

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

| Informatik (dual) (B.Sc.) | Angebot |
|---|----------------|
| Abschlussarbeit mit Kolloquium (Transfer) | 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 (Transfer) | SoSe |
| Systemadministration | WiSe |
| Teamprojekt (Transfer) | WiSe, SoSe |
| Technische Informatik | WiSe |
| Theoretische Informatik | WiSe |
| Web-Entwicklung | WiSe |
| Wissenschaftliches Arbeiten | SoSe |
| Algorithmen-Design | SoSe |
| Angewandte Logik | SoSe |
| Betriebssysteme | SoSe |
| Grundlagen der Web-Technologien (Transfer) | WiSe |
| Programmierparadigmen | WiSe |
| Big-Data-Technologien | WiSe |
| C#, .NET und Unity | Unregelmäßig |
| C/C++-Programmierung | WiSe |
| Computergrafik | SoSe |
| 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 |
| Real-Time Rendering | WiSe |
| Robotersehen | SoSe |
| Semantic Web | Unregelmäßig |
| Signal- und Bildverarbeitung | WiSe |
| Spieleprogrammierung - Grundlagen | SoSe |
| Spieleprogrammierung - Vertiefung | WiSe |
| Symbolische Künstliche Intelligenz | SoSe |
| Tool- und Plugin-Programmierung | SoSe |
| Usability Engineering und User Experience Design | Unregelmäßig |
| User Interface Design | WiSe |
| Visualisierung | WiSe |
| Wahrscheinlichkeitstheorie und Statistik | WiSe |

Stand: 05.04.2024