

Studentenfachplan Game Development BFS3

Stand: 11.07.2025

Nr.	Fach/ Themenbereich		1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	Ges.
	Fächer des fachlichen Schwerpunkts								Summe
1	Medientechnik und Mediengestaltung (S)	MTG							840
	Media Design and Image Editing	MDI	4						80
	2D Game Art	2DG		4					80
	3D Modeling and Texturing	3DM			4	2			120
	Gameplay and Game Design	GGD	2	2					80
	Rapid Prototyping	RPT	4						80
	Gameplay Programming	GPP		4					80
	Mobile Games Programming	MGP			4				80
	Computer Games Programming	CGP				4	4	4	240
2	Software (S/P)	SOW							720
	Object Oriented Programming with C#	OOC	4	4					160
	Human Computer Interaction and GUI Programming	HCI			4				80
	Network Programming	NEP				4			80
	Parallel Programming	PLP					4	4	160
	Systems Analysis and Design	SYD	2	2					80
	Systems Architecture and Implementation	SAI			2	2			80
	Software Testing and Operation	SOT					2	2	80
3	Betriebssysteme/Netzwerke (S)	BSN							320
	Computer Architecture and Operating Systems Design	CAO	2						40
	System Administration	SYA		2					40
	Server Systems and DevOps	SSD			2	2			80
	Computer Networks and Cybersecurity	CNC					4	4	160
4	Datenbanken (S/P)	DAB							400
	Database Design and Structured Query Language (SQL)	DSQ		2	2	4			160
	Backend Development	BED				4			80
	Developing Database Applications	DDA					4	4	160
	Weitere Fächer								
5	Internetprogrammierung	INT							360
	Client-side Web Development	CSW	4	2	4				200
	Webservices Development and Cloud Computing	WDC					4	4	160
	Praktische Prüfung	PPR						x	
	Lernaufgaben/Workshops	LEA		2 Wochen	2 Wochen				0
6	Mathematik²⁾	MAT	2	2	2	2	2	2	240
7	Wirtschaftslehre	WIL	2	2	2	2	2	2	240
8	Englisch³⁾	ENG	2	2	2	2	2	2	240
	Praxisprojekt	PRJ					x		
	Berufsübergreifender Lernbereich								
10	Deutsch / Kommunikation³⁾	KOM	2	2	2	2	2	2	240
11	Sport / Gesundheitsförderung	SPO	2	2	2	2	2	2	240
12	Politik / Gesellschaftslehre (MER)	POL	2	2	2	2	2	2	240
	Differenzierungsbereich								
13	Arbeitstechniken	ART	2	2					80
	Vertiefungsmodule								
	Individuelle Förderung MAT (IFM), ENG (IFE), KOM (IFK)	IFX	(2)	(2)					
	Tutorium	TUT	(2)	(2)	(2)	(2)			
	Workshop	WOS				x			
	Scrum	SCR		x					
	Game Production	GPR	2	2	2	2	2	2	240
	Game Production (GLB)	GPR	2	2	4	4	4	4	400
			40	40	40	40	40	40	6600

x In rot markierten Fächern wird eine Klausur geschrieben