

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

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

- gestalterisch
- informationstechnisch
- übergreifend

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

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

- gestalterisch
- informationstechnisch
- übergreifend