

STUDIENABLAUFPLAN B.SC. AR/VR/XR Development & Design

FERNSTUDIUM

Semester		Modul	Kurscode	Kursname	ECTS-Punkte	Prüfungsform
VZ	TZ I / TZ II					
1. Semester	1. Semester	Augmented, Mixed und Virtual Reality	DLBIAMVR01	Augmented, Mixed und Virtual Reality	5	Klausur oder Advanced Workbook
		Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für IT und Technik	DLBWIRTT01	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für IT und Technik	5	Advanced Workbook
		Designgrundlagen: sehen und verstehen	DLBKDDSV01-02	Designgrundlagen: sehen und verstehen	5	Creative Workbook
2. Semester	2. Semester	Mathematik: Lineare Algebra	DLBBIM01	Mathematik: Lineare Algebra	5	Klausur
		Einführung in Computer Graphics	DLBAVRECC01	Einführung in Computer Graphics	5	Advanced Workbook
		Projekt: AR-Anwendung	DLBAVRPARA01	Projekt: AR-Anwendung	5	Projektbericht
3. Semester	3. Semester	Kollaboratives Arbeiten	DLBKA01	Kollaboratives Arbeiten	5	Fachpräsentation
		Grundlagen der industriellen Softwaretechnik	IGIS01	Grundlagen der industriellen Softwaretechnik	5	Klausur
		Objektorientierte Programmierung mit C#	DLBAVROOP01	Objektorientierte Programmierung mit C#	5	Klausur oder Advanced Workbook
4. Semester	4. Semester	Gestaltungsgrundlagen 3D - Raum	DLBAVRGGR01	Gestaltungsgrundlagen 3D - Raum	5	Creative Workbook
		Anwendungsentwicklung mit Unity	DLBAVRAEU01	Anwendungsentwicklung mit Unity	5	Creative Workbook
		Projekt: Creating an Interactive XR Experience	DLBAVRPCIE01	Projekt: Creating an Interactive XR Experience	5	Portfolio
5. Semester	5. Semester	User Experience	DLBAUIEX01	User Experience	5	Klausur
		Interkulturelle und ethische Handlungskompetenzen	DLBIHK01	Interkulturelle und ethische Handlungskompetenzen	5	Fallstudie
		Einführung in die Programmierung mit Python	DLBDSIPWP01	Introduction to Programming with Python	5	Klausur
6. Semester	6. Semester	3D Interaction Design und Social VR	DLBAVRIDSVR01	3D Interaction Design und Social VR	5	Klausur oder Advanced Workbook
		Gestaltungsgrundlagen 3D - Figur	DLBAVRGGF01	Gestaltungsgrundlagen 3D - Figur	5	Creative Workbook
		Projekt: Creating an Interactive Character Experience	DLBAVRPCIE01	Projekt: Creating an Interactive Character Experience	5	Portfolio
7. Semester	7. Semester	Einführung in digitaler Konstruktion	DLBAVREDK01	Einführung in digitaler Konstruktion	5	Advanced Workbook
		Informatik und Gesellschaft	DLBIUG01	Informatik und Gesellschaft	5	Hausarbeit
		Medienrecht	DLBMIMR01	Medienrecht	5	Klausur
8. Semester	8. Semester	Einführung in Motion Capturing und Tracking	DLBAVREMC01	Einführung in Motion Capturing und Tracking	5	Klausur oder Advanced Workbook
		Seminar: Ethische und gesellschaftliche Aspekte von XR	DLBAVRSEGAXR01	Seminar: Ethische und gesellschaftliche Aspekte von XR	5	Seminararbeit
		Projekt: Tracking Analyse und Animation	DLBAVRPTAA01	Projekt: Tracking Analyse und Animation	5	Projektbericht
9. Semester	9. Semester	Artificial Intelligence	DLBDBSEAI01_D	Artificial Intelligence	5	Klausur
		Seminar: XR, Metaverse und Zukunftstechnologien	DLBAVRSXRMZ01	Seminar: XR, Metaverse und Zukunftstechnologien	5	Seminararbeit
		Digitale Business-Modelle	DLBLODB01-01	Digitale Business-Modelle	5	Klausur
10. Semester	10. Semester	Projekt: AI in XR	DLBAVRPAIXR01	Projekt: AI in XR	5	Projektbericht
		WAHLPFLICHTMODUL A *		z.B. Audio Design	10	
		WAHLPFLICHTMODUL B *		z.B. Angewandtes Game Development	10	
11. Semester	11. Semester	WAHLPFLICHTMODUL C *		z.B. Storytelling und Schreibwerkstatt	10	
		Bachelorarbeit	BBAK01 BBAK02	Bachelorarbeit Kolloquium	9 1	Bachelorarbeit Prüfung mündlich
Total						
180 ECTS-						



Du hast bereits eine genaue Vorstellung zu Deinem idealen Studienablaufplan? Super! Die IU Internationale Hochschule bietet Dir die nötige Flexibilität sämtliche Module aus allen Semestern frei nach Deinem Geschmack zu wählen. Du kannst mehrere Module gleichzeitig bearbeiten oder auch einfach ein Modul nach dem anderen.

Wähle am Anfang Module, die Dich besonders interessieren oder die Du unmittelbar in Deinem Job nutzen kannst. Das motiviert und verschafft gleich zu Beginn Erfolge. **ACHTUNG:** Steht das Ergebnis der Anerkennungsprüfung noch aus, solltest Du keine Kurse wählen, welche Du zur Prüfung beantragt hast. Wird Kurs I angerechnet, schreibst Du nur noch eine Prüfung über Kurs II.

Ein Modul mit zwei Klausuren besteht aus einer Einführung und einer Vertiefung. Ob du das Modul mit einer Modulprüfung statt zwei Klausuren erfolgreich abschließen kannst steht im Modulhandbuch.

* Wahlpflichtmodule: Drei Module zur Auswahl, jedes Wahlpflichtfach kann nur einmal gewählt werden.

VZ: Vollzeit Modell, 36 Monate
TZ I: Teilzeit I Modell, 48 Monate
TZ II: Teilzeit II Modell, 72 Monate

Empfohlene Wahlpflichtmodulkombinationen	Wahlpflichtmodul A:	Wahlpflichtmodul B:	Wahlpflichtmodul C:
XR in Game Development	Grundlagen Game Development	Angewandtes Game Development	Ein drittes Wahlpflichtmodul aus dem WPF C
XR in Medizin	Grundlagen Medizin und Technik im Gesundheitswesen	Technik im Gesundheitswesen und XR-basierte E-Health-Anwendungen	Ein drittes Wahlpflichtmodul aus dem WPF C
XR in Fertigungsindustrie	Digitale Fertigungsindustrie	Digitale Fertigungsindustrie	Ein drittes Wahlpflichtmodul aus dem WPF C
Audiovisuelle Digitale Medien für XR	Audio Design	Audiovisuelle Digitale Medien	Ein drittes Wahlpflichtmodul aus dem WPF C
XR in Robotik und Mechanik	Digitale Fertigungsindustrie	Robotik und Mechanik	Ein drittes Wahlpflichtmodul aus dem WPF C
XR in Education	Lehre und Bildung	Storytelling und Schreibwerkstatt	Ein drittes Wahlpflichtmodul aus dem WPF C
Alle verfügbaren Wahlpflichtmodule	Wahlpflichtmodul A:	Wahlpflichtmodul B:	Wahlpflichtmodul C:
	Audio Design Grundlagen Game Development Grundlagen Medizin und Technik im Gesundheitswesen Digitale Fertigungsindustrie Digitale Bildung	Angewandtes Game Development Technik im Gesundheitswesen und XR-basierte E-Health-Anwendungen Fertigungsverfahren und Industrie 4.0 Audiovisuelle Digitale Medien Wahrnehmen und Design im Raum Storytelling und Schreibwerkstatt Robotik und Mechanik	Storytelling und Schreibwerkstatt Wahrnehmen und Design im Raum Audiovisuelle Digitale Medien Angewandtes Game Development Grundlagen Medizin und E-Health Autonomous Driving Robotik und Mechanik Weiterbildung im Beruf Mobile Design Audio Design Grundlagen Medizin und Technik im Gesundheitswesen Digitale Fertigungsindustrie Digitale Bildung Karriere-Entwicklung Fremdsprache Englisch Fremdsprache Französisch Fremdsprache Spanisch Fremdsprache Italienisch Studium Generale



Weitere Informationen zu Deinem Studiengang findest Du im Modulhandbuch auf unserer [Website](#).

Außerdem kannst Du häufig gestellte Fragen und Antworten rund ums Fernstudium [hier](#) nachlesen.