

Bachelor Interaktive Medien (B.A/B.Sc.)

	0	10	20	30	CP		
Grundlagen- und Orientierungsphase	Semester 1	Grundlagen visueller Gestaltung 8 CP 6 LVS	Grundlagen dreidimensionaler Gestaltung 8 CP 6 LVS	Grundlagen Informatik 8 CP 6 LVS	Grundlagen Programmierung 8 CP 6 LVS	32 CP	
	Semester 2	Grundlagen interaktiver Gestaltung 8 CP 6 LVS	Grundlagen audiovisueller Gestaltung 8 CP 6 LVS	Grundlagen Web-Technologien 8 CP 6 LVS	Grundlagen Software-Entwicklung 8 CP 6 LVS		
Spezialisierungsphase	Semester 3	Wahlpflichtmodule (Spezialisierung) * Gestaltung oder Informatik 8 CP 6 LVS	Wahlpflichtmodule (Spezialisierung) * Gestaltung oder Informatik 8 CP 6 LVS	Wahlpflichtmodule (Spezialisierung) * Gestaltung oder Informatik 8 CP 6 LVS	Theorie Theorie digitaler Medien oder Mathematik * 8 CP 6 LVS	Sprache 4 CP 4 LVS	30 CP
	Semester 4	Wahlpflichtmodule (Spezialisierung) * Gestaltung oder Informatik 8 CP 6 LVS	Wahlpflichtmodule (Spezialisierung) * Gestaltung oder Informatik 8 CP 6 LVS	Wahlpflichtmodule (Spezialisierung) * Gestaltung oder Informatik 8 CP 6 LVS	8 CP 6 LVS	4 CP 4 LVS	30 CP
Vertiefungsphase	Semester 5	Teamprojekt 20 CP 4+4 LVS		Praxis-seminar 2 CP 2 LVS	Workshops 6 CP 6 LVS	28 CP	
	Semester 6	Praktische Tätigkeit oder Auslandsstudium * 20 CP		UX-Design 5 CP 4 LVS	Projektdurchführung 5 CP 4 LVS	30 CP	
Semester 7	Bachelorarbeit * 10 CP	Bachelorprojekt * 8 CP 2 LVS	Mensch und Gesellschaft 5 CP 4 LVS	Kunde und Markt 5 CP 4 LVS		28 CP	
					CP = Credit Point LVS = Lehrveranstaltungsstunde	210 CP	

*** Spezialisierung
Gestaltung (B.A) oder Informatik (B.Sc)**

Im dritten und vierten Semester kann, je nach Neigung und Wunsch, der Studienschwerpunkt auf Module der Gestaltung oder der Informatik gelegt werden. Es müssen insgesamt 6 Module belegt werden, dabei kann je nach Spezialisierung aus unterschiedlichen Spezialisierungen gewählt werden:

- Mensch und Maschine**
- Interfacedesign
 - Interaktionsdesign
 - Physical Interfaces

- Raum und Zeit**
- 2D/3D-Animation
 - Audiovisuelles Gestalten
 - Gamedesign

- Informatik**
- Datenmanagement
 - Web-Programmierung
 - App-Entwicklung
 - Netzwerke und Verteilte Systeme
 - Spieleprogrammierung
 - Physical Computing
 - Computergrafik

Bachelor Interaktive Medien – Studienrichtung Gestaltung (B.A.)

	0	10	20	30	CP	
Grundlagen- und Orientierungsphase	Semester 1	Grundlagen visueller Gestaltung 8 CP 6 LVS	Grundlagen dreidimensionaler Gestaltung 8 CP 6 LVS	Grundlagen Informatik 8 CP 6 LVS	Grundlagen Programmierung 8 CP 6 LVS	32 CP
	Semester 2	Grundlagen interaktiver Gestaltung 8 CP 6 LVS	Grundlagen audiovisueller Gestaltung 8 CP 6 LVS	Grundlagen Web-Technologien 8 CP 6 LVS	Grundlagen Software-Entwicklung 8 CP 6 LVS	
Spezialisierungsphase	Semester 3	Wahlpflichtmodule (Mensch und Maschine) * siehe Modulkatalog 8 CP 6 LVS	Wahlpflichtmodule (Raum und Zeit) * siehe Modulkatalog 8 CP 6 LVS	Wahlpflichtmodule (Informatik) * siehe Modulkatalog 8 CP 6 LVS	Theorie digitaler Medien 8 CP 6 LVS	30 CP
	Semester 4	Wahlpflichtmodule (Mensch und Maschine) * siehe Modulkatalog 8 CP 6 LVS	Wahlpflichtmodule (Raum und Zeit) * siehe Modulkatalog 8 CP 6 LVS	Wahlpflichtmodule (Informatik) * siehe Modulkatalog 8 CP 6 LVS	Sprache 4 CP 4 LVS	
Vertiefungsphase	Semester 5	Teamprojekt 20 CP 4+4 LVS		Praxis-seminar 2 CP 2 LVS	Workshops 6 CP 6 LVS	28 CP
	Semester 6	Praktische Tätigkeit oder Auslandsstudium * 20 CP		UX-Design 5 CP 4 LVS	Projektdurchführung 5 CP 4 LVS	30 CP
Semester 7	Bachelorarbeit * 10 CP	Bachelorprojekt * 8 CP 2 LVS	Mensch und Gesellschaft 5 CP 4 LVS	Kunde und Markt 5 CP 4 LVS		28 CP
	CP = Credit Point LVS = Lehrveranstaltungsstunde					210 CP

*** Spezialisierung
Gestaltung (B.A) oder Informatik (B.Sc)**

Im dritten und vierten Semester kann, je nach Neigung und Wunsch, der Studienschwerpunkt auf Module der Gestaltung oder der Informatik gelegt werden. Es müssen insgesamt 6 Module belegt werden, dabei kann je nach Spezialisierung aus unterschiedlichen Spezialisierungen gewählt werden:

- Mensch und Maschine
- Interfacedesign
 - Interaktionsdesign
 - Physical Interfaces

- Raum und Zeit
- 2D/3D-Animation
 - Audiovisuelles Gestalten
 - Gamedesign

- Informatik
- Datenmanagement
 - Web-Programmierung
 - App-Entwicklung
 - Netzwerke und Verteilte Systeme
 - Spieleprogrammierung
 - Physical Computing
 - Computergrafik

Bachelor Interaktive Medien – Studienrichtung Informatik (B.Sc.)

	0	10	20	30	CP	
Grundlagen- und Orientierungsphase	Semester 1	Grundlagen visueller Gestaltung 8 CP 6 LVS	Grundlagen dreidimensionaler Gestaltung 8 CP 6 LVS	Grundlagen Informatik 8 CP 6 LVS	Grundlagen Programmierung 8 CP 6 LVS	32 CP
	Semester 2	Grundlagen interaktiver Gestaltung 8 CP 6 LVS	Grundlagen audiovisueller Gestaltung 8 CP 6 LVS	Grundlagen Web-Technologien 8 CP 6 LVS	Grundlagen Software-Entwicklung 8 CP 6 LVS	
Spezialisierungsphase	Semester 3	Wahlpflichtmodule (Mensch und Maschine) * oder Raum und Zeit 8 CP 6 LVS	Wahlpflichtmodule (Informatik) * siehe Modulkatalog 8 CP 6 LVS	Wahlpflichtmodule (Informatik) * siehe Modulkatalog 8 CP 6 LVS	Mathematik Sprache	30 CP
	Semester 4	Wahlpflichtmodule (Raum und Zeit) * oder Raum und Zeit 8 CP 6 LVS	Wahlpflichtmodule (Informatik) * siehe Modulkatalog 8 CP 6 LVS	Wahlpflichtmodule (Informatik) * siehe Modulkatalog 8 CP 6 LVS		
Vertiefungsphase	Semester 5	Teamprojekt 20 CP 4+4 LVS		Praxis-seminar 2 CP 2 LVS	Workshops 6 CP 6 LVS	28 CP
	Semester 6	Praktische Tätigkeit oder Auslandsstudium *		UX-Design 5 CP 4 LVS	Projektdurchführung 5 CP 4 LVS	30 CP
Semester 7	Bachelorarbeit *	Bachelorprojekt *	Mensch und Gesellschaft 5 CP 4 LVS	Kunde und Markt 5 CP 4 LVS		28 CP
					CP = Credit Point LVS = Lehrveranstaltungsstunde	210 CP

*** Spezialisierung
Gestaltung (B.A) oder Informatik (B.Sc)**

Im dritten und vierten Semester kann, je nach Neigung und Wunsch, der Studienschwerpunkt auf Module der Gestaltung oder der Informatik gelegt werden. Es müssen insgesamt 6 Module belegt werden, dabei kann je nach Spezialisierung aus unterschiedlichen Spezialisierungen gewählt werden:

- Mensch und Maschine**
- Interfacedesign
 - Interaktionsdesign
 - Physical Interfaces

- Raum und Zeit**
- 2D/3D-Animation
 - Audiovisuelles Gestalten
 - Gamedesign

- Informatik**
- Datenmanagement
 - Web-Programmierung
 - App-Entwicklung
 - Netzwerke und Verteilte Systeme
 - Spieleprogrammierung
 - Physical Computing
 - Computergrafik