

**Prüfungstermine
 SS 2019
 Game Engineering - Bachelor**

Sem.	Modul	Datum	Beginn	Ende	Raum	Prüfer 1	Prüfer 2	Art	Dauer [Min]	Zugelassene Hilfsmittel
1	Lineare Algebra und Analytische Geometrie	Montag, 8. Juli 2019	14:00	15:30	S0.11	Preisenberger	Staudacher	schriftlich	90	OE-TR
1	Programmieren 1	Dienstag, 9. Juli 2019	14:00	16:00	A005/6	Bichlmeier	Breiner	schriftlich	120	AUFZ 2
1	Einführung in die Informatik	Mittwoch, 10. Juli 2019	16:00	17:30	S0.04	Rieck	Mayoral	schriftlich	90	AUFZ 2
1	IT-Systeme	Donnerstag, 18. Juli 2019	14:00	15:30	S0.12ab	Rieck	Deinzer	schriftlich	90	AUFZ 2
1	Modellierung und Animation 1	Donnerstag, 25. Juli 2019	14:00	15:30	S0.12ab	Kettner	Dreier	schriftlich	90	AUFZ 2
2	Programmieren 2	Freitag, 12. Juli 2019	12:30	14:00	S0.12ab	Rieck	Ulhaas	schriftlich	90	OE-PT
2	Theoretische Informatik	Dienstag, 16. Juli 2019	12:00	13:30	V308/7	Brauer	Göhner	schriftlich	90	keine
2	Game Design	Mittwoch, 17. Juli 2019	12:00	13:30	S0.12ab	Breiner	Dreier	schriftlich	90	keine
2	Analysis	Freitag, 19. Juli 2019	12:00	13:30	S0.12ab	Preisenberger	Bichlmeier	schriftlich	90	OE-TR
2	Algorithmen und Datenstrukturen	Montag, 22. Juli 2019	12:00	13:30	V308/7	Göhner	Steger	schriftlich	90	AUFZ 2
2	Gestaltung und Zeichnen	Dienstag, 23. Juli 2019	12:00	13:30	S0.12ab	Buchwieser	Dreier	schriftlich	90	keine
3	Diskrete Mathematik	Freitag, 5. Juli 2019	16:00	17:30	A005/6	Preisenberger	Brauer	schriftlich	90	OE-TR

**Prüfungstermine
SS 2019
Game Engineering - Bachelor**

Sem.	Modul	Datum	Beginn	Ende	Raum	Prüfer 1	Prüfer 2	Art	Dauer [Min]	Zugelassene Hilfsmittel
3	Betriebssysteme	Montag, 8. Juli 2019	16:00	17:30	S0.18	Deinzer	Mayoral	schriftlich	90	AUFZ 2, NPT
3	Computergrafik	Dienstag, 9. Juli 2019	14:00	15:30	S0.11	Dreier	Ulhaas	schriftlich	90	AUFZ 2, NPT
3	Operations Research	Dienstag, 9. Juli 2019	16:00	17:30	S0.11	Staudacher	Preisenberger	schriftlich	90	OE-TR
3	Datenbanken	Mittwoch, 10. Juli 2019	16:00	17:30	A002/3	Steger	Deinzer	schriftlich	90	AUFZ 2
3	Softwaretechnik 1	Donnerstag, 18. Juli 2019	10:00	11:30	S0.12ab	Hagel	Frenz	schriftlich	90	keine
4	Rechnernetze	Donnerstag, 11. Juli 2019	8:00	9:30	V308/7	Deinzer	Rieck	schriftlich	90	AUFZ 3
4	Game Engineering	Freitag, 12. Juli 2019	10:00	11:30	S1.16ab	Breiner	Bichlmeier	schriftlich	90	keine
4	Verteilte Softwaresysteme	Montag, 15. Juli 2019	16:00	17:30	S0.13ab	Frenz	Hagel	schriftlich	90	keine
4	Projektmanagement	Mittwoch, 17. Juli 2019	10:00	11:30	V308/7	Klutke	Wind	schriftlich	90	SK, NPT
4	Wahrscheinlichkeitsrechnung + Numerik	Freitag, 19. Juli 2019	16:00	17:30	S0.13ab	Staudacher	Böhler	schriftlich	90	OE-TR
4	Ansteuerung virtueller Charaktere	Mittwoch, 24. Juli 2019	14:00	15:30	S0.12ab	Ulhaas	Dreier	schriftlich	90	NPT
4	Web-Programmierung	Freitag, 26. Juli 2019	10:00	11:30	S0.18	Bernegg	Dreier	schriftlich	90	keine

**Prüfungstermine
 SS 2019
 Game Engineering - Bachelor**

Sem.	Modul	Datum	Beginn	Ende	Raum	Prüfer 1	Prüfer 2	Art	Dauer [Min]	Zugelassene Hilfsmittel
6	Farb- und Formpsychologie	Donnerstag, 11. Juli 2019	12:00	13:30	A005/6	Breiner	Buchwieser	schriftlich	90	keine
6	Webbasierte Geschäftsmodelle	Montag, 15. Juli 2019	12:00	13:30	S0.12ab	Wind	Klutke	schriftlich	90	keine
6	Game Physik	Dienstag, 16. Juli 2019	14:00	15:30	A005/6	Hagel	Göhner	schriftlich	90	keine
6	Digitale Medien	Mittwoch, 17. Juli 2019	10:00	11:30	S0.18	Ulhaas	Breiner	schriftlich	90	NPT
6	Modellierung und Animation 2	Donnerstag, 25. Juli 2019	16:00	17:30	S0.12ab	Kettner	Bichlmeier	schriftlich	90	AUFZ 2, NPT
7	Computergestützte Bildbearbeitung mit Photoshop	Mittwoch, 10. Juli 2019	14:00	15:30	S0.18	Buchwieser	Göhner	schriftlich	90	keine
7	KI für Games	Dienstag, 16. Juli 2019	14:00	15:30	S0.11	Bichlmeier	Brauer	schriftlich	90	keine
7	Agile Softwareentwicklung im Gaming-Umfeld	Donnerstag, 18. Juli 2019	14:00	15:30	S0.11	Kehle	Hagel	schriftlich	90	keine
7	Design interaktiver Anwendungen	Dienstag, 23. Juli 2019	12:00	13:30	S0.12ab	Buchwieser	Dreier	schriftlich	90	keine
				Zur Abgabe von schriftlicher Ausarbeitungen von Seminar-, Projekt- und Studienarbeiten beachten Sie den gesonderten Aushang.						