

# Interactive Media und Games Business | Bachelor

## 1. SEMESTER

LV-Bezeichnung	LV-Typ	Sprache	Modul	ECTS
Grundlagen Medieninformatik 1	VO	D	<b>Medientechnik &amp; Medieninformatik 1</b>	3
Grundlagen Programmierung	UE	D		3
Grundlagen Betriebswirtschaftslehre Buchhaltung	VO ILV	D D	<b>Medienwirtschaft 1</b>	3 3
Grundlagen des Projektmanagements Game Design	ILV ILV	D D	<b>Produktion interaktiver Medien 1</b>	3 3
Games - Geschichte & Theorie	VO	D	<b>Creative Industries 1</b>	3
Bürgerliches Recht & Vertragsrecht	ILV	D	<b>Recht 1</b>	3
Teambuilding Präsentationstechniken	UE* UE*	D D	<b>Sozial-kommunikative Kompetenz</b>	2 1
Business English 1	UE	E	<b>Englisch 1</b>	3
<b>Summe der ECTS</b>				<b>30</b>

## 2. SEMESTER

LV-Bezeichnung	LV-Typ	Sprache	Modul	ECTS
Grundlagen Medieninformatik 2	VO	D	<b>Medientechnik &amp; Medieninformatik 1</b>	3
Grundlagen Daten & Algorithmen	ILV	D		3
Einführung in Bilanzierung & Lohnverrechnung Kalkulation von interaktiven Medienprojekten	ILV ILV	D D	<b>Medienwirtschaft 1</b>	3 3
Interaktives & visuelles Storytelling Grundlagen Level Design & Balancing	ILV ILV	D D	<b>Produktion interaktiver Medien 1</b>	3 3
Österreichische & internationale interaktive Medienproduktionsindustrie	VO	D	<b>Creative Industries 1</b>	3
Urheberrecht & gewerblicher Rechtsschutz	ILV	D	<b>Recht 1</b>	3
Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	ILV	D	<b>Wissenschaftliche Grundlagen</b>	3
Konfliktmanagement	UE*	D	<b>Sozial-kommunikative Kompetenz</b>	1
Business English 2	UE	E	<b>Englisch 1</b>	2
<b>Summe der ECTS</b>				<b>30</b>

## 3. SEMESTER

LV-Bezeichnung	LV-Typ	Sprache	Modul	ECTS
Game Engines 1	ILV	D	<b>Medientechnik &amp; Medieninformatik 2</b>	3
Medientechnik 1	ILV	D		3
Rechnungswesen & Controlling Finanzierung	ILV ILV	D D	<b>Medienwirtschaft 2</b>	3 3
Agiles Projektmanagement 1 Interactive Media & Games Project 1	ILV PS	D E	<b>Produktion interaktiver Medien 2</b>	4 2
Medienethik	ILV	D	<b>Creative Industries 2</b>	3
IT- & Medienrecht	ILV	D	<b>Recht 2</b>	3

Publikums- & Zielgruppenforschung	ILV	D	<b>Wissenschaftliche Grundlagen</b>	3
Englisch Fachsprache 1	UE	E	<b>Englisch 2</b>	3
<b>Summe der ECTS</b>				<b>30</b>

#### 4. SEMESTER

LV-Bezeichnung	LV-Typ	Sprache	Modul	ECTS
Game Engines 2	ILV	D/E	<b>Medientechnik &amp; Medieninformatik 2</b>	3
Medientechnik 2	ILV	D		3
Medienwirtschaft 3	ILV	D	<b>Medienwirtschaft 3</b>	6
Agiles Projektmanagement 2	PS	D	<b>Produktion interaktiver Medien 2</b>	2
Interactive Media & Games Project 2	PS	E		4
Förderwesen & alternative Finanzierungsmethoden	ILV	D	<b>Creative Industries 2</b>	3
Arbeits- & Sozialversicherungsrecht	ILV	D	<b>Recht 2</b>	3
Nachhaltigkeit	UE	D	<b>Medienwirtschaft 2</b>	3
Englisch Fachsprache 2	UE	E	<b>Englisch 2</b>	3
<b>Summe der ECTS</b>				<b>30</b>

#### 5. SEMESTER

LV-Bezeichnung	LV-Typ	Sprache	Modul	ECTS
Distribution & Marketing interaktiver Medien	ILV	D	<b>Medienwirtschaft 4</b>	3
Business Models & Plattformökonomie	ILV	D		3
Interactive Media & Games Project 3	PS	E	<b>Produktion interaktiver Medien 3</b>	6
eSports	UE	D	<b>Creative Industries 3</b>	3
Unternehmens- & Steuerrecht	ILV	D	<b>Recht 2</b>	3
Bachelorseminar: Disposition	ILV	D	<b>Bachelorseminar</b>	6
<b>Spezialisierungen (1 von 2)</b>				
Digital Game Production	UE	D	<b>Spezialisierung 1: Interaktive Medientechnik &amp; Medieninformatik</b>	3
Advanced Usability & Experience	UE	E		3
International Production Management	UE	E	<b>Spezialisierung 2: Interaktive Medienwirtschaft</b>	3
Digital Marketing	UE	D		3
<b>Summe der ECTS</b>				<b>30</b>

#### 6. SEMESTER

LV-Bezeichnung	LV-Typ	Sprache	Modul	ECTS
Bachelorseminar: Bachelorarbeit (Spezialisierung 1 oder 2)	SE		<b>Bachelorseminar</b>	12
Bachelorprüfung				6
Berufspraktikum			<b>Produktion interaktiver Medien 3</b>	12
<b>Summe der ECTS</b>				<b>30</b>