

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

Stand 29.12.2015

Semester	1	2	3	4	Unterrichts- stunden	
<b>Lernbereiche und Unterrichtsfächer</b>						
<b><i>Fachrichtungsübergreifender Lernbereich</i></b>						
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 **	
<b>Stundensumme 1</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>600</b>	
<b><i>Fachrichtungsbezogener Lernbereich z.T. in Englisch unterrichtet</i></b>						
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 <sup>+</sup> Game				10	200	MP
<b>Stundensumme 2</b>	<b>22</b>	<b>22</b>	<b>28</b>	<b>28</b>	<b>2000</b>	
<b>Insgesamt (1 + 2)</b>	<b>34</b>	<b>32</b>	<b>32</b>	<b>32</b>	<b>2640</b>	
<b><i>Zusatzunterricht zum Erwerb der Fachhochschulreife</i></b>						
Mathematik Analysis (FHR Bereich 2)		2	2	2	120 **	
<b>Stundensumme mit FHR</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>2720</b>	

SP : schriftliches Prüfungsfach

SP\* : alternatives schriftliches Prüfungsfach

PP : praktisches Prüfungsfach

MP : mündliches Prüfungsfach (optional)

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

<sup>+</sup> : Sperrfach