

Legende	
Kernmodule (Pflichtmodule in allen Bachelor-Studiengängen Informatik)	
Studiengangsspezifische Pflichtmodule	
Wahlpflichtmodule (Auswahl von 3 Modulen)	

Informatik - Digitale Medien und Spiele - Medien (B.Sc.)	Angebot
Abschlussarbeit mit Kolloquium	WiSe, SoSe
Analysis und Numerik	WiSe
Datenbanken	SoSe
Datenstrukturen und Algorithmen	SoSe
Einführung in die Künstliche Intelligenz	SoSe
Einführung in die Programmierung	WiSe, SoSe
Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion	SoSe
IT-Sicherheit	WiSe
Lineare Algebra	SoSe
Mathematische Grundlagen	WiSe, SoSe
Objektorientierte Programmierung - Grundlagen	WiSe, SoSe
Objektorientierte Programmierung - Vertiefung	WiSe
Rechnernetze	SoSe
Schlüsselkompetenzen	WiSe, SoSe
Seminar	WiSe, SoSe
Software-Entwurf	WiSe
Software-Management	WiSe
Software-Qualitätssicherung	SoSe
Systemadministration	WiSe
Teamprojekt	WiSe, SoSe
Technische Informatik	WiSe
Theoretische Informatik	WiSe
Web-Entwicklung	WiSe
Wissenschaftliches Arbeiten	SoSe
Computergrafik	SoSe
Digitale Medien	SoSe
Grundlagen der Gestaltung	SoSe
Grundlagen der Web-Technologien	WiSe
Medienprojekt	WiSe, SoSe
User Interface Design	WiSe
Algorithmen-Design	SoSe
Angewandte Logik	SoSe
Betriebssysteme	SoSe
Big-Data-Technologien	WiSe
C#, .NET und Unity	Unregelmäßig
C/C++-Programmierung	WiSe
Digitale Spiele	WiSe
eHealth	SoSe
Einführung in die Robotik	WiSe
Eingebettete Echtzeitsysteme	SoSe
Entwicklung mobiler Anwendungen	SoSe
Gesundheitstelematik	Unregelmäßig

Gesundheitswesen und Medizinrecht	Unregelmäßig
Grundlagen des Anforderungsmanagements	WiSe
IT-Sicherheit mobiler Systeme	Unregelmäßig
IT-Sicherheitspraktikum	Unregelmäßig
KI in der Anwendung	SoSe
Kognitive Sichtsysteme	WiSe
Kognitive Systeme	SoSe
Kryptologisches Programmierpraktikum	Unregelmäßig
Künstliche Intelligenz für Spiele	WiSe
Labor Robotik	SoSe
Maschinelles Lernen und Neuronale Netze	SoSe
Medizinische Bildgebung	SoSe
Medizinische Computergrafik	SoSe
Medizinische Statistik	WiSe
Natural Language Processing	WiSe
Physiologielabor	Unregelmäßig
Programmierparadigmen	WiSe
Real-Time Rendering	WiSe
Robotersehen	SoSe
Semantic Web	Unregelmäßig
Signal- und Bildverarbeitung	WiSe
Spieleprogrammierung - Grundlagen	SoSe
Spieleprogrammierung - Vertiefung	WiSe
Symbolische Künstliche Intelligenz	SoSe
Therapeutic Games	Unregelmäßig
Tool- und Plugin-Programmierung	SoSe
Usability Engineering und User Experience Design	Unregelmäßig
Visualisierung	WiSe
Wahrscheinlichkeitstheorie und Statistik	WiSe

Stand: 05.04.2024