5 ECTS

Semester						
1	Mathematik 1 für Games Engineering (GOP)		Algorithmen und Datenstrukturen (GOP)		Grundlagen der Programmierung (GOP)	Game Lab I.1 Grundlagen
2	Mathematik 2 für Games Engineering (KOP)		Software Engineering (GOP)	Interaktive Computer-graphik (KOP)	Game Lab I.2 Sprachen	
3	Grundlagen der Human-Computer Interaction	Software-qualität	Netzwerk- und parallele Programmierung	Interaktive Künstliche Intelligenz	Game Lab II.1 Architekturen	
4	Asset Development	Wahlpflichtfach Theoretische Informatik	Wahlpflichtfach	Allgemeine Schlüssel-qualifikationen	Game Engine Architecture	Game Lab II.2 Komponenten
5	Audiosignal-verarbeitung	Wahlpflichtfach	Seminar	Game Design Studio	Game Lab III.1 Systeme	
6	Bachelor-Thesis		Projekt-vorstellung	Wahlpflichtfach	Game Lab III.2 Systeme	

Bachelor of Science **Games Engineering**
Version 2025

Pflichtbereich	Wahlpflichtbereich
Schlüsselqualifikationen	Abschlussbereich

Studienverlaufsplan

Mathematik und Informatik
UNIVERSITÄT WÜRZBURG