

Legende	
Kernmodule (Pflichtmodule in allen Bachelor-Studiengängen Informatik)	
Studiengangsspezifische Pflichtmodule	
Wahlpflichtmodule (Auswahl von 5 Modulen)	

Informatik - Digitale Medien und Spiele - Spiele (B.Sc.)	Angebot
Abschlussarbeit	WS, SS
Angewandte Analysis und Wahrscheinlichkeitstheorie	WS
Datenbanken	SS
Datenstrukturen und Algorithmen	WS, SS
IT-Sicherheit	WS
Lineare Algebra	SS
Mathematische Grundlagen	WS, SS
Objektorientierte Programmierung - Einführung	WS, SS
Objektorientierte Programmierung - Vertiefung	SS
Rechnernetze	SS
Seminar	WS, SS
Software-Entwurf	WS
Software-Management	SS
Software-Qualitätssicherung	SS
Systemadministration	WS
Teamprojekt	WS, SS
Technische Informatik	WS
Theoretische Informatik	WS
Web-Entwicklung	WS
Wissenschaftliches Arbeiten	SS
C/C++ Programmierung	WS
Digitale Medien	SS
Einführung in die Computergrafik	SS
Medienprojekt	WS, SS
Spielekonsolenprogrammierung	WS
Spieleprogrammierung	SS
Web-Technologien	WS
Advanced C++ Programming	Unregelmäßig
Algorithmen-Design	SS
Arbeitsrecht	Unregelmäßig
Benutzerinterface-Design	WS
Benutzung von Gestaltungswerkzeugen	Unregelmäßig
Betriebssysteme	SS
Betriebswirtschaft	Unregelmäßig
Big-Data-Technologien	SS
Bildverarbeitung	WS
Business Information Systems	SS

C#, .NET und Unity	Unregelmäßig
Digitale Spiele	WS
Einführung in die Robotik	WS
Eingebettete Echtzeitsysteme	SS
Englisch	WS, SS
Entwicklung mobiler Anwendungen	SS
Entwicklung verteilter Anwendungen	Unregelmäßig
Geometrische Modellierung	Unregelmäßig
Gesundheitstelematik	SS
Gesundheitswesen und Medizinrecht	SS
Grafische Benutzeroberflächen	Unregelmäßig
Grundlagen des Anforderungsmanagements	WS
Information Retrieval/Text Mining	Unregelmäßig
IT-Sicherheit mobiler Systeme	Unregelmäßig
IT-Sicherheitspraktikum	Unregelmäßig
Kognitive Sichtsysteme	WS
Kryptologisches Programmierpraktikum	Unregelmäßig
Künstliche Intelligenz für Spiele	WS
Labor Robotik	SS
Medizinische Bildgebung	SS
Medizinische Computergrafik	SS
Medizinische Statistik	SS
Parallele Programmierung	Unregelmäßig
Physiologielabor	Unregelmäßig
Produktionswirtschaft	SS
Programmierparadigmen	WS
Real-Time Rendering	WS
Recht für Informatiker	SS
Rhetorik für Informatiker	WS
Robotersehen	SS
Signalverarbeitung	WS
Therapeutic Games	Unregelmäßig
Tool- und Plugin-Programmierung	SS
Unternehmensmodellierung	WS
User-Centered Design & Design Thinking	Unregelmäßig
Visualisierung	WS