

Curriculum Matrix

Studiengang: Interactive Media & Games Business

1. SEMESTER

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

2. SEMESTER

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

3. SEMESTER

LV-Bezeichnung	LV-Typ	Sprache	Modul	ECTS
Game Engines 1	ILV	D	Medientechnik und Medieninformatik 2	3
Medientechnik 1	ILV	D		3
Rechnungswesen und Controlling	ILV	D	Medienwirtschaft 2	3
Finanzierung	ILV	D		3
Agiles Projektmanagement 1	ILV	D	Produktion interaktiver Medien 2	4
Interactive Media & Games Project 1	PS	E		2
Medienethik	ILV	D	Creative Industries 2	3
IT- und Medienrecht	ILV	D	Recht 2	3
Publikums- und Zielgruppenforschung	ILV	D	Wissenschaftliche Grundlagen	3
Englisch Fachsprache 1	UE	E	Englisch 2	3
Summe der ECTS				30

4. SEMESTER

LV-Bezeichnung	LV-Typ	Sprache	Modul	ECTS
Game Engines 2	ILV	D	Medientechnik und Medieninformatik 2	3
Medientechnik 2	ILV	D		3
Medienwirtschaft 3	ILV	D	Medienwirtschaft 3	6
Entrepreneurship	ILV	D		
Start-up Management	ILV	D		

Agiles Projektmanagement 2	PS	D	Produktion interaktiver Medien 2	2
Interactive Media & Games Project 2	PS	E		4
Förderwesen und alternative Finanzierungsmethoden	ILV	D	Creative Industries 2	3
Arbeits- und Sozialversicherungsrecht	ILV	D	Recht 2	3
Nachhaltigkeit	UE	D	Medienwirtschaft 2	3
Englisch Fachsprache 2	UE	E	Englisch 2	3
Summe der ECTS				30

5. SEMESTER

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

6. SEMESTER (beide Spezialisierungen)

LV-Bezeichnung	LV-Typ	Sprache	Modul	ECTS
Aktuelle Entwicklung in Technik und Design	KO	D	Media / Gesellschaft	3
Bachelorarbeit: Produktionsmanagement	SE	D	Spez.: Produktionsmanagement	6
Bachelorarbeit: Produktionscontrolling	SE	D	Spez.: Produktionscontrolling	
Berufspraktikum	UE*	D	Praktikum	12
Schwerpunkt Gaming: Branchen-spezifische Betrachtung	ILV	D	Media Innovation/Technik	3
BA-Prüfungsvorbereitung				6
Summe der ECTS				30

Abkürzungen

LV - Lehrveranstaltungen

ECTS - ECTS-Anrechnungspunkte