

Studienrichtung Softwareentwicklung ab Winter 2022: Studienablaufplan (im Bachelor Angewandte Informatik, B. Sc.)

	1. Fachsemester	2. Fachsemester	3. Fachsemester	4. Fachsemester	5. Fachsemester	6. Fachsemester
Modul 1	Mathematik 1 Lineare Algebra/Analysis (3/2/0)	Studium Generale: Techn. Englisch (0/4/0) Person & Kommunik. (1 aus Katalog) (0/2/0)	Mathematik 3 Stochastik/Statistik (3/1/0)	Datenbanken (2/0/2)	Graphen und Netzwerke (2/2/0)	Praxismodul 12 Wochen
Modul 2	Recht (Wirtsch.Privatrecht/IT-Recht) (4/0/0)	Theoretische Informatik (2/2/0)	Algorithmen und Datenstrukturen (2/1/2)	Softwaretechnik: Grundlagen (2/2/2)	Data Mining (2/0/2)	
Modul 3	Digital Business (CRM/Digit. Geschäftsmodelle) (2/2/0)	Rechner- und Betriebssysteme (3/2/0)	Rechnerarchitektur (2/2/1)	Verteilte Systeme (2/0/2)	Softwaretechnik Projekt (0/0/4)	Insgesamt 15 LP
Modul 4	Einf. i.d. Informatik I: Nutzung von Betriebssystemen (1/0/2)	Einf. i.d. Informatik II: Weiterführende Programmierung (2/2/2)	Hardwarenahe Programmierung (2/0/2)	Systemprogrammierung (2/0/2)	Wahlpflicht Informatik (Winter) (3 aus Katalog) (2/0/2)	Bachelorarbeit 12 Wochen (0/1/0) (Tut. Block) (12 LP BA + 3 LP Kolloquium = 15 LP)
Modul 5	Einführung in die Programmierung (2/2/2)	Programmierbeleg (0/1/0)	High Performance Computing (2/0/2)	Wahlpflicht Informatik (Sommer) (1 aus Katalog) (2/0/2)		
Modul 6	Einführung in die IT-Sicherheit (0/2/1)	Kommunikationsnetze (2/1/1)	Datenrepräsentation (2/0/1)	Wahlpflicht: Problemorient. Programmierung (1 aus Katalog) (2/0/2)		
LP	30	30	30	30	30	30
SWS	25	26	24	26	24	1

Wahlpflicht:

Problemorientierte Programmierung

- C++
- C#
- Introd. To programming (Python)

Katalog Wahlpflichtfächer

- Artificial Intelligence
- Virtuelle u. erweiterte Realität
- Introd. to programming (python)
- Game Physics
- Game Programming
- Medienkodierung
- GPU-Programmierung
- Spieltheorie
- Grundl. u. Anw. der Kryptologie
- 2D/3D-Computergrafik
- System- und Netzw.admin./-sicherheit
- Web-Analytics
- Datenanalyse u. Visualisierung
- Digitale Bildverarbeitung
- Wirtschaftsinformatik im EU Kontext
- Ethik in Technik und Wirtschaft

SWS = Semesterwochenstunden, (2/1/1) = 2xVorlesung, 1xSeminar, 1xPraktikum; LP = Leistungspunkt (ECTS Credit)

(WPF ohne Gewähr)