

Zweite Satzung zur Änderung der Fachprüfungs- und Studienordnung für den Bachelorstudiengang Informatik: Games Engineering an der Technischen Universität München

Vom 20. August 2014

Auf Grund von Art. 13 Abs. 1 Satz 2 in Verbindung mit Art. 58 Abs. 1 Satz 1 und Art. 61 Abs. 2 Satz 1 des Bayerischen Hochschulgesetzes (BayHSchG) erlässt die Technische Universität München folgende Änderungssatzung:

§ 1

Die Fachprüfungs- und Studienordnung für den Bachelorstudiengang Informatik: Games Engineering an der Technischen Universität München vom 3. Mai 2011, geändert durch Satzung vom 6. November 2013, wird wie folgt geändert:

1. Anlage 1: Prüfungsmodule wird wie folgt geändert:

Der Passus zu Pflichtmodulen Games Engineering wird durch folgenden Passus ersetzt:

C) Pflichtmodule Games Engineering (47 Credits):

IN0031	Einführung in Informatik für Games Engineering *)	2V + 3Ü	1	5	6	Klausur	90-150 min	deutsch
IN0038	Game Engine Design	4V	2	4	5	Klausur	75-125 min	deutsch / englisch
IN0039	Praktikum: Game Engine Design	2P	2	2	5	Übungs- leistung		deutsch / englisch
IN0033	Interaktionsmethoden und -geräte	2V + 3Ü	3	5	6	Klausur	90-150 min	deutsch
IN0035	Aspekte der systemnahen Programmierung bei der Spieleentwicklung	3P	3	3	5	Projekt- arbeit		deutsch
IN0040	Social Gaming	3V+1Ü	4	4	5	Klausur	75-125 min	deutsch
IN0041	Praktikum: Social Gaming	2P	4	2	5	Übungs- leistung		deutsch
IN0037	Physikalische Grundlagen für Computerspiele	3V + 2Ü	5	5	6	Klausur	90-150 min	deutsch
IN0014	Seminar	2S	5	2	4	wissen- schaftliche Aus- arbeitung		deutsch / englisch

2. Die „Anlage 2: Studienplan“ wird durch die als Anlage beigefügte „Anlage 2: Studienplan“ ersetzt:

Anlage 2: Studienplan:

Sem	Credits	Veranstaltungen					
		Games Engineering	Praktika	Informatik	Mathematik	Sonstiges	
1	30	IN0031 Einführung in die Informatik für Games Engineering 6 Credits	IN0002 Praktikum: Grundlagen der Programmierung 6 Credits	IN0001 Einführung in die Informatik 1 6 Credits	IN0015 Diskrete Strukturen 8 Credits	Wahlbereich Überfachliche Grundlagen 4 Credits	
2	30	IN0038 Game Engine Design 5 Credits	IN0039 Praktikum: Game Engine Design 5 Credits	IN0006 Einführung in die Softwaretechnik 6 Credits IN0007 Grundlagen: Algorithmen und Datenstrukturen 6 Credits	MA0901 Lineare Algebra für Informatiker 8 Credits		
3	30	IN0033 Interaktionsmethoden und -geräte 6 Credits	IN0035 Aspekte der systemnahen Programmierung bei der Spieleentwicklung 5 Credits	IN0034 Betriebssysteme und hardwarenahe Programmierung für Games 6 Credits	MA0902 Analysis für Informatiker 8 Credits	Wahlbereich Games Design 5 Credits	
4	30	IN0040 Social Gaming 5 Credits	IN0041 Praktikum: Social Gaming 5 Credits	IN0010 Grundlagen: Rechnernetze und Verteilte Systeme 6 Credits IN0011 Einführung in die Theoretische Informatik 8 Credits	IN0019 Numerisches Programmieren 6 Credits		
5	30	IN0037 Physikalische Grundlagen für Computerspiele 6 Credits IN0014 Seminar 4 Credits		IN0008 Grundlagen: Datenbanken 6 Credits IN2062 Grundlagen der Künstlichen Intelligenz 6 Credits		Wahlbereich Überfachliche Grundlagen 5 Credits	
		Wahlbereich Informatik und Games Engineering 4 Credit					
6	9	IN0020 Bachelorarbeit und Kolloquium 12 + 3 = 15 Credits				Wahlmodule TU München 6 Credits	
		Wahlbereich Informatik und Games Engineering 9 Credits					

§ 2

¹Diese Satzung tritt am 1. Oktober 2014 in Kraft. ²Sie gilt für alle Studierenden, die ab dem Wintersemester 2014/15 ihr Fachstudium an der Technischen Universität München aufnehmen.

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Akademischen Senats der Technischen Universität München vom 23. Juli 2014 sowie der Genehmigung durch den Präsidenten der Technischen Universität München vom 20. August 2014.

München, den 20. August 2014

Technische Universität München

Wolfgang A. Herrmann
Präsident

Diese Satzung wurde am 20. August 2014 in der Hochschule niedergelegt; die Niederlegung wurde am 20. August 2014 durch Anschlag in der Hochschule bekannt gemacht. Tag der Bekanntmachung ist daher der 20. August 2014.