

## STUDIENPLAN

für den Bachelor-Studiengang „Informatik - Digitale Medien und Spiele“  
mit Vertiefungsrichtung „Spiele“  
des Fachbereichs Informatik an der Hochschule Trier  
vom 06.07.2021

Der Fachbereichsrat des Fachbereichs Informatik der Hochschule Trier hat am 06.07.2021 den nachfolgenden Studienplan für den Bachelor-Studiengang „Informatik – Digitale Medien und Spiele“ mit der Vertiefungsrichtung „Spiele“ beschlossen. Diesen Studienplan hat das Präsidium der Hochschule Trier am 25.08.2021 genehmigt.

### 1. Geltungsbereich

Dieser Studienplan gilt für den Bachelor-Studiengang „Informatik - Digitale Medien und Spiele“ [Fachprüfungsordnung vom 08.07.2019, publicus 2019-04] mit der Vertiefungsrichtung „Spiele“ und unterrichtet über Ziel, Inhalt und Aufbau des Studiums. Weiterhin unterrichtet er über spezielle Angebote in der Studieneingangsphase und empfiehlt, in welchen Fällen Studierende eine Studienfachberatung in Anspruch nehmen sollten.

### 2. Qualifikationsziel

Kompetenzen in der Entwicklung von Computerspielen und interaktiven 3D-Visualisierungen sind in- und außerhalb der internationalen Computerspielbranche sehr gefragt. Ausbildungsziel des Bachelor-Studiengangs „Informatik - Digitale Medien und Spiele“ in der Vertiefungsrichtung „Spiele“ ist es, hocheffiziente, interaktive 3D-Anwendungen entwickeln zu können, um beispielsweise als Spieleprogrammiererin oder Spieleprogrammierer in einem Entwicklerstudio arbeiten zu können.

Neben einer soliden Informatikausbildung wird in diesem Studiengang ein starker Fokus auf Spezialveranstaltungen aus dem Gebiet der Spieleprogrammierung gelegt. Trotz der Spezialisierung bereitet eine fundierte Grundausbildung im Bereich Informatik Absolventinnen und Absolventen auf die Anforderungen eines sich kontinuierlich wandelnden Arbeitsumfelds vor.

- Absolventinnen und Absolventen können Problemstellungen systematisch analysieren und Lösungen mittels moderner Informations- und Kommunikationstechnologien eigenständig erarbeiten.
- Absolventinnen und Absolventen verfügen über vertiefte Kenntnisse für die Entwicklung und Umsetzung von Computerspielen und interaktiven Medien, kennen aktuelle Vorgehensweisen in deren Entwicklungsprozess und können diese sicher umsetzen.
- Absolventinnen und Absolventen besitzen die Fähigkeit, aktuelle und zukünftige Technologien im Spezialisierungsbereich zu verstehen, zu bewerten und zu adaptieren.
- Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, selbstständig und in Gruppenarbeit Projekte mit speziellem Fokus auf Digitalisierung und Medienproduktion zu konzipieren und durchzuführen.
- Absolventinnen und Absolventen verfügen über die Fähigkeit zu eigenverantwortlicher Tätigkeit im Berufsfeld Informatik, insbesondere unter Berücksichtigung der gesellschaftlichen Verantwortung, kultureller und ethischer Aspekte, sowie in Bezug auf Inklusion und Gleichstellung.
- Absolventinnen und Absolventen können in der Leitungsfunktion von Teams arbeiten, in denen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus unterschiedlichen Fachdisziplinen und mit unterschiedlichen Niveaus vertreten sind.

Ein weiteres Ziel ist die Vorbereitung von Studierenden mit dem Wunsch nach weitergehender Qualifikation auf eine Fortsetzung ihrer Ausbildung mit einem Master-Studiengang in Informatik.

### 3. Studienbeginn

Der Beginn des Studiums ist sowohl im Wintersemester als auch im Sommersemester möglich.

### 4. Inhalt und Aufbau des Studiums

Die Regelstudienzeit beträgt sechs Semester. Der Studiengang wird mit insgesamt 180 ECTS-Punkten kreditiert. Das Studium wird mit dem akademischen Grad „Bachelor of Science“ (B.Sc.) abgeschlossen.

Der Aufbau des Studiums ist aus den folgenden Studienverlaufsplänen (Beginn im Wintersemester bzw. im Sommersemester) ersichtlich:

Sem	Gilt für Studierende, die das Studium im Wintersemester beginnen					
6	Abschlussarbeit		Seminar	Wahlpflichtfach	Medienprojekt	
5	Teamprojekt		Web-Entwicklung	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Spielekonsolenprogrammierung
4	Software-Qualitätssicherung	Software-Management	Wissenschaftliches Arbeiten	Wahlpflichtfach	Einführung in die Computergrafik	Spieleprogrammierung
3	Software-Entwurf	Theoretische Informatik	Angewandte Analysis und Wahrscheinlichkeitstheorie	IT-Sicherheit	Wahlpflichtfach	C/C++ Programmierung
2	Datenstrukturen und Algorithmen	Objektorientierte Programmierung - Vertiefung	Lineare Algebra	Datenbanken	Rechnernetze	Digitale Medien
1	Objektorientierte Programmierung - Einführung		Mathematische Grundlagen	Technische Informatik	Systemadministration	Web-Technologien
ECTS	5	5	5	5	5	5

Sem	Gilt für Studierende, die das Studium im Sommersemester beginnen					
6	Abschlussarbeit		Seminar	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Spielekonsolenprogrammierung
5	Teamprojekt		Wissenschaftliches Arbeiten	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Spieleprogrammierung
4	Software-Entwurf	IT-Sicherheit	Web-Entwicklung	Medienprojekt		C/C++ Programmierung
3	Software-Qualitätssicherung	Software-Management	Objektorientierte Programmierung - Vertiefung	Datenbanken	Einführung in die Computergrafik	Wahlpflichtfach
2	Datenstrukturen und Algorithmen	Theoretische Informatik	Angewandte Analysis und Wahrscheinlichkeitstheorie	Technische Informatik	Systemadministration	Web-Technologien
1	Objektorientierte Programmierung - Einführung		Mathematische Grundlagen	Lineare Algebra	Rechnernetze	Digitale Medien
ECTS	5	5	5	5	5	5

Für alle Module außer „Wissenschaftliches Arbeiten“, dem Seminar, dem Medienprojekt, dem Teamprojekt, der Abschlussarbeit und nicht vom Fachbereich Informatik angebotenen Wahlpflichtmodulen ist jeweils eine Studienleistung zu erbringen. Die Art der Studienleistung sowie die Lehr- und Prüfungsform wird in dem jeweils aktuellen Modulhandbuch auf der Homepage des Studiengangs ausgewiesen.

Das Studium bietet den Studierenden Gelegenheit zur selbstständigen Vorbereitung und Vertiefung des Stoffes und zur Teilnahme an zusätzlichen, insbesondere fachübergreifenden Lehrveranstaltungen nach eigener Wahl. Details zum Wahlpflichtangebot können ebenfalls dem Modulhandbuch entnommen werden.

## 5. Praktische Studienphase

Der Studiengang weist kein verpflichtendes Praxissemester auf. Das Teamprojekt und die Abschlussarbeit können aber hochschulextern in Kooperation mit Betrieben erfolgen. In diesem Fall definieren Hochschule und Betrieb gemeinsam Problemstellungen, die von den Studierenden in entsprechend betreuten Phasen im Wechsel teilweise an der Hochschule und teilweise im Betrieb bearbeitet werden. Dabei bearbeiten die Studierenden qualifizierte Aufgabenstellungen, deren Schwierigkeitsgrad der späteren Berufspraxis entspricht.

## 6. Studieneingangsphase

Der Fachbereich Informatik unterstützt die Studierenden in der Studieneingangsphase. Verschiedene Werkzeuge stehen neben unterschiedlichen Veranstaltungsangeboten zur Verfügung, um den Studieneinstieg zu erleichtern. Weitere Informationen zum Angebot finden sich auf der Homepage des Fachbereichs.

Darüber hinaus stehen Tutorien zu verschiedenen Lehrveranstaltungen zur Verfügung.

## 7. Studienberatung

### a. Studienfachberatung

Den Studierenden wird empfohlen, eine Studienfachberatung in folgenden Fällen in Anspruch zu nehmen:

- nach dem ersten Studienjahr: wenn deutlich weniger ECTS erreicht wurden als der Studienverlaufsplan (s. Anlage zur Prüfungsordnung) vorsieht
- bei zweimaligem Nichtbestehen einer Prüfungsleistung
- bei Überlegungen zu Studienabbruch und/oder Studiengangwechsel sowie
- bei Fragen zur individuellen Schwerpunktsetzung

Die Beratung zum Studiengang führt die Studiengangsleitung durch.

### b. Allgemeine Studienberatung

Zu administrativen Fragen zum Studienverlauf wie beispielsweise Bewerbung/Einschreibung, Anmeldung zu Prüfungen, Prüfungsverwaltung, Einreichen von Attesten, Studiengangwechsel und Beurlaubung, Studienkonto, Erstellung und Ausgabe des Zeugnisses, Exmatrikulation etc. berät der Studienservice der Hochschule Trier. Die Öffnungszeiten, Kontaktinformationen sowie die Ansprechpartner für die Studiengänge sind der Homepage der Hochschule zu entnehmen.

### c. Psychosoziale Beratung

Studierende, die mit belastenden Studiensituationen oder mit Schwierigkeiten im persönlichen Bereich konfrontiert sind und Hilfe suchen, können sich an die Psychosoziale Beratungsstelle des Studierendenwerks Trier wenden. Die Beratungsarbeit verfolgt das Ziel, Studierende dabei zu unterstützen, für ihre Probleme Lösungen zu entwickeln oder zu lernen, mit ihren Schwierigkeiten in erträglicher Weise umzugehen.

Die Beratung ist kostenfrei und unterliegt der Schweigepflicht. Weitere Informationen zur psychosozialen Beratung finden sich auf der Homepage des Studierendenwerks Trier.

## 8. Inkrafttreten

Dieser Studienplan tritt am Tage nach seiner Veröffentlichung in Kraft und ersetzt die Fassung vom 04.07.2019.

Trier, den 06.07.2021

gez. Prof. Dr. Heinz Schmitz  
Dekan des Fachbereichs Informatik der Hochschule Trier