

Entwurf Studententafel Fachschule für Game-Programming (Vollzeit)
Fachrichtung Informatik Schwerpunkt Game Programming

Stand 29.12.2015

Semester	1	2	3	4	Unterrichtsstunden
----------	---	---	---	---	--------------------

Lernbereiche und Unterrichtsfächer**Fachrichtungsübergreifender Lernbereich**

Deutsch/Kommunikation (FHR Bereich 1)	4	4	2	2	240 **
Englisch (FHR Bereich 1)	4	4	2	2	240 **
Politik/Gesellschaftslehre (FHR Bereich 3)	2	2	-	-	80 **
Mathematik (FHR Bereich 2)	2		-	-	40 **
Stundensumme 1	12	10	4	4	600

Fachrichtungsbezogener Lernbereich z.T. in Englisch unterrichtet

Mathematik / Mathematische Modelle (FHR Bereich 2)	4	4	6		280 **	SP*
LF1: Game Design	6				120	
LF2: Game Programming	8				160	
LF3: Game Tools & Tool Programming	4	4			160	SP*
LF4: Game Data		4			80	
LF5: Game Development ⁺ & Game Development Advanced		10	8		360	SP*
LF6: Game Programming Advanced			4		80	
LF7: Network Programming			6		120	SP*
LF8: Graphics Programming			4		80	SP*
LF9: AI Programming				6	120	SP*
LF10: Spezialisierungsprojekt (Tool/ Network/Graphics/AI/APP)				12	240	PP
LF11: Projektarbeit ⁺ Game				10	200	MP
Stundensumme 2	22	22	28	28	2000	
Insgesamt (1 + 2)	34	32	32	32	2640	

Zusatzunterricht zum Erwerb der Fachhochschulreife

Mathematik Analysis (FHR Bereich 2)		2	2	2	120 **
Stundensumme mit FHR	34	34	34	34	2720

SP : schriftliches Prüfungsfach

SP* : alternatives schriftliches Prüfungsfach

PP : praktisches Prüfungsfach

MP : mündliches Prüfungsfach (optional)

** : anrechenbarer Stundenumfang für den Erwerb der Fachhochschulreife (FHR)

+ : Sperrfach