

Informatik, Profil Computer Games

Das Profilstudium ist erfolgreich absolviert, wenn die Studierenden die Bedingungen 1) bis 4) erfüllt haben:

- 1) Die folgenden 3 Veranstaltungen (15 CP) müssen besucht werden:

Grundlagen der Computergraphik	2. Sem.	5 CP
Einführung in Digitale Spiele	3. Sem.	5 CP
Grundzüge der Algorithmischen Geometrie	4. Sem.	5 CP

- 2) Weitere 20 CP müssen aus folgendem Pool von Fächern WPF Informatik, Nebenfach, oder Seminar erworben werden:

Zuordnung: WPF Informatik	Introduction to Simulation	5 CP
	Virtual and Augmented Reality	5 CP
	Computer Aided Geometric Design	5 CP
	Interaktive Systeme	5 CP
	Grundlagen der C++-Programmierung	5 CP
	Game Design – Grundlagen	5 CP
	Game Engine Architecture	5 CP
	Grundlagen der Bildverarbeitung	5 CP
	Machine Learning	5 CP
	Computational Intelligence in Games	5 CP
	Deep Learning für Ingenieure	5 CP
	Parallele Programmierung	5 CP
Mesh Processing	5 CP	
Zuordnung: Nebenfach	Idea Engineering	5 CP
	Modul „Computerspiele als kulturelles Phänomen“ des BA-Studienganges Medienbildung (Biermann)	5/10 CP
	Modul „Projektarbeit mit Computerspielen“ des BA-Studienganges Medienbildung (Biermann)	5/10 CP
Zuordnung Seminar:	Hot Topics in Entertainment Software Development	5 CP
	Hot Topics in Computer Graphics	5 CP

- 3) Softwareprojekt - Projekt zur Spieleentwicklung (5 CP)
Über die Anrechnung entscheiden die Profilverantwortlichen.
- 4) Praktikum und Bachelorarbeit zu einem spieleaffinen Thema (30 CP)
Über die Anrechnung entscheiden die Profilverantwortlichen.

Partner: Acagamics e.V., Institut für Erziehungswissenschaft der Universität Magdeburg