

**SEM. MODULÜBERSICHT** Masterstudiengang Informatik **Vollzeit**

1	Applied Mathematics	Numerical Methods	Profil-Module aus den Bereichen Künstliche Intelligenz, Robotik, Spiele*	Wahlmodule/Schlüsselqualifikation	30
	5	5	10	10	
2	Software-Architektur	Wissenschaftliches Projektseminar		Profil-Module aus den Bereichen Künstliche Intelligenz, Robotik, Spiele*	Wahlmodule / Schlüsselqualifikation
	5	10		5	10
3	Masterarbeit und Colloquium				30
					<b>30</b>

■ Module ■ Profile und Wahlfächer ■ Abschlussarbeit & Praxissemester

**SEM. MODULÜBERSICHT** Masterstudiengang Informatik **Teilzeit**

**ECTS**

1	Applied Mathematics	Numerical Methods	Wahlmodule/ Schlüsselqualifikation	15
	5	5	5	
2	Software-Architektur	Profil-Module aus den Bereichen Künstliche Intelligenz, Robotik, Spiele*	Wahlmodule/ Schlüsselqualifikation	15
	5	5	5	
3	Profil-Module aus den Bereichen Künstliche Intelligenz, Robotik, Spiele*	Wahlmodule/ Schlüsselqualifikation	15	
	5	10		
4	Wissenschaftliches Projektseminar		Profil-Module aus den Bereichen Künstliche Intelligenz, Robotik, Spiele*	15
	10		5	
5	Masterarbeit und Colloquium			30
	30			

■ Module ■ Profile und Wahlfächer ■ Abschlussarbeit & Praxissemester

**PROFIL-MODULE**

Modul	KI	Robotik	Spiele
Maschine Learning	●	●	
Deep Learning	●		
Computer Vision	●	●	●
Introduction to Intelligent Robotics		●	
Advanced Intelligent Robotics		●	
Robocup		●	
Advanced Computergraphics			●
Shader-Programmierung			●
Gaming AI	●		●
Data Science	●		

\*Die in der Tabelle aufgeführten Module sind den Anwendungsprofilen KI, Robotik und Spiele zugeordnet. Belegt ein(e) Student(in) in einem der Anwendungsprofile mindestens 15 ECTS, so wird dies im Masterzeugnis als Anwendungsprofil dokumentiert.