

# Bachelor-Studiengang Virtuelle Welten & Game Technologies (ViW): Umsetzungs-/Kompetenzmatrix zum Curriculum

Stand 19.04.2023

Bezeichnung	ECTS	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
<b>Module erster Studienabschnitt</b>	<b>60</b>								
01 Virtuelle Welten, Games und Projektkonzeption	6	x		x	x	x	x	x	x
02 Mediengestaltung 1	6	x	x				x		
03 Einführung in die Programmierung	6			x			x		
04 Medientechnologie 1	6			x			x		
05 Wissenschaftliches Arbeiten	6					x	x		x
06 Praktisches Projekt 1	6	x	x	x	x		x	x	
07 Mediengestaltung 2	6	x	x				x		
08 Informatik für virtuelle Welten	6	x		x			x		
09 Medientechnologie 2	6	x		x		x	x		
10 Team-Kompetenzen	6				x		x	x	
<b>Pflichtmodule zweiter Studienabschnitt</b>	<b>70</b>								
11 Animation und Games	5	x	x	x		x	x		x
12 Interaction Design	5	x	x	x		x	x		x
13 Praktisches Projekt 2	5	x	x	x			x	x	
14 Praktisches Projekt 3	5	x	x	x			x	x	
15 Praktisches Projekt 4	5	x	x	x			x	x	
16 Unternehmenspraxis	30	x	x	x	x		x	x	
17 Bachelorarbeit	15	x	x	x	x	x	x		x
<b>Auswahl der Wahlpflichtmodule</b>	<b>30</b>								
20 Game Development	5	x	x	x	x	x	x	x	
21 Serious Games und Gamification	5	x	x	x	x	x	x	x	x
22 Raum und Klang 3D	5	x	x	x			x	x	
23 Extended und Mixed Reality	5	x		x	x	x	x		x
24 Virtuelle Welten in CAD	5	x	x	x	x		x		
25 Mobile Games Programming	5	x		x	x	x	x		

## Erläuterung der Kompetenztypen:

K1: Entwurf und Konzeption

K2: Visuelles Design und Audio-Design

K3: Informatik und technische Umsetzung

K4: Wirtschaft / Betriebswirtschaft

K5: Internationalität

K6: Methodenkompetenz

K7: Soziale Kompetenz

K8: Wissenschaftliches Arbeiten