

STUDIENPLAN

für den Bachelor-Studiengang „Informatik - Digitale Medien und Spiele“
mit Vertiefungsrichtung „Spiele“
des Fachbereichs Informatik an der Hochschule Trier
vom 04.07.2019

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. 463), zuletzt geändert durch Artikel 21 des Gesetzes vom 19. Dezember 2018 (GVBl. S. 448), BS 223-41, hat der Fachbereichsrat des Fachbereichs Informatik der Hochschule Trier am 04.07.2019 den nachfolgenden Studienplan für den Bachelor-Studiengang „Informatik - Digitale Medien und Spiele“ mit der Vertiefungsrichtung „Spiele“ beschlossen. Diesen Studienplan hat der Vizepräsident der Hochschule Trier am 14.11.2019 genehmigt.

1. Geltungsbereich

Dieser Studienplan gilt für den Bachelor-Studiengang „Informatik - Digitale Medien und Spiele“ (Prüfungsordnung vom 14.03.2011, publicus 2011-02, in der Fassung vom 16.06.2016, publicus 2016-06) 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. Diese beinhalten Aspekte der Computergrafik, der Engine- und Spielkonsolenprogrammierung, sowie der Tool- und Workflow-Programmierung.

Am Ende ihres Studiums sollen Studierende

- Problemstellungen systematisch analysieren und Lösungen mittels Informations- und Kommunikationstechnologien eigenständig erarbeiten können,
- vertiefte Kenntnisse auf der Entwicklung und Umsetzung von Computerspielen und interaktiven 3D-Visualisierungen besitzen und aktuelle Methoden darin kennen und anwenden können,
- die Fähigkeit besitzen, aktuelle und zukünftige Technologien im Spezialisierungsbereich zu bewerten und adaptieren zu können,
- in der Lage sein, selbstständig Informatik-Projekte mit speziellem Fokus auf Digitalisierung und Medienproduktion durchzuführen,
- vertiefte Kenntnisse mit inhaltlichem Bezug zu einer selbst gewählten Anwendung der Informatik besitzen,
- die Fähigkeit zu eigenverantwortlicher Tätigkeit im Berufsfeld Informatik besitzen sowie,
- in der Leitung von Teams arbeiten können, in denen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus unterschiedlichen Fachdisziplinen und mit unterschiedlichen Niveaus vertreten sind.

Trotz der Spezialisierung bereitet eine fundierte Grundausbildung im Bereich Informatik Absolventinnen und Absolventen auf die Anforderungen eines sich kontinuierlich wandelnden Arbeitsumfelds vor. Darüber hinaus zielt der Bachelor-Studiengang auf 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	Spielerprogrammierung
3	Grafische Benutzeroberflächen	Software-management	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	Software-management	Grafische Benutzeroberflächen	Angewandte Mathematik	Web-Technologien	Technische Informatik	Digitale Medien
3	Wissenschaftliches Arbeiten	Rechnernetze	Wahlpflichtfach	Einführung in die Computergrafik	Spielerprogrammierung	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 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 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 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 05.07.2016.

Trier, den 04.07.2019

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