

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

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

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