

STUDIENPLAN

für den Bachelor-Studiengang „Informatik - Digitale Medien und Spiele“
mit Vertiefungsrichtung Spiele
des Fachbereichs Informatik an der Hochschule Trier
vom 05.07.2016

Auf Grund des § 20 und des § 86 Abs. 2 Nr. 1 des rheinland-pfälzischen Hochschulgesetzes (HochSchG) in der Fassung vom 19. November 2010 (GVBl. S. 464), zuletzt geändert durch Artikel 3 des Gesetzes vom 22. Dezember 2015 (GVBl. S. 505), hat der Fachbereichsrat des Fachbereichs Informatik der Hochschule Trier am 05.07.2016 den nachfolgenden Studienplan für den Bachelor-Studiengang „Informatik - Digitale Medien und Spiele“ mit der Vertiefungsrichtung Spiele beschlossen. Diesen Studienplan hat der Präsident der Hochschule Trier am 22.08.2016 genehmigt.

1. Geltungsbereich

Dieser Studienplan gilt für den Bachelor-Studiengang „Informatik - Digitale Medien und Spiele“ (Prüfungsordnung 2016) 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

Ausbildungsziel des Bachelor-Studiengangs „Informatik - Digitale Medien und Spiele“ in der Vertiefungsrichtung Spiele ist es, als Spieleprogrammierer in einer Spielefirma arbeiten zu können. Diese Ausbildung beinhaltet eine solide Ausbildung in der Kerninformatik sowie Spezialveranstaltungen aus dem Gebiet der Spieleprogrammierung. Diese beinhalten Aspekte der Engine-Programmierung, der Toolprogrammierung, der Grafikprogrammierung und der Spielekonsolenprogrammierung.

Trotz der Spezialisierung soll den Absolventen aber auch eine Tätigkeit als „normaler“ Informatiker ermöglicht werden, indem eine entsprechende Grundlagenausbildung in den Studiengang integriert wird. Der Bachelor-Studiengang zielt sowohl auf eine fundierte Informatik-Ausbildung sowie eine breit angelegte Ausbildung innerhalb des Spezialisierungsbereichs ab. 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			Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Tool- und Plugin-Programmierung
5	Interdisziplinäres Teamprojekt		Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Englisch	Spielekonsolenprogrammierung
4	Wissenschaftliches Arbeiten	Fachseminar	Medienprojekt		Einführung in die Computergrafik	Spieleprogrammierung
3	Grafische Benutzeroberflächen	Softwaremanagement	Theoretische Informatik	Web-Technologien	Technische Informatik	Angewandte Mathematik
2	Datenstrukturen und Algorithmen	Softwareentwurf und -test	Lineare Algebra	Rechnernetze	Online- und Medienrecht	C/C++ Programmierung
1	Objektorientierte Programmierung		Grundlagen der Mathematik	System-administration	Digitale Spiele	Digitale Medien
ECTS	5	5	5	5	5	5

Sem	Gilt für Studierende, die das Studium im Sommersemester beginnen					
6	Abschlussarbeit			Interdisziplinäres Teamprojekt		Spielekonsolenprogrammierung
5	Medienprojekt		Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Wahlpflichtfach	Tool- und Plugin-Programmierung
4	Softwaremanagement	Grafische Benutzeroberflächen	Angewandte Mathematik	Web-Technologien	Technische Informatik	Digitale Medien
3	Wissenschaftliches Arbeiten	Rechnernetze	Wahlpflichtfach	Einführung in die Computergrafik	Spieleprogrammierung	Fachseminar
2	Datenstrukturen und Algorithmen	Softwareentwurf und -test	Lineare Algebra	System-administration	Theoretische Informatik	Digitale Spiele
1	Objektorientierte Programmierung		Grundlagen der Mathematik	Englisch	Online- und Medienrecht	C/C++ Programmierung
ECTS	5	5	5	5	5	5

Für alle Module außer dem Fachseminar, dem Medienprojekt, dem Interdisziplinären Teamprojekt und der Abschlussarbeit 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 Interdisziplinäre 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 (Apps etc.) 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 Studiengangswechsel 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, Studiengangswechsel 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 im Fachbereich

Die psychosoziale Beratung im Fachbereich berät sowohl zu studienrelevanten Themen wie auch zu persönlichen Themen. Studienrelevante Themen können u.a. sein: studienbezogener Stress und Frust, Zeit- und Selbstmanagement, Zielsetzungen und ihre Verwirklichung, Motivation, Lernschwierigkeiten, Konzentration, Unsicherheit beim Treffen notwendiger Entscheidungen, Gedanken über einen möglichen Abbruch des Studiums. Persönliche Themen können u.a. sein: Kontaktschwierigkeiten, Probleme im sozialen Umfeld, Partnerschaftskonflikt, Verarbeiten von Trennung, belastende Familiensituation, gedrückte Stimmung, psychosomatische Beschwerden, mangelnde Selbstsicherheit, persönliche Krisensituation, schwierige finanzielle Situation, Probleme mit Alkohol oder Drogen, Medienabhängigkeit, spezifische Probleme ausländischer Studierender.

Weitere Informationen zur psychosozialen Beratung finden sich auf der Homepage des Fachbereichs.

8. Inkrafttreten

Dieser Studienplan tritt am Tage nach seiner Veröffentlichung in Kraft.

Trier, den 05.07.2016

gez. Prof. Dr. Rainer Oechsle
Dekan des Fachbereichs Informatik der Hochschule Trier