

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Berufsorientierendes Praktikum		10-GE-BPrakt-162-mo1
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut für Informatik
<b>ECTS</b>	<b>Bewertungsart</b>	<b>zuvor bestandene Module</b>
15	bestanden / nicht bestanden	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
	grundständig	--
<b>Inhalte</b>		
Praktische Erfahrung ist eine wichtige Kompetenz für anwendungsorientierte Aspekte vieler Wissenschaften bzw. der entsprechenden Berufsbilder. Dies trifft auch auf das Fachgebiet Games Engineering zu. Zur Erfüllung dieses Moduls muss ein Praktikum, entweder im akademischen oder im wirtschaftlichen Umfeld, absolviert werden.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
Die TeilnehmerInnen lernen dabei wodurch sich potentielle zukünftige Stellen auszeichnen und welche Qualifikationen von ihnen erwartet werden.		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
P (o)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Praktikumsbericht (ca. 5 S.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>		
Bachelor (1 Hauptfach) Games Engineering (2016) Bachelor (1 Hauptfach) Games Engineering (2017)		
JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 11.04.2021 • Moduldatensatz 124550		