



INFORMATIK – GAME ENGINEERING

BACHELOR OF SCIENCE



SCHÖN HIER

KEMPTEN Hauptstadt des Allgäus, Römerstadt, historisch, heiter, bunt, kultureller Mittelpunkt, lebenswert
#seitenweiseanders

FÜR SPORTIES Allgäuer Alpen, Mountainbiking, Touren, Ski und Boarden, Klettern, Wassersport...

NATUR PUR Chill' an Berg und See

RAUS aus dem Kinderzimmer, rein in deine ersten eigenen vier Wände!
Hier gibt es bezahlbare Wohnungen, WGs und Wohnheime für Studierende



HIER IST MEHR KOMPETENZ FÜR DICH DURCH DRIN VERNETZTE VIELFALT

- + Moderne Infrastruktur und Ausstattung in Hörsälen, Laboren und Bibliotheken
- + Campus der kurzen Wege
- + Innovative Lehrmethoden und praxisorientierte Projekte
- + Kleine Gruppen für eine persönliche Betreuung und Beratung

- + Auf Wunsch noch mehr Praxis: Studium mit vertiefter Praxis oder Verbundstudium
- + Starkes Unternehmensnetzwerk: lokal, regional und darüber hinaus
- + International: über 100 Partnerhochschulen weltweit, interkultureller Austausch durch "Incomings", eigenes Sprachenzentrum
- + Verknüpfung von Lehre und Forschung
- + Familienfreundlich



FRAG RUHIG

STUDIENBERATUNG
08 31 25 23 - 308
studienberatung@hs-kempten.de

#HSKEMPTEN

Hochschule für angewandte
Wissenschaften Kempten
Bahnhofstraße 61
87435 Kempten, Allgäu

BEWIRB DICH

WANN April – 15.07.
Dein Abschlusszeugnis kannst du bis Ende Juli nachreichen.

START Wintersemester, 1. Oktober

GUT ZU WISSEN Dieser Studiengang ist zulassungsfrei (NC-frei).
Das heißt: Voraussetzungen erfüllt und rechtzeitig beworben = Studienplatz sicher!

VORAUSSETZUNGEN + BEWERBUNG

HS-KEMPTEN.DE/BEWERBUNG



FÜR DICH, WENN

AUF EINEN BLICK
REGELSTUDIENZEIT 7 Semester
STUDIENBEGINN Wintersemester
STUDIENTYP Vollzeit,
 Studium mit
 vertiefter Praxis
ECTS-PUNKTE 210
FAKULTÄT Informatik
SPRACHE Deutsch
AKKREDITIERUNG ASIIN

- du die neuen Games bauen willst, die PC und Konsole rocken
- du die Technik hinter Games verstehen und selbst programmieren willst
- du alle Disziplinen von Game Engineering selbst erlernen möchtest

Dein Studium beinhaltet neben einem praktischen Studiensemester auch zwei weitere Projekte, in denen Du Dein Portfolio für Deine berufliche Zukunft erweitern kannst.

Aktuelle Beispiele findest Du auf unserer Homepage im "Zentrum für Computerspiele-Entwicklung und Simulation" – Schau rein!



DAS LERNST DU

- 3D-Modellierung, Animation
- Game Design, User Experience Design
- Programmierung von Games
- Grundlagen der Informatik
- Computergrafik, visuelle Effekte
- Spielmechanik und -physik
- Künstliche Intelligenz, Machine Learning
- Sounddesign, Musikproduktion
- Augmented und Virtual Reality
- Analytisches Denken, Lösungskompetenz
- Projekt- und Teammanagement
- Kreativität, Innovationsfähigkeit

Diese Grafik zeigt einen beispielhaften Studienablauf. Die im Detail angebotenen Fächer regelt der jeweilige Studienplan (ohne Gewähr).

CP SEMESTER CREDIT POINTS	7	BA-SEM	Bachelorarbeit			WP-Modul	WP-Modul	WP-Modul																								
	6	Projektarbeit			Seminar	WP-Modul	WP-Modul																									
	5	Praktisches Studiensemester						Praxisbegleitende Lehrveranstaltung																								
	4	Wahrscheinlichkeitsrechnung und Numerik	Diskrete Mathematik für Games	Human-Computer Interaction	Character Animation	Verteilte Softwaresysteme	IT Projektmanagement																									
	3	Datenbanken	GE-Lab	Game Engineering	Computergrafik	Software Engineering	Betriebssysteme																									
	2	Analysis	Theoretische Informatik	Game Design	Gestaltung und Zeichnen	Programmieren II	Algorithmen und Datenstrukturen																									
	1	Lineare Algebra und Analytische Geometrie	IT Systeme	Einführung in die Informatik	Modellierung und Animation I	Programmieren I																										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
		■ Mathematik	■ Softwaretechnik	■ Game Engineering und Design	■ Praktikum																											
		■ Theoretische Informatik und technische Grundlagen	■ Angewandte Informatik und interdisziplinäre Fächer	■ Wahlpflichtmodul	■ Seminar- und Abschlussarbeit																											

TOLLE AUSSICHTEN

BERUF

- **Spezialist*in** für Game Programming, Visualisierung und Simulation
- **Software-Entwickler*in** in den Bereichen Games, Automotive, Autonomes Fahren, allgemeine Simulationen, Maschinenbau
- **Führungskraft** in entsprechenden Unternehmen und Organisationen

BRANCHEN-BEISPIELE

Softwarehersteller | Automobilhersteller | Games-Industrie | Maschinenbau u. v. m.

MASTER

nach deinem Bachelorabschluss in drei Semestern zum Master

ENTWEDER direkt an der Hochschule Kempten

ODER an einer anderen Hochschule | Universität im In- und Ausland

+ MÖGLICHKEITEN ZUR PROMOTION

NOCH UNSICHER?

HS-KEMPTEN.DE/GE

