

Leistungsnachweis Grade Report

Familienname/ Family Name:

Solanas de Vicente

Vorname(n)/ First Name(s):

Andrea

Geburtsdatum/ Date of Birth:

28. Juli 2000

28 July 2000

Geburtsort/ Place of Birth:

München

Matrikelnummer/ Student ID Number:

03767657

Angestrebter Abschluss/ Degree in progress:

Master of Science (M.Sc.)

Studiengang/ Degree Program:

Informatik: Games Engineering

Informatics: Games Engineering

Datum/ Date:

12. November 2024

12 November 2024

Aktuelle Gesamtpunkte Current Total Credits	88
Zwischennote aus den in die Notenberechnung eingegangenen Modulen Provisional Grade according to Grade-Relevant Modules	1,9
Der Studiengang ist noch nicht abgeschlossen. The degree programme has not yet been completed.	

Modul-ID Module ID	Bezeichnung Title	Note Grade	Credits Credits
Pflichtmodule Required Modules			
IN2015	Image Synthesis Image Synthesis	3,3	5
	Bildsynthese Image Synthesis	3,3	
IN2106	Master-Praktikum Advanced Practical Course	1,0	10
	Master-Praktikum Games Engineering: Computer Graphics and Visualization Advanced Practical Course Games Engineering: Computer Graphics and Visualization	1,0	

Modul-ID Module ID	Bezeichnung Title	Note Grade	Credits Credits	
IN2107	Master-Seminar Advanced Seminar Course	1,0	5	
	Seminar: Recent Advances in Human-Computer Interaction Seminar: Recent Advances in Human-Computer Interaction	1,0		
IN2257	Zusätzliches Master-Praktikum Additional Advanced Practical Course	1,0	10	
	Praktikum - iOS Practical Course iOS	1,0		
Wahlmodule Informatik: Games Engineering Elective Modules Informatics: Games Engineering				
Internet-Technologien Internet Technologies				
IN2097	Advanced Computer Networking Advanced Computer Networking	2,3	5	
	Masterkurs Rechnernetze Advanced Computer Networking	2,3		
Datenbanken Databases				
IN2118	Database Systems on Modern CPU Architectures Database Systems on Modern CPU Architectures	2,0	6	
	Datenbanksysteme und moderne CPU-Architekturen Database Systems on Modern CPU Architectures	2,0		
Spezialisierungslinien Lines of Specialization				
Computergrafik und Animation Computer Graphics and Animation				
IN2026	Visual Data Analytics Visual Data Analytics	4,0	5	
	Visual Data Analytics Visual Data Analytics	4,0		
Visual Computing Visual Computing				
IN2124	Basic Mathematical Methods for Imaging and Visualization Basic Mathematical Methods for Imaging and Visualization	2,7	5	
	Grundlegende Mathematische Methoden für Imaging und Visualisierung Basic Mathematical Methods for Imaging and Visualization	2,7		

Modul-ID Module ID	Bezeichnung Title	Note Grade	Credits Credits	
IN2354	3D Scanning & Motion Capture 3D Scanning & Motion Capture	2,7	6	
	3D Scanning & Motion Capture 3D Scanning & Motion Capture	2,7		
Interaktion und Kommunikation Interaction and Communication				
IN2018	Augmented Reality Augmented Reality	3,7	6	
	Erweiterte Realität Augmented Reality	3,7		
IN2111	3D User Interfaces 3D User Interfaces	2,0	6	
	Dreidimensionale Nutzerschnittstellen 3D User Interfaces	2,0		
Zusätzliche Wahlmodule Additional Elective Modules				
IN9950	Anerkennung aus dem Bereich Wahlmodule Informatik: Games Engineering Accepted Electives in Elective Modules Informatics: Games Engineering	1,3	6	
	User Interface Design LMU Prof Schmidt User Interface Design LMU Prof Schmidt	1,3*)		
IN2377	Concepts of C++ Programming Concepts of C++ Programming	1,3	5	
	Konzepte der C++-Programmierung Concepts of C++ Programming	1,3		
Wahlmodule Überfachliche Grundlagen Support Electives				
SZ0350	Deutsch als Fremdsprache B1.1 German as a Foreign Language B1.1	1,3	4	
	Deutsch als Fremdsprache B1.1 German as a Foreign Language B1.1	1,3		
SZ0351	Deutsch als Fremdsprache B1.2 German as a Foreign Language B1.2	1,0	4	
	Deutsch als Fremdsprache B1.2 German as a Foreign Language B1.2	1,0		

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

Credits: Gemäß dem European Credit Transfer System (ECTS) Maßeinheit für die Arbeitsbelastung eines Studierenden; ein Credit entspricht der Arbeitszeit von 30 Stunden.

Credits: a unit of measure within the European Credit Transfer System (ECTS) representing student workload. A credit is equal to 30 hours of work.

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.

*) = anerkannt

**) = enthält anerkannte Leistungen

*) = accredited

**) = contains accredited exams

Leistungsnachweis: Auflagen

Grade Report: Supplementary Requirements

Familienname/ Family Name:

Solanas de Vicente

Vorname(n)/ First Name(s):

Andrea

Geburtsdatum/ Date of Birth:

28. Juli 2000

28 July 2000

Geburtsort/ Place of Birth:

München

Matrikelnummer/ Student ID Number:

03767657

Angestrebter Abschluss/ Degree in progress:

Master of Science (M.Sc.)

Studiengang/ Degree Program:

Informatik: Games Engineering

Informatics: Games Engineering

Datum/ Date:

12. November 2024

12 November 2024

Modul-ID Module ID	Bezeichnung Title	Note Grade	Credits Credits
IN0038	Game Engine Design Game Engine Design	2,0	5
	Echtzeit-Computergrafik Real-time Computer Graphics	2,0	
IN0037	Game Physics Game Physics	3,0	6
	Physikalische Grundlagen für Computerspiele Game Physics	3,0	

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

Credits: Gemäß dem European Credit Transfer System (ECTS) Maßeinheit für die Arbeitsbelastung eines Studierenden; ein Credit entspricht der Arbeitszeit von 30 Stunden.

Credits: a unit of measure within the European Credit Transfer System (ECTS) representing student workload. A credit is equal to 30 hours of work.

Alle in dieser Anlage aufgeführten Ergebnisse wurden im Rahmen des Bewerbungsverfahrens zum Masterstudium individuell vergeben, um sicherzustellen, dass alle Studierenden des Studiengangs vergleichbare fachliche Vorkenntnisse haben.

Sie sind jedoch nicht Teil des Studiengangs; die erzielten Noten und Credits fließen nicht in das Gesamtergebnis des Studiengangs ein.

All of the modules and courses listed on this document were assigned within the parameters of the application process for the master's program to ensure that all students in the program possess similar prerequisite, discipline-specific knowledge. These modules and courses are not part of the degree program curriculum. As such, the grades and credits earned are not included in the calculation of the student's overall grade and credit total.