenden Ihr Wissen über Projektmanagement, Prozesse im Team und Projektmanagementinstrumente an und setzen es in einem konkreten Projekt um. Sie arbeiten die Aspekte Kommunikation, Motivation, kooperativer Führungsstil, Teamarbeit, Zielvereinbarung, Delegation, Erfolgskontrolle sowie Kritik und Anerkennung heraus. Die Projektarbeit wird als Gruppenarbeit durchgeführt. Nach Abschluss des Projektes werden die Erfahrungen in einem schriftlichen Projektbericht und im Rahmen einer mündlichen Projektpräsentation reflektiert.

Berufspraktische Phase 15 cp

Durch die Einbeziehung in die operative Ebene eines Unternehmens erwerben Sie die praktische Kompetenz für eine Tätigkeit als Informatiker. Darüber hinaus erhalten Sie Einblicke in industrielle bzw. verwaltungstechnische Organisationsformen. Bisher erworbene Kenntnisse und entwickelte Fähigkeiten sollen entsprechend eingesetzt werden. Als Aufgabenfelder kommen im Umfeld der Informatik z. B. die Bereiche Entwicklung, Administration, Beratung, Projekt- und Qualitätsmanagement, Schulung und Training sowie Vertrieb von Hard- und Software infrage. Ihre Berufstätigkeit kann auf die berufspraktische Phase angerechnet werden.

Bachelorarbeit und Kolloquium 12 cp

Im Rahmen der Bachelorarbeit werden Sie in der Regel ein kleineres, anspruchsvolles Entwicklungsprojekt durchführen. Ziel ist es, die erworbenen Fähigkeiten und insbesondere die Problemlösungskompetenz an einer praktischen Aufgabenstellung zu beweisen. In einem Kolloquium sollen Sie sich einer wissenschaftlichen Diskussion über das Thema der Bachelorarbeit stellen und Ihre Arbeit verteidigen.

Ihr Studienplan

Diese Module studieren Sie ...

... in diesen Semestern!

1. Semester

2. Semester

3. Semester

4. Semester

5. Semester

6. Semester

Studienbereich Informatik

Grundlagen der Informatik	6 cp					
Grundlagen der objektorientierten Programmierung	6 cp					
Betriebssysteme		6 cp				
Software Engineering		8 cp				
Weiterführende Programmierung			6 cp			
Multimediale Anwendungen				6 cp		
Gestaltung interaktiver Systeme				5 cp		
Verteilte Informationsverarbeitung					6 cp	

Studienbereich Game Development

Gestaltung und Kreativität	6 cp					
Computergrafik				6 cp		
Spiele – Theorie und Konzepte			6 cp			
Spiele – Technik					6 cp	
Spiele – Programmierung			2 cp	6 cp		
Spiele – Gestaltung						6 cp
Spiele – Praxis						6 cp

Studienbereich Wahlpflichtbereich

Wahlpflichtmodul 1					6 cp	
Wahlpflichtmodul 2						6 cp

Studienbereich Mathematik und Technik

Mathematische Grundlagen für Informatiker	8 cp					
Angewandte Mathematik für Informatiker		6 cp				
Medientechnische Grundlagen			8 cp			

Studienbereich Überfachliche Kompetenzen

Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten			6 cp			
Interkulturelle Kommunikation und Führung				6 cp		
Medienwirtschaft, -management und -recht	6 cp					

Studienbereich Besondere Informatikpraxis

Einführungsprojekt für Informatiker	2 cp					
Berufspraktische Phase (BPP)*	2 cp	4 cp	4 cp	5 cp		
Projektarbeit					6 cp	
Bachelorarbeit und Kolloquium						12 cp

*Sie können Ihre BPP bis zum 6. Semester durchführen. Ihre Berufstätigkeit kann auf die BPP angerechnet werden. Jedes Modul schließt mit einer Prüfung (Hausarbeit, Klausur oder mündliche Prüfung) ab.

Je nach Zusammenstellung Ihrer Prüfungen müssen Sie für Präsenzveranstaltungen max. eine Woche pro Semester einplanen.