WILHELM BÜCHNER HOCHSCHULE

Ihr Studienablauf

Game Development

BACHELOR OF SCIENCE (B. SC.)

Grundlagenstudium 120 Credit Points	**1. Semester**	Grundlagen der Informatik **6 cp**	Grundlagen der objektorientierten Programmierung **6 cp**	Mathematische Grundlagen für Informatiker **8 cp**	Grundlagen Betriebswirtschaftslehre und rechtliche Grundlagen **6 cp**	Einführungsprojekt für Informatiker **2 cp**	
	2. Semester	Betriebssysteme **6 cp**	Software Engineering **8 cp**	Weiterführende Programmierung **6 cp**	Gestaltung und Kreativität **6 cp**	Angewandte Mathematik für Informatiker **6 cp**	
	3. Semester	Spiele – Theorie und Konzepte **6 cp**	Spiele – Technik **6 cp**	Spiele – Programmierung **6 cp**	Medientechnische Grundlagen **6 cp**	Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten **6 cp**	
	4. Semester	Multimediale Anwendungen **6 cp**	Verteilte Informationsverarbeitung **6 cp**	Gestaltung interaktiver Systeme **6 cp**	Computergrafik **6 cp**	Spiele – Gestaltung **6 cp**	
Kern- und Vertiefungsstudium 60 Credit Points	**5. Semester**	Projektarbeit **6 cp**	Kommunikation und Führung **6 cp**	Wahlpflichtbereich II **3 cp**			Berufspraktische Phase (BPP)* **15 cp**
	6. Semester	Spiele – Praxis **6 cp**	Wahlpflichtbereich I (Wahlmodul 1) **6 cp**	Wahlpflichtbereich I (Wahlmodul 2) **6 cp**	Bachelorarbeit und Kolloquium **12 cp**		

* Sie können Ihre BPP bis zum 5. Semester durchführen. Ihre Berufstätigkeit kann auf die BPP angerechnet werden.

Jedes Modul schließt mit einer Prüfung (Hausarbeit, Klausur oder mündliche Prüfung) ab. Je nach Zusammenstellung Ihrer Prüfungen müssen Sie für Präsenzveranstaltungen max. eine Woche pro Semester einplanen.

Eine Hochschule der Klett Gruppe

Wilhelm Büchner Hochschule
Hilpertstraße 31, 64295 Darmstadt

06151 3842-404
(Mo.-Fr. 8:00 bis 20:00 Uhr, Sa. 9:00 bis 15:00 Uhr)

beratung@wb-fernstudium.de
www.wb-fernstudium.de