

NON-CERTIFIED TRANSLATION

Bachelor's Certificate

awarded by Kempten University of Applied Sciences

Kempten University of Applied Sciences awards

Mr **Dennis Albert Vidal**

d.o.b. 12/24/1995 in Garmisch-Partenkirchen

having on 07/01/2020

for the degree programme in **Computer Science - Game Engineering**

passed the Bachelor's examination, the academic degree of

Bachelor of Science (B.Sc.)

NON-CERTIFIED TRANSLATION

Bachelor's Examination Certificate

awarded by Kempten University of Applied Sciences

Mr **Dennis Albert Vidal**

d.o.b. **12/24/1995** in Garmisch-Partenkirchen

has studied in accordance with the regulations governing the Bachelor's examination

for the degree programme in **Computer Science - Game Engineering**

completing and attaining the overall assessment **excellent** constituting a pass.

Grade bands with numerical marks (-) for the final grades:	The overall assessment corresponds with the following numerical marks:		Grade bands with numerical marks (-) for the final grades:	The overall assessment corresponds with the following numerical marks:	
1 = excellent	passed with distinction	for an examination grade up to 1.2	4 = sufficient	pass	3.6 to 4.0
2 = good	excellent pass	1.3 to 1.5	5 = insufficient	(fail if overall examination grade exceeds 4.0)	
3 = satisfactory	good pass	1.6 to 2.5	Final grades achieved by counting examination performance are marked with an asterisk (*).		
	satisfactory pass	2.6 to 3.5			

NON-CERTIFIED TRANSLATION

MODULES	Module grades (numerical marks)		Credits (ECTS)
Introduction to Computer Science	good	(1,7)	5
Analysis	sufficient	(3,7)	5
Programming 1	very good	(1,0)	10
IT-Systems	satisfying	(2,7)	5
Modeling and Animation 1	good	(2,0)	5
Linear Algebra and Analytic Geometry	good	(2,0)	5
Theoretical Computer Science	very good	(1,0)	5
Programming 2	sufficient	(3,7)	5
Algorithms and Data Structures	sufficient	(3,7)	5
Game Design	very good	(1,0)	5
Designing and Drawing	good	(2,0)	5
Discrete Mathematics	good	(2,0)	5
Software Engineering 1	satisfying	(2,7)	5
Software Engineering 2	good	(2,3)	5
Databases	good	(2,3)	5
Operating Systems	good	(2,0)	5
Computer Graphics	good	(1,7)	5
Probability Calculus + Numerical Analysis	very good	(1,3)	5
Computer Networks	good	(2,3)	5
Distributed Software Systems	very good	(1,3)	5
Control of Virtual Characters	very good	(1,0)	5
Game Engineering	very good	(1,0)	5
Project Management	very good	(1,3)	5
Mandatory internship	passed with success		25
Social Competence	passed with success		5
Seminar			
Serious Games	very good	(1,0)	5
Project Work			
Augmented Reality First-Person Shooter on the Hololens	very good	(1,0)	15
Elective			
Digital Media	very good	(1,0)	5
AI for Games	very good	(1,3)	5
Colour and Shape Psychology	very good	(1,0)	5
Computer-Aided Image Editing with Photoshop	very good	(1,3)	5
Modeling and Animation 2	very good	(1,0)	5
Topic of the Bachelor Thesis			
Nonverbal Communication with Autonomously Controlled Characters in Augmented Reality Worlds	very good	(1,0)	12
Bachelorseminar	passed with success		3
DEGREE CLASSIFICATION		excellent	(1,5) 210

Bachelorurkunde

der Hochschule für angewandte Wissenschaften Kempten

Die Hochschule Kempten verleiht

Herrn

Dennis Albert Vidal

geboren am

24.12.1995 in Garmisch-Partenkirchen

aufgrund der am

01.07.2020

im Studiengang

Informatik - Game Engineering

erfolgreich abgelegten Bachelorprüfung den akademischen Grad

Bachelor of Science (B.Sc.)

Kempten (Allgäu), den 01.07.2020

Der Präsident



Prof. Dr. Wolfgang Hauke



Der Dekan



Prof. Dr.-Ing. Stefan Rieck

Bachelorprüfungszeugnis

der Hochschule für angewandte Wissenschaften Kempten

Herr **Dennis Albert Vidal**
geboren am **24.12.1995** in Garmisch-Partenkirchen

hat aufgrund eines ordnungsgemäßen Studiums die Bachelorprüfung

im Studiengang **Informatik - Game Engineering**

abgelegt und mit dem Gesamturteil **sehr gut** bestanden.

Notenstufen mit Notenwerten (-) für die Endnoten:	Das Gesamturteil lautet bei nachstehenden Notenwerten wie folgt:		Notenstufen mit Notenwerten (-) für die Endnoten:	Das Gesamturteil lautet bei nachstehenden Notenwerten wie folgt:	
1 = sehr gut	mit Auszeichnung bestanden	bei einer Prüfungsnote bis 1,2	4 = ausreichend	bestanden	3,6 bis 4,0
2 = gut	sehr gut bestanden	1,3 bis 1,5	5 = nicht ausreichend	(nicht bestanden bei einer Prüfungsgesamtnote über 4,0)	
3 = befriedigend	gut bestanden	1,6 bis 2,5	Bei Endnoten, die durch Anrechnung von Prüfungsleistungen an anderen Hochschulen gewonnen wurden, ist dies durch * gekennzeichnet.		
	befriedigend bestanden	2,6 bis 3,5			

MODULE

MODULE	Endnoten (Notenwerte)		Credits (ECTS)
Einführung in die Informatik	gut	(1,7)	5
Analysis	ausreichend	(3,7)	5
Programmieren 1	sehr gut	(1,0)	10
IT-Systeme	befriedigend	(2,7)	5
Modellierung und Animation I	gut	(2,0)	5
Lineare Algebra und Analytische Geometrie	gut	(2,0)	5
Theoretische Informatik	sehr gut	(1,0)	5
Programmieren 2	ausreichend	(3,7)	5
Algorithmen und Datenstrukturen	ausreichend	(3,7)	5
Game Design	sehr gut	(1,0)	5
Gestaltung und Zeichnen	gut	(2,0)	5
Diskrete Mathematik	gut	(2,0)	5
Softwaretechnik 1	befriedigend	(2,7)	5
Softwaretechnik 2	gut	(2,3)	5
Datenbanken	gut	(2,3)	5
Betriebssysteme	gut	(2,0)	5
Computergrafik	gut	(1,7)	5
Wahrscheinlichkeitsrechnung + Numerik	sehr gut	(1,3)	5
Rechnernetze	gut	(2,3)	5
Verteilte Softwaresysteme	sehr gut	(1,3)	5
Ansteuerung virtueller Charaktere	sehr gut	(1,0)	5
Game Engineering	sehr gut	(1,0)	5
Projektmanagement	sehr gut	(1,3)	5
Pflichtpraktikum	mit Erfolg abgelegt		25
Soziale Kompetenz	mit Erfolg abgelegt		5
Seminar			
Serious Games	sehr gut	(1,3)	5
Projektarbeit			
Augmented Reality Egoshooter auf der Hololens	sehr gut	(1,0)	15

Notenstufen mit Notenwerten (-)
für die Endnoten:

1 = sehr gut
2 = gut
3 = befriedigend

Das Gesamturteil lautet bei nachstehenden Notenwerten
wie folgt:

mit Auszeichnung bestanden
sehr gut bestanden
gut bestanden
befriedigend bestanden

bei einer Prüfungsnote bis 1,2
1,3 bis 1,5
1,6 bis 2,5
2,6 bis 3,5

Notenstufen mit Notenwerten (-)
für die Endnoten:

4 = ausreichend
5 = nicht ausreichend

Bei Endnoten, die durch Anrechnung von Prüfungsleistungen an anderen Hochschulen gewonnen wurden, ist dies durch * gekennzeichnet.

Das Gesamturteil lautet bei nachstehenden Notenwerten
wie folgt:

bestanden
(nicht bestanden bei einer Prüfungsgesamtnote über 4,0)

3,6 bis 4,0

MODULE

Endnoten (Notenwerte) Credits (ECTS)

Fachwissenschaftliche Wahlpflichtfächer

Digitale Medien	sehr gut	(1,0)	5
KI für Games	sehr gut	(1,3)	5
Farb- und Formpsychologie	sehr gut	(1,0)	5
Computergestützte Bildbearbeitung mit Photoshop	sehr gut	(1,3)	5
Modellierung und Animation 2	sehr gut	(1,0)	5

Thema der Bachelorarbeit

Non-verbale Kommunikation mit autonom gesteuerten Spielfiguren in Augmented Reality Welten	sehr gut	(1,0)	12
Bachelorseminar	mit Erfolg abgelegt		3

PRÜFUNGSGESAMTNOTE

sehr gut (1,5) 210

Kempten (Allgäu), den 01.07.2020

Der Präsident



Prof. Dr. Wolfgang Hauke



Der Vorsitzende der Prüfungskommission



Prof. Dr. rer. nat. Ulrich Göhner