



Bachelor of Science (B.Sc.)

Game Development

#VirtualReality #Gamedesign #UserExperience

Die internationale Branche für digitale Spiele boomt; besonders durch die weit verbreiteten Games für Smartphones und Tablets steigen jährlich die Umsätze. Dadurch sind auch die Anforderungen an Spieleentwickler deutlich gestiegen – und die Chancen, beruflich anspruchsvoll und dynamisch Karriere zu machen. Denn die Gaming-Branche greift neue Technologien enorm schnell auf. Im Zuge der digitalen Transformation spielen in Unternehmen die Themen Enterprise Gamification und Serious Games eine immer größer werdende Rolle und bieten eine Lösung zur Förderung des Mitarbeiterengagements über verschiedene Unternehmensbereiche hinweg. Dabei geht es um die Nutzung des menschlichen Spieltriebs unter Zuhilfenahme moderner digitaler Technologien. In diesem spannenden Themenumfeld vermittelt der Studiengang alle erforderlichen Kompetenzen.

IHRE WAHLPFLICHTBEREICHE

Informatik und Technik | Medien und Wirtschaft

IHRE PERSPEKTIVEN

Seien Sie vorne dabei, technische und mediale Innovationen auf den Markt zu bringen. Als Experte im Game Development planen, konzipieren und gestalten Sie digitale Spiele. Mit dem Know-how aus diesem Bachelor-Fernstudium werden Sie ebenso auf allen Ebenen der technischen Realisierung beteiligt sein. Diese interdisziplinären Fach- und Führungskompetenzen sind äußerst gefragt, zum Beispiel in:

- » Entwicklerstudios für Videospiele (Start-up, Mittelstand, Konzern)
- » Software-Unternehmen
- » Produktionsunternehmen im Gaming- und E-Sports-Bereich
- » Abteilungen für Multimedia-Dienstleistungen
- » Medizinische Forschungseinrichtungen (Demenzprävention)

IHR HINTERGRUND

Der Bachelor-Studiengang „Game Development“ eröffnet besonders Berufstätigen mit IT- und Programmier-Ausbildungen optimale Aufstiegsmöglichkeiten. Sie ergänzen Ihr technisches Know-how um weitere Fach- und Führungskompetenz. Das junge

Feld rund um Game Design und Spieleentwicklung bietet darüber hinaus auch spielebegeisterten Quereinsteigern gute Chancen, sich beruflich neu zu orientieren.

IHRE STUDIENINHALTE

Im Bachelor-Studium Game Development vermitteln wir Ihnen interdisziplinäres Expertenwissen. Dazu gehören sowohl fundiertes technisches IT-Know-how als auch wissenschaftliche Methoden und Techniken der Spieleentwicklung.

Ihr Fernstudium ist eingeteilt in ein Grundlagen- und ein Kernstudium. Fünf Studienbereiche bearbeiten Sie in Ihrer Studienzeit. Zunächst wenden Sie sich den Themen Mathematik und Technik sowie Informatik zu – hier erwerben Sie alle notwendigen technischen Grundlagen. Im Studienbereich Game Development lernen Sie schließlich alles zu gestalterischen, konzeptionellen und technischen Ansätzen für digitale Spiele.

Der Bereich „Überfachliche Kompetenzen“ ebnet Ihnen den Weg zu Führungsaufgaben. Hier erhalten Sie Kenntnisse zu Projektmanagement, interkultureller Kommunikation und der Medienwirtschaft. Praktisch anwenden werden Sie Ihr erworbenes Fachwissen im Studienbereich „Besondere Informatikpraxis“.

Zwei Wahlpflichtbereiche bieten außerdem Raum, um Ihr Profil zu schärfen. Sowohl technisch als auch medial und wirtschaftlich setzen Sie hier eigene Akzente für Ihre Karriere.



WIR BERATEN SIE GERN



Akademische Leitung
Prof. Dr. Jürgen Otten
Sabine Hörth



Interessentenberatung
Katharina Wittmann
Tel. 06151 3842-404
beratung@wb-fernstudium.de



AUF EINEN BLICK

Abschluss	Bachelor of Science (B.Sc.)
Creditpoints (cp)	180
Studiendauer	6 Leistungssemester
Regelstudienzeit	36 Monate Sie können die Betreuungszeit gebührenfrei um 18 Monate verlängern.
Studienbeginn	Jederzeit – an 365 Tagen im Jahr
Unterrichtssprache	Deutsch
Studiengebühr	Siehe Preisliste
Akkreditierung	Anerkannt durch das unabhängige Akkreditierungs-, Zertifizierungs- und Qualitätssicherungs-Institut ACQUIN
Zertifizierung	Staatliche Zulassung durch die ZFU (Staatliche Zentralstelle für Fernunterricht), Nr. 170817
Zugangsvoraussetzungen	Allgemeine Hochschulreife (Abitur), fachgebundene Hochschulreife oder Fachhochschulreife oder Hochschulzulassungsberechtigung, die vom Hessischen Ministerium für Wissenschaft und Kunst als gleichwertig anerkannt ist, oder bestandene Hochschulzugangsprüfung (HZP) nach 2 Leistungssemestern

NEU

Sparen Sie Zeit und Geld durch Anrechnung bereits erbrachter Vorleistungen. Welche Abschlüsse auf Ihr Studium angerechnet werden können, entnehmen Sie bitte der Tabelle auf den [Seiten 16-19](#).

4 WOCHEN GRATIS TESTEN!
Jetzt anmelden

JETZT AUCH ALS FLEXSTUDIUM!

Weitere Infos unter wb-fernstudium.de



ACQUIN

Akkreditierungs-,
Zertifizierungs- und
Qualitätssicherungs-
Institut

Akkreditiert durch ACQUIN.
Ein Auszug aus dem
Akkreditierungs-Gutachten
zum Studiengang:

„Die Studienbedingungen können insbesondere hinsichtlich der Betreuung als vorbildlich angesehen werden. Der Bachelor-Studiengang ist nach Ansicht der Gutachtergruppe gut geeignet, eine umfassende, grundständige Ausbildung zu leisten.“



IHR STUDIENABLAUF

Die Tabelle zeigt Ihnen den von uns empfohlenen Studienablauf. Sie können die Module entsprechend Ihres persönlichen Wissens- und Erfahrungsstands flexibel auswählen und bearbeiten. Die fachlichen Voraussetzungen gemäß Modulhandbuch und Prüfungsordnung sollten dabei beachtet werden. Diese Flexibilität ermöglicht Ihnen ein individuelles Studieren neben dem Beruf. Das Lerntempo wird von Ihnen bestimmt.

GRUNDLAGENSTUDIUM Σ 120 Creditpoints	1. Semester	Grundlagen der Informatik 6 cp	Grundlagen der objektorientierten Programmierung 6 cp	Mathematische Grundlagen für Informatiker 8 cp	Medienwirtschaft, -management und -recht 6 cp	Einführungsprojekt für Informatiker 2 cp	Berufspraktische Phase (BPP)* 15 cp
	2. Semester	Betriebssysteme 6 cp	Software Engineering 8 cp	Gestaltung und Kreativität 6 cp	Angewandte Mathematik für Informatiker 6 cp		
	3. Semester	Weiterführende Programmierung 6 cp	Spiele – Theorie und Konzepte 6 cp	Spiele – Programmierung (Teil 1) 2 cp	Medientechnische Grundlagen 8 cp	Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten 6 cp	
	4. Semester	Multimediale Anwendungen 6 cp	Gestaltung interaktiver Systeme 5 cp	Computergrafik 6 cp	Spiele – Programmierung (Teil 2) 6 cp	Interkulturelle Kommunikation und Führung (inkl. Wahlpflichtbereich II) 6 cp	
KERN- UND VERTIEFUNGSTUDIUM Σ 60 Creditpoints	5. Semester	Verteilte Informationsverarbeitung 6 cp	Spiele – Technik 6 cp	Wahlpflichtbereich I Wahlmodul 1 6 cp	Projektarbeit 6 cp		
	6. Semester	Spiele – Gestaltung 6 cp	Spiele – Praxis 6 cp	Wahlpflichtbereich I Wahlmodul 2 6 cp	Bachelorarbeit und Kolloquium 12 cp		

* Sie können Ihre BPP bis zum 6. 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.

IHRE WAHLMODULE

Ihr Fernstudiengang enthält zwei Wahlpflichtbereiche. Darin wählen Sie aus verschiedenen Themenmodulen die aus, die Sie am meisten interessieren. So erweitern Sie Ihr Wissen gezielt, setzen individuelle Schwerpunkte und schärfen Ihr berufliches Profil. Im Wahlpflichtbereich I (Kernstudium) belegen Sie 2 aus insgesamt 8 Modulen. Im Wahlpflichtbereich II (Grundlagenstudium) entscheiden Sie sich für 1 von 3 Modulen.

Wahlpflichtbereich I
(2 von 8 Wahlmodulen) **12 cp**

Themenbereich Informatik und Technik

- » Datenbanksysteme
- » Anwendung künstlicher Intelligenz
- » Informationstechnologie

Themenbereich Medien und Wirtschaft

- » Grundlagen der Betriebswirtschaft und rechtliche Grundlagen
- » Medienkommunikation und -psychologie
- » Online-Marketing
- » Social Media
- » Electronic and Mobile Services

Wahlpflichtbereich II
(1 von 3 Wahlmodulen) **3 cp**

- » Business English
- » Interkulturelle Kompetenz
- » Spanisch



EXPERTENSTIMME

„Die Welt der Videospiele ist faszinierend und vielseitig. Mit unserem Bachelor-Studium Game Development bilden wir die gesamte Bandbreite dieses Berufs ab. Und das auf einem hohen akademischen Niveau, wie es nicht oft zu finden ist. Dieses Fernstudium bietet beste Voraussetzungen, um in der Spielebranche verantwortungsvolle Aufgaben zu übernehmen – auch international.“



Dr. Ing. Thomas Kalbe
App- und Spieleentwicklung
inkl. Computergrafik



INFOS ZUM STUDIUM

- » Ihr Studium bei uns – Seite 4
- » Finanzierung & Förderung – Seite 12
- » Unser Online-Campus – Seite 20
- » Alles über die WBH – Seite 26



UNSER TIPP

Mit Master weiter aufsteigen

Der Bachelor-Abschluss ist ein entscheidender Meilenstein für Ihre Karriere – und ein guter Startpunkt, um noch weiterzukommen.

An der Wilhelm Büchner Hochschule können Sie perspektivisch auch ein Master-Studium beginnen. Natürlich flexibel und neben dem Beruf. Gern beraten wir Sie individuell zu Ihren Möglichkeiten.

Mehr Informationen ab Seite 326.



IHR LERNSTOFF

Studienbereich Informatik

Grundlagen der Informatik

6 cp

Einführung in die Informatik: Elementare Grundlagen der Rechnerarchitektur, Verarbeitung von Daten, Darstellung von Zahlen und Zeichen im Rechner, Datenstrukturen, Algorithmen

Grundlagen der objektorientierten Programmierung

6 cp

Einführung in die objektorientierte Programmierung anhand der Programmiersprachen Python und Java. Datentypen und Strukturen, Ausdrücke und Operatoren, Steuerstrukturen, Klassen, Methoden, Vererbung, Schnittstellen, Überladung von Operatoren, Exceptions, Multithread-Programmierung, Grafikdarstellung

Betriebssysteme

6 cp

Architektur, Prozesse und Threads, Koordinierung paralleler Prozesse, Ressourcen (Betriebsmittel), Speicherverwaltung, Ein-/Ausgabesystem, Dateiverwaltung, Probleme des praktischen Einsatzes von Betriebssystemen (UNIX/Linux)

Software Engineering

8 cp

Grundlegende Definitionen, Phasenmodelle, Planungs- und Entwicklungsphasen, Werkzeuge, Erstellung eines Pflichtenheftes, Semantische Datenmodellierung, Projektplan, UML, Entwurfsmuster, Ziele des Architekturentwurfs, Aufgaben des SW-Architekten, Entwurf und Dokumentation von Architekturen, Beschreibungstechniken und Sichten (Konzeptansicht, Modulansicht, Laufzeitsicht)

Weiterführende Programmierung

6 cp

Programmierung

Multimediale Anwendungen

6 cp

Medientypen, Hardwareschnittstellen, Multimediaformate, Komprimierungsverfahren, Programmierung von Web-Anwendungen: Technologien und Frameworks sowohl client- als auch serverseitig

Gestaltung interaktiver Systeme

5 cp

Physiologische und psychologische Grundlagen beim Menschen, Technische Möglichkeiten bei computerbasierten Systemen und die Grundprinzipien ihrer Interaktion, Grundlagen der Informations-Visualisierung, Methoden der Interaktionsgestaltung zur Erreichung eines optimalen Nutzungserlebnisses (User Experience)

Verteilte Informationsverarbeitung

6 cp

Architektur, Prozesse, Threads, Interprozesskommunikation und Synchronisation; Protokollarchitektur, Geräte-Adressierung, Adressierung und Routing in IP-Netzwerken, Nachrichten, Übertragung

Studienbereich Game Development

Gestaltung und Kreativität

6 cp

Gestalterisches Sehen und visuelle Grunderfahrung, Kompositionslehre und Bewertung von Gestaltung, Phasenschema der Kreativität, Methoden der Kreativitätsförderung und Ideenfindung, Kreativitätstechniken, Zusammenspiel von Kreativität und Gestaltung

Computergrafik

6 cp

Hardware, Software und Anwendungen, 2D- und 3D-Grafik, User-Interface-Kommunikation, Geometrisches Modellieren von Kurven und Flächen; Struktureller Aufbau von 3D-Software: 3D-Koordinaten- und Achsensysteme, Definition 3D-Welt, 3D-Objekte; Modellierverfahren: Polygon-Modeling, NURBS-Modeling, Texturierung, Grundlagen 3D-Echtzeitgrafik, Virtuelle Kamera, Grundlagen der Computeranimation, Rendering, Compositing

Spiele – Theorie und Konzepte

6 cp

Kulturelle, kommunikative, technische und strukturelle Aspekte des Spiels, Geschichte, Entwicklung, Analyse, Theorie (z. B. kooperative, nichtkooperative Spiele), Modellierung von Spielen, Spielpädagogik, Lernspiele, Gewalt in Computerspielen, Konzept von Spielregeln, Dramaturgie, Spielcharaktere

Spiele – Programmierung

8 cp

Vertiefung Konzeption und Programmierkenntnisse im Umfeld der 2D- und 3D-Spieleprogrammierung, Aufbau und Anwendung von Spiele-Bibliotheken und -Engines, Softwaretools zur Entwicklung von Spielen, Grafische Effekte, Audioeffekte, Sound und Musik, Animation, Kollisionserkennung und -behandlung, Physik-Engines, Ereignisse und Ereignisbehandlung, Leveleditoren, Scrolling, Entwicklung von User Interfaces, Performanceaspekte

Spiele – Technik

6 cp

Spiele-Hardware, Game Loops und ereignisgetriebene Spiele, Programmiersprachen in der Spieleentwicklung, 3D-Modelle, Echtzeitgrafiken, Realismus (Projektion, Beleuchtung, Texturierung, Schatten), Leveleditoren und Tile Maps, Eingabegeräte, Steuerung und Kollisionserkennung, Aufbau einer einfachen KI, Nebenläufigkeit, Sound-Effekte

Spiele – Gestaltung

6 cp

Anwendung von Kreativität und Designtechnik, Idee und Iteration, Prototyping, Spielmechaniken, Game Balancing, Puzzles und Rätsel, Interessenkurven, Indirekte Kontrolle, Gestaltung virtueller Welten, spannender Stories und interessanter Charaktere, Spielräume, Ästhetik, User Interfaces, Dokumentation und Projektmanagement in der Spieleentwicklung, Spieltests, Einschätzung technologischer Trends

Spiele – Praxis

6 cp

Entwicklung eines Spiels von der Idee bis zur Fertigstellung



Wahlpflichtbereich I (Sie wählen 2 Module)

THEMENBEREICH INFORMATIK UND TECHNIK

Datenbanksysteme **6 cp**

Aufbau eines Datenbanksystems, 3-Ebenen-Modell, Phasenmodell, Entity-Relationship-Modell, Datenbank-Anomalien, Normalisierung des Entwurfs, Implementierung, Schlüssel-Beziehungen, Verknüpfungsoperationen, Abfragen-Entwurf

Anwendung Künstlicher Intelligenz **6 cp**

Logische Programmierung mit Prolog, Expertensysteme, Genetische Algorithmen, Künstliche neuronale Netze, Anwendung künstlicher Intelligenz

Informationstechnologie **6 cp**

Grundlagen modernen Computernetze (Kenngrößen, OSI-Schichtenmodell, Protokolle), Bitübertragung und Netzzugang, TCP/IP-Protokollfamilie, Internetworking und Netzdesign (Komponenten wie Hub, Bridge, Switch etc., VLAN, u. a.), Anwendungsdienste und Netzmanagement (WWW, FTP, P2P u. v. m.)

THEMENBEREICH MEDIEN UND WIRTSCHAFT

Grundlagen der Betriebswirtschaft und rechtliche Grundlagen **6 cp**

Betriebswirtschaftliche und juristische Grundlagen, Unternehmensführung, Material- und Produktionswirtschaft, Betriebliche Prozessstrukturen, Grundlagen des internen und externen Rechnungswesens und der Finanzwirtschaft; Grundlagen des bürgerlichen Rechts: Rechtsgeschäfte, Vertragsrecht, Haftungsrecht, Sachenrecht

Medienkommunikation und -psychologie **6 cp**

Medien der oral-auditiven Kommunikation, Medien der Textvermittlung, Medien der piktoralen Vermittlung, Neue Medien, Zeichentheorie und Semiotik, Zeichengestaltung, der Medienbegriff, Kommunikation in Form oral-auditiver, textueller und piktoraler Informationsvermittlung, Psychologie der Medienkommunikation (Kommunikationsmodelle, Wahrnehmungsprozesse, Werbemodelle und deren Gestaltungsaspekte, Psychologische Aspekte der Online-/Internetwerbung)

Online-Marketing **6 cp**

Grundlagen des Online- und Mobile-Marketing, Suchmaschinen-Optimierung (SEO), Suchmaschinen-Marketing (SEM), Suchmaschinen-Werbung (SEA), Display- und Affiliate-Marketing, E-Mail-/Newsletter-/Social-Media-Marketing (SMM), Social-Media-Monitoring, Online-PR und virales Online- und Mobile-Marketing, Targeting und Controlling, Online-Marktforschung

Social Media **6 cp**

Social Media im Markt und in der Gesellschaft, Methoden und Werkzeuge, Services, Strategien und Konzepte, Soziale, wirtschaftliche und rechtliche Rahmenbedingungen; Redaktioneller Betrieb: Journalistische Arbeit, Schreibtechniken, Medienrecht und Ethik

Electronic and Mobile Services **6 cp**

E-Commerce: Geschäftsmodelle, Architekturkonzepte und Implementierungsstrategien, Rechtliche Aspekte, Zahlungsmittel, Mobile Business, E-Procurement, Technikgrundlagen im E-Commerce

Studienbereich Mathematik und Technik

Mathematische Grundlagen für Informatiker **8 cp**

Grundlagen der Mathematik, Logik, Funktionenlehre, Matrizen und lineare Gleichungssysteme, Stochastik

Angewandte Mathematik für Informatiker **6 cp**

Vektoralgebra und Analytische Geometrie, Gewöhnliche Differentialgleichungen, Mathematische Grundlagen des CAGD, Numerische Methoden

Medientechnische Grundlagen **8 cp**

Akustik: Schallwellen, Ausbreitung, Schallwahrnehmung und Anwendungen, Audio/Video-Techniken (Membrane, Lautsprecher, Video-Formate und Umwandlungen etc.), Mikrofone, Aufnahmetechniken, Beschallung, Normen, Farbräume, MIDI, AD-Wandler, Effekte, Rechtliche Aspekte, Berechnungen (Audio-/Video-Auflösungen etc.) Abtastungen, Spannungsführung (symmetrisch/asymmetrisch), Pegelkunde, Digitale Bildtechniken (Darstellung und Übertragung etc.), Kompressionsverfahren

Studienbereich Überfachliche Kompetenzen

Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten **6 cp**

Wissenschaftsübergreifende Darstellung, Forschungsprozess und wichtige Forschungsmethoden, Qualitätskriterien für wissenschaftliches Arbeiten, Internetrecherchen, Internetquellen und Checklisten, Fallstudie Seminarvortrag, Begriffe und Grundlagen, Organisation von Projekten, Projektsteuerung und -controlling; Psychologie des Projektmanagements: Beziehungsebene, Projektkultur und Projekterfolg, Projektleiter und Projektgruppe, Projektkommunikation und wirksame Zusammenarbeit, Projektphasen

Interkulturelle Kommunikation und Führung 6 cp**Kommunikation und Führung (3 cp)**

Anforderungen an Führungskräfte, Führungsverhalten, Führungsmodelle, Schlüsselqualifikationen, Kooperative Führung, Konfliktmanagement, Kommunikation, Gesetzmäßigkeiten, Kommunikationsmodelle

**WAHLPFLICHTBEREICH II:
SPRACHE, INTERKULTURELLE KOMPETENZEN (3 cp)**

(Sie wählen 1 Modul)

Englisch (3 cp)

Business & Technical English, Grammatik und Grund- und Aufbauwortschatz für geschäftliche und technische Kommunikation

Interkulturelle Kompetenz (3 cp)

Kompetenz im Umgang mit Menschen unterschiedlicher Herkunft und Kultur, Studienmaterialien in englischer Sprache: Language and society, language, meaning, and cultural pragmatics, cultural patterns, globalization: the collapse of culture, negotiating interculturality, the power variable, Internationalisierung der Wirtschaft, Internationale Unternehmen, Strategische Entscheidungen im Internationalisierungsprozess, Internationales Management im Mittelstand, Internationale Marktentwicklung (Marktbeobachtung und -analyse, Entwicklung von Märkten, Transfer of Technology, Transfer of Manufacturing, Offshoring und Outsourcing)

Spanisch (3 cp)

Alltagssituationen (Arzt, Hotel, Restaurant, Einkauf, Bahnhof etc.), Grundlegende Formen der spanischen Grammatik, Grund- und Aufbauwortschatz

Medienwirtschaft, -management und -recht 6 cp

Grundlagen der Medienwirtschaft und -management, Marketing in der Medienwirtschaft, Recht in der Medienwirtschaft

Studienbereich Besondere Informatikpraxis

Einführungsprojekt für Informatiker 2 cp

Gleich zu Beginn des Studiums lernen Sie anhand eines kleinen Projektes Ziel und Wesen interdisziplinärer Informatikprojekte kennen. Dazu erarbeiten Sie in kleinen Gruppen unter laufender Anleitung des Dozenten eine Entwicklungsaufgabe, die Kenntnisse und Ideen aus der Informatik und angrenzenden Themen erfordert. Das Einführungsprojekt fördert fachübergreifendes Denken, Abstraktionsvermögen bei der Softwareentwicklung sowie das Arbeiten im Team

Projektarbeit 6 cp

Sie erweitern Ihre Kompetenz des fachübergreifenden systemorientierten Denkens und Handelns, indem Sie ein Projekt aus

Ihrem unmittelbaren beruflichen Handlungsfeld bearbeiten. Dieses Projekt hat fachspezifische Inhalte und wird interdisziplinär bearbeitet. Sie wenden Ihr Wissen über Projektmanagement, Prozesse im Team und Projektmanagementinstrumente an und setzen es in einem konkreten Projekt um. Sie arbeiten die Aspekte Kommunikation, Motivation, kooperativer Führungsstil, Teamarbeit, Zielvereinbarung, Delegation, Erfolgskontrolle sowie Kritik und Anerkennung heraus. Die Projektarbeit wird als Gruppenarbeit durchgeführt. Nach Abschluss des Projekts werden die Erfahrungen in einem schriftlichen Projektbericht und im Rahmen einer mündlichen Projektpräsentation reflektiert

Berufspraktische Phase 15 cp

Durch die Einbeziehung in die operative Ebene eines Unternehmens erwerben Sie die praktische Kompetenz für eine Tätigkeit als Informatiker. Darüber hinaus erhalten Sie Einblicke in industrielle bzw. verwaltungstechnische Organisationsformen. Bisher erworbene Kenntnisse und entwickelte Fähigkeiten sollen entsprechend eingesetzt werden. Als Aufgabenfelder kommen im Umfeld der Informatik z. B. die Bereiche Entwicklung, Administration, Beratung, Projekt- und Qualitätsmanagement, Schulung und Training sowie Vertrieb von Hard- und Software infrage. Ihre Berufstätigkeit kann auf die berufspraktische Phase angerechnet werden

Bachelorarbeit und Kolloquium 12 cp

Im Rahmen der Bachelorarbeit werden Sie in der Regel ein kleineres, anspruchsvolles Entwicklungsprojekt durchführen. Ziel ist, die erworbenen Fähigkeiten und insbesondere die Problemlösungskompetenz an einer praktischen Aufgabenstellung zu beweisen. In einem Kolloquium sollen Sie sich einer wissenschaftlichen Diskussion über das Thema der Bachelorarbeit stellen und Ihre Arbeit verteidigen