

BACHELOR
DIGITALE MEDIEN UND SPIELE



 **ABSCHLUSS**
Bachelor of Science (B.Sc.)

 **REGELSTUDIENZEIT**
6 Semester | 180 ECTS

 **ZULASSUNGSMODUS**
Zulassungsfrei, ohne NC


 **STUDIENTYP**
Grundständiger Präsenzstudien-
gang in Voll- oder Teilzeit

 **STUDIENBEGINN**
Sommer- und Wintersemester


 **UNTERRICHTSSPRACHE**
Deutsch

 **INTERNATIONALITÄT**
Auslandssemester (optional)


 **STUDIENGEBÜHREN**
Nur der Semesterbeitrag

 **ZULASSUNG**
Allgemeine Hochschulreife oder Fachhoch-
schulreife, besonderer Zugang für beruflich
Qualifizierte ist möglich

 **INFORMATIONEN STUDIENGANG**
Studiengangleitung
Prof. Dr. Christof Rezk-Salama
Tel.: +49 651 8103-711
c.rezk-salama@hochschule-trier.de
Studienberatung
studienberatung@informatik.hochschule-trier.de
Tel.: +49 651 8103-719
WhatsApp: +49 170 4500516

 **WEITERE INFORMATIONEN**
[https://www.hochschule-trier.de/informatik/
studium/dms](https://www.hochschule-trier.de/informatik/studium/dms)



 **EINSCHREIBUNG**
www.hochschule-trier.de/go/bewerbung



STUDIENINHALTE

- Entwicklung von Computerspielen, interaktiven Medien, Visualisierungen und Web-Projekten
- Theoretische und praktische Grundlagen
- Realisierung von Produktionsworkflows
- Verschiedene Programmiersprachen, z.B. Python, Java, C++, JavaScript



BESONDERHEITEN DES STUDIUMS

- Spiele- oder Medienswerpunkt wählbar
- Moderne Technologien, wie Virtual und Augmented Reality, KI und Motion Capturing
- Interdisziplinäre Zusammenarbeit und großer Praxisbezug
- Vorkurs: Auffrischung Schulmathematik
- Einführungswoche



SKILLS | PERSÖNLICHE QUALIFIKATION

- Begeisterung für das Zusammenspiel von Technik und Kreativität
- Ausgeprägtes Interesse an mathematisch-technischen Zusammenhängen
- Experimentierfreude und selbstständiges Arbeiten
- Keine Vorkenntnisse in Informatik notwendig



BERUFSFELDER | PERSPEKTIVEN

- Top-Aussichten in einer Zukunftsbranche
- Abwechslungsreiche und interdisziplinäre Berufstätigkeit, z.B.
 - ◇ Medienproduktion, App- und Web-Entwicklung
 - ◇ Visualisierung und Digitalisierung
 - ◇ Computerspiele
 - ◇ Künstliche Intelligenz und Data Science
- Zugang zu Master-Studiengängen



STUDIENVERLAUFSPLAN

Sem	Gilt für Studierende, die das Studium mit Schwerpunkt Spiele im Wintersemester beginnen					
6	Abschlussarbeit mit Kolloquium		Seminar	WPF	Medienprojekt	
5	Teamprojekt		Web-Entwicklung	Software-Management	WPF	Spieleprogrammierung - Vertiefung
4	Wissenschaftliches Arbeiten	Software-Qualitätssicherung	Datenbanken	Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion	Computergrafik	Spieleprogrammierung - Grundlagen
3	Objektorientierte Programmierung - Vertiefung	Software-Entwurf	Analysis und Numerik	Theoretische Informatik	IT-Sicherheit	C/C++-Programmierung
2	Objektorientierte Programmierung - Grundlagen	Datenstrukturen und Algorithmen	Lineare Algebra	Rechnernetze	Einführung in die Künstliche Intelligenz	Digitale Medien
1	Schlüsselkompetenzen	Einführung in die Programmierung		Technische Informatik	System-administration	Grundlagen der Web-Technologien
ECTS	5	5	5	5	5	5