

# Kontoauszug

## Examination Report

**Familienname/ Family Name:**

Maral

**Vorname(n)/ First Name(s):**

Anil Celik

**Geburtsdatum/ Date of Birth:**

12. Juni 1995

12 June 1995

**Geschlecht/ Gender:**

männlich

male

**Geburtsort/ Place of Birth:**

Yenimahalle

**Matrikelnummer/ Student ID Number:**

03764827

**Studiengang/ Degree Program:**

Informatik: Games Engineering

Informatics: Games Engineering

**Angestrebter Abschluss/ Degree in progress:**

Master of Science (M.Sc.)

**Datum/ Date:**

4. Februar 2024

4 February 2024

<b>Aktuelle Gesamtpunkte</b> Current Total Credits	<b>92</b>
<b>Zwischennote aus den in die Notenberechnung eingegangenen Modulen</b> Provisional Grade according to Grade-Relevant Modules	<b>2,2</b>
<b>Der Studiengang ist noch nicht abgeschlossen.</b> The degree programme has not yet been completed.	

<b>Modul-ID</b> Module ID	<b>Bezeichnung</b> Title	<b>ST/VM</b>	<b>SE/VS</b>	<b>Note</b> Grade	<b>Credits</b> Credits
<b>Pflichtmodule</b> Required Modules					
<b>IN2015</b>	<b>Image Synthesis</b> Image Synthesis			<b>2,0</b>	<b>5</b>
	Bildsynthese Image Synthesis	BE	22W/1	2,0	
<b>IN2106</b>	<b>Master-Praktikum</b> Advanced Practical Course			<b>2,0</b>	<b>10</b>
	Master-Praktikum Games Engineering: Computer Graphics and Visualization Advanced Practical Course Games Engineering: Computer Graphics and Visualization	BE	22W/1	2,0	

Modul-ID Module ID	Bezeichnung Title	ST/VM	SE/VS	Note Grade	Credits Credits	
IN2107	<b>Master-Seminar</b> Advanced Seminar Course			1,0	5	
	Seminar Recent Highlights in Graphics, Special Effects and Visualization Advanced Seminar Course Recent Highlights in Graphics, Special Effects and Visualization	BE	23S/1	1,0		
IN2257	<b>Zusätzliches Master-Praktikum</b> Additional Advanced Practical Course			1,3	10	
	Master-Praktikum Games Engineering: Computer Graphics and Visualization Advanced Practical Course Games Engineering: Computer Graphics and Visualization	BE	23S/1	1,3		
<b>Wahlmodule Informatik: Games Engineering</b> Elective Modules Informatics: Games Engineering						
<b>Internet-Technologien</b> Internet Technologies						
IN2259	<b>Distributed Systems</b> Distributed Systems			2,0	5	
	Verteilte Systeme Distributed Systems	BE	22W/1	2,0		
<b>Datenbanken</b> Databases						
IN2118	<b>Database Systems on Modern CPU Architectures</b> Database Systems on Modern CPU Architectures			3,0	6	
	Datenbanksysteme und moderne CPU-Architekturen Database Systems on Modern CPU Architectures	NB	22S/1	5,0		
	Datenbanksysteme und moderne CPU-Architekturen Database Systems on Modern CPU Architectures	BE	23S/2	3,0		
IN2031	<b>Einsatz und Realisierung von Datenbanksystemen</b> Application and Implementation of Database Systems					
	Einsatz und Realisierung von Datenbanksystemen Application and Implementation of Database Systems	NB	23S/1	5,0		
<b>Spezialisierungslinien</b> Lines of Specialization						
<b>Computergrafik und Animation</b> Computer Graphics and Animation						

Modul-ID Module ID	Bezeichnung Title	ST/VM	SE/VS	Note Grade	Credits Credits	
IN2297	<b>Geometry Processing</b> Geometry Processing			2,3	6	
	Geometry Processing Geometry Processing	BE	23S/1	2,3		
IN2026	<b>Visual Data Analytics</b> Visual Data Analytics			2,0	5	
	Visual Data Analytics Visual Data Analytics	NB	22W/1	5,0		
	Visual Data Analytics Visual Data Analytics	BE	22W/2	2,0		
IN2354	<b>3D Scanning &amp; Motion Capture</b> 3D Scanning & Motion Capture			4,0	6	
	3D Scanning & Motion Capture 3D Scanning & Motion Capture	BE	23S/1	4,0		
<b>Hardwarenahe Programmierung</b> Hardware-aware Programming						
IN2147	<b>Parallel Programming</b> Parallel Programming					
	Parallele Programmierung Parallel Programming	NB	22S/1	4,3		
	Parallele Programmierung Parallel Programming	NB / X	22S/2	5,0		
<b>Visual Computing</b> Visual Computing						
IN2124	<b>Basic Mathematical Methods for Imaging and Visualization</b> Basic Mathematical Methods for Imaging and Visualization			3,7	5	
	Grundlegende Mathematische Methoden für Imaging und Visualisierung Basic Mathematical Methods for Imaging and Visualization	NB	22W/1	5,0		
	Grundlegende Mathematische Methoden für Imaging und Visualisierung Basic Mathematical Methods for Imaging and Visualization	BE	22W/2	3,7		
<b>Autonome Systeme</b> Autonomous Systems						

Modul-ID Module ID	Bezeichnung Title	ST/VM	SE/VS	Note Grade	Credits Credits	
IN2138	<b>Robot Motion Planning</b> Robot Motion Planning			4,0	5	
	Bewegungsplanung in der Robotik Robot Motion Planning	NB	23S/1	5,0		
	Bewegungsplanung in der Robotik Robot Motion Planning	BE	23S/2	4,0		
<b>Interaktion und Kommunikation</b> Interaction and Communication						
IN2018	<b>Augmented Reality</b> Augmented Reality			1,7	6	
	Erweiterte Realität Augmented Reality	NB	23S/1	4,7		
	Erweiterte Realität Augmented Reality	BE	23S/2	1,7		
IN2111	<b>3D User Interfaces</b> 3D User Interfaces			2,7	6	
	Dreidimensionale Nutzerschnittstellen 3D User Interfaces	BE	22S/1	2,7		
<b>Zusätzliche Wahlmodule</b> Additional Elective Modules						
IN2377	<b>Concepts of C++ Programming</b> Concepts of C++ Programming			1,7	5	
	Konzepte der C++-Programmierung Concepts of C++ Programming	BE	22W/1	1,7		
<b>Wahlmodule Informatik</b> Elective Modules Informatics						
IN2394	<b>Requirements Engineering</b> Requirements Engineering			3,0	3	
	Requirements Engineering Requirements Engineering	BE	23S/1	3,0		
<b>Wahlmodule Überfachliche Grundlagen</b> Support Electives						
SZ0337	<b>Deutsch als Fremdsprache A1.1</b> German as a Foreign Language A1.1			1,0	4	
	Deutsch als Fremdsprache A1.1 German as a Foreign Language A1.1	BE	22S/1	1,0		

<b>Zusatzleistungen</b> Additional Courses		<b>ST/VM</b>	<b>SE/VS</b>	<b>Note</b> Grade	<b>Credits</b> Credits
	Deutsch als Fremdsprache A1.2 German as a Foreign Language A1.2	BE	23S/1	1,3	4

<b>Modul-ID</b> Module ID	<b>Bezeichnung</b> Title	<b>ST/VM</b>	<b>SE/VS</b>	<b>Note</b> Grade	<b>Credits</b> Credits
<b>IN0038</b>	<b>Game Engine Design</b> Game Engine Design			<b>3,7</b>	<b>5</b>
	Echtzeit-Computergrafik Real-time Computer Graphics	BE	22S/1	3,7	
<b>IN0037</b>	<b>Game Physics</b> Game Physics			<b>2,3</b>	<b>6</b>
	Physikalische Grundlagen für Computerspiele Game Physics	BE	22W/1	2,3	

**Erläuterungen/Explanations:**

Notenskala: 1,0-1,5 sehr gut, 1,6-2,5 gut, 2,6-3,5 befriedigend, 3,6-4,0 ausreichend, 4,1-5,0 nicht ausreichend

Grades: 1,0-1,5 very good, 1,6-2,5 good, 2,6-3,5 satisfactory, 3,6-4,0 sufficient, 4,1-5,0 fail

Bewertung von Studienleistungen: BE = bestanden NB = nicht bestanden

Performance Key: BE = pass NB = fail

Module ohne zugeordnete Note und Credits sind noch nicht vollständig bestanden. Sind Teilnoten mit dem Wert "nicht ausreichend" (4,1-5,0) angegeben, so gilt die Ausgleichsregelung: Das Modul ist auch dann bestanden, wenn nicht alle Modulteilprüfungen bestanden sind, sofern die Modulnote 4,0 oder besser ist. Für die Gewichtung der Modulteilprüfungen, die Berechnung der Gesamtnote sowie weitere Informationen siehe die Fachprüfungs- und Studienordnung für diesen Studiengang in der gültigen Fassung sowie das Modulhandbuch.

Where grades and credits have not been assigned to modules, the student has not yet successfully completed all required module components. Component grades designated as "fail" (4,1-5,0) are subject to the compensation rule: The module is considered passed even if the student does not pass all module examination components provided that the student's grade for the module is 4,0 or better. For further information and details on the weighting of module examination components, as well as the calculation of the overall grade, please refer to the current Academic and Examination Regulations of the relevant degree program.

Status: BE = bestanden, NB = nicht bestanden

Status: BE = passed, NB = failed

Vermerk: X = nicht erschienen, Q = Rücktritt mit anerkanntem Grund, Z = Zurückweisung,

U = Ungültig/Täuschung, W = nicht abgegeben

Comment: X = did not attend, Q = withdrawal with approved reason, Z = rejection, U = invalid/deception,

W = not submitted

\*) = anerkannt

\*) = accredited