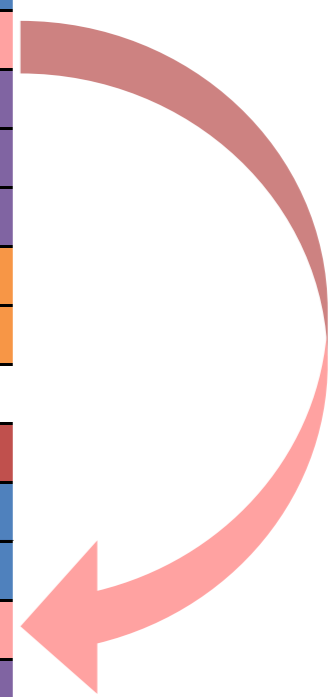


Master MultiMediaTechnology - Studienzweig Game & Simulation Engineering ab WS 2016

1.Semester		SWS	ECTS
ILV	Efficient Algorithms	2	3
ILV	Data Analysis	2	3
ILV	Game Design & Playable Media	3	4
ILV	Online Gaming & Cloud Computing	3	4
ILV	Game Artificial Intelligence /oder/ Brückenmodul Game Development	3	4
ILV	Impulse & Impulsworkshops (Inspiration)	1,5	2
PT	Multimedia Masterprojekt: Entwicklung & Präsentation	1,5	2
ILV	Digital Ideation	1	1
UE	Rapid Prototyping	1	3
VO	Agiles Projektmanagement	1	1,5
SE	Diversity in der IT	1	1
ILV	Moderation von Gruppen (Group Facilitation)	1	1,5
2.Semester		SWS	ECTS
ILV	Advanced HCI: Methods & Applications	2	3
ILV	Distributed Software Architectures	2	3
ILV	Game Engine Architectures	3	4
ILV	Physics-based Simulation	3	4
ILV	Realtime Visualisation // Predictive Analytics // Lean Startup	2	3
PT	Multimedia Masterprojekt: Konkretisierung	2	9
ILV	Innovationscoaching (Impact)	0,5	0,5
RC	Projektreflexion 1	0,5	0,5
VO	IT-Recht & Datenschutz	2	2
SE	Ethische Probleme der Informatik	1	1
3.Semester		SWS	ECTS
SE	Research Seminar	2	3
ILV	Mobile Games	3	4
ILV	Advanced Rendering	3	4
ILV	Mixed Reality Technologies // Data Mining // BWL für Entrepreneur	2	3
PT	Multimedia Masterprojekt: Realisation	2	8
ILV	Innovationscoaching (Business)	0,5	0,5
RC	Projektreflexion 2	0,5	0,5
PT	Transferprojekt 1 *)	1	1
IT	Konferenzteilnahme / Exkursion	1	3
ILV	Software Quality Assurance	1	1,5
ILV	Symposium: Ethik & Nachhaltigkeit	1	1,5
4.Semester		SWS	ECTS
SE	Begleitseminar zur Masterarbeit	1	1
IT	Masterarbeit	*	20
IT	Masterprüfung	*	4
PT	Multimedia Masterprojekt: Release & Präsentation	1	3
RC	Projektreflexion 3	0,5	0,5
PT	Transferprojekt 2	1	1
VO	Gastvorträge: Emerging Technologies	0,5	0,5



Module

