

Transcript of Records

Familiennamen/Family Name:

Jensen

Vorname(n)/First Name(s):

Kwon-Jin Maximilian Bang

Geburtsdatum/Date of Birth:

26. Oktober 1990

26 October 1990

Geschlecht/Sex:

männlich

male

Geburtsort/Place of Birth:

Hadamar

Matrikelnummer/Student ID Number:

03629488

Studiengang/Degree Program:

Informatik: Games Engineering

Informatics: Games Engineering

Akademischer Grad/Academic Title:

Bachelor of Science (B.Sc.)

Zeugnisdatum/Certificate Date:

28. September 2015

28 September 2015

Modul-ID Module ID	Modulbezeichnung Module Title	Semester Semester	Note Grade	Credits Credits
	Informatik: Games Engineering Informatics: Games Engineering		2,0	183
	Pflichtmodule Informatik Required Courses Informatics			
IN0001	Einführung in die Informatik 1 Introduction to Informatics 1			
	Einführung in die Informatik 1 Introduction to Informatics 1	11W	2,0	6
IN0002	Praktikum: Grundlagen der Programmierung Fundamentals of Programming (Exercises & Laboratory)			
	Praktikum Grundlagen der Programmierung Practical Course: Basics for Programming	11W	1,7	6
IN0006	Einführung in die Softwaretechnik Introduction to Software Engineering			
	Einführung in die Softwaretechnik Introduction to Software Engineering	12S	2,0	6
IN0007	Grundlagen: Algorithmen und Datenstrukturen Fundamentals of Algorithms and Data Structures			
	Grundlagen: Algorithmen und Datenstrukturen Fundamentals of Algorithms and Data Structures	12S	2,3	6

Modul-ID Module ID	Modulbezeichnung Module Title	Semester Semester	Note Grade	Credits Credits
IN0010	Grundlagen: Rechnernetze und Verteilte Systeme Introduction to Computer Networking and Distributed Systems			
	Grundlagen: Rechnernetze und verteilte Systeme Introduction to Computer Networking and Distributed Systems	13S	4,0	6
IN0011	Einführung in die Theoretische Informatik Introduction to Theory of Computation			
	Einführung in die Theoretische Informatik Basic theoretic informatics	13S	2,7	8
IN0008	Grundlagen: Datenbanken Fundamentals of Databases			
	Grundlagen: Datenbanken Fundamentals of Databases	13W	2,0	6
IN2062	Grundlagen der Künstlichen Intelligenz Techniques in Artificial Intelligence			
	Grundlagen der Künstlichen Intelligenz Techniques in Artificial Intelligence	13W	2,0	5
IN0034	Betriebssysteme und hardwarenahe Programmierung für Games Operating Systems and Hardware oriented Programming for Games			
	Betriebssysteme und hardwarenahe Programmierung für Games Operating Systems and Hardware oriented Programming for Games	12W	1,3	6
	Pflichtmodule Mathematik Required Courses Mathematics			
IN0015	Diskrete Strukturen Discrete Structures			
	Diskrete Strukturen Discrete Structures	11W	2,7	8
MA0901	Lineare Algebra für Informatik Linear Algebra for Informatics			
	Lineare Algebra für Informatik Linear Algebra for Informatics	12S	1,0	8
MA0902	Analysis für Informatik Analysis for Informatics			
	Analysis für Informatik Analysis for Informatics	12W	1,0	8
IN0019	Numerisches Programmieren Numerical Programming			
	Numerisches Programmieren Numerical Programming	13S	2,7	6

Modul-ID Module ID	Modulbezeichnung Module Title	Semester Semester	Note Grade	Credits Credits
	Pflichtmodule Games Engineering Required Courses Games Engineering			
IN0014	Seminar Advanced Seminar Course			
	Seminar Lattice Boltzmann Methods: Theory, Implementation, and Applications Seminar Lattice Boltzmann Methods: Theory, Implementation, and Applications	14S	1,7	4
IN0031	Einführung in die Informatik für Games Engineering Introduction to Informatics for Games Engineering			
	Einführung in die Informatik für Games Engineering Introduction to Informatics for Games Engineering	11W	2,0	6
IN0033	Interaktionsmethoden und -geräte Interaction Methods and Devices			
	Interaktionsmethoden und -geräte Interaction Methods and Devices	12W	3,0	6
IN0032	Game Engine Design Game Engine Design			
	Game Engine Design Game Engine Design	12S	1,0	10
IN0035	Aspekte der systemnahen Programmierung bei der Spieleentwicklung Aspects of low-level programming for games development			
	Aspekte der systemnahen Programmierung bei der Spieleentwicklung Aspects of low-level programming for games development	12W	1,0	5
IN0036	Social Gaming Social Gaming			
	Social Gaming Social Gaming	13S	2,0	10
IN0037	Physikalische Grundlagen für Computerspiele Game Physics			
	Physikalische Grundlagen für Computerspiele Game Physics	13W	4,0	6
	Wahlmodule Games Design und Sonstiges Elective Courses Games Design and Others			
IN2282	Modellierung komplexer drei-dimensionaler Welten Modeling of complex three dimensional worlds			
	Digitale Darstellungsmethoden Methodology of Digital Presentation	12W	1,0	5
CLA20710	Global Diversity Training Global Diversity Training			
	Global Diversity Training Global Diversity Training	14W	1,3	2

Modul-ID Module ID	Modulbezeichnung Module Title	Semester Semester	Note Grade	Credits Credits
WI000801	Introduction to Entrepreneurship Introduction to Entrepreneurship			
	Introduction to Entrepreneurship Introduction to Entrepreneurship	13W	3,7	3
CLA20705	Diversität und Konfliktmanagement Diversity and Conflict Management			
	Diversität und Konfliktmanagement Diversity and Conflict Management	14S	2,7	2
	Wahlmodule Informatik und Games Engineering Elective Courses Informatics and Games Engineering			
IN2025	Simulation und Animation Simulation and Animation			
	Simulation und Animation Simulation and Animation	14S	2,0	4
IN2227	Compilerbau I Compiler Construction I			
	Compilerbau I Compiler Construction I	14S	4,0	5
IN0003	Einführung in die Informatik 2 Introduction to Informatics 2			
	Einführung in die Informatik 2 Introduction to Informatics 2	13W	2,3	5
	Wahlmodule Überfachliche Grundlagen Elective Interdisciplinary Courses			
CLA10348	Schreiben Sie sich erfolgreich Become Successful Through Writing			
	Schreiben Sie sich erfolgreich Become Successful Through Writing	14S	2,0	1
CLA10412	Technical Writing (Engineer Your Text!) Technical Writing (Engineer Your Text!)			
	Engineer Your Text! Technical Writing	14W	1,0	1
CLA10029	Writer's Lab Writer's Lab			
	Writer's Lab Writer's Lab	14S	1,0	1
CLA10626	Wissenschaft in der Öffentlichkeit Communicating Science			
	Wissenschaft kommunizieren (Beispiele, Hintergründe und Tipps) Communicating Science (Theory and Practice)	14W	2,3	1
IN9003	Informatikrecht Informatics and Law			

Modul-ID Module ID	Modulbezeichnung Module Title	Semester Semester	Note Grade	Credits Credits
	Informatikrecht Informatics and Law	15S	3,7	3
ED0038	Technik, Wirtschaft und Gesellschaft Technology, Economy, Society			
	Technik, Wirtschaft, Gesellschaft Technology, Economy, Society	12S	1,7	3
IN2260	Bachelor-Kolloquium Bachelor's Colloquium			

Bachelor's Thesis Bachelor's Thesis	15S	1,3	12
Thema: Charakter-Animation mit der Bullet-Engine Topic: Character Animation Using the Bullet Engine			

Gesamtnote: Overall Grade:	2,0	
Prädikat: Designation:	gut bestanden passed with merit	

Zusatzfächer Additional Examinations	Semester Semester	Note Grade	Credits Credits
Effiziente Algorithmen und Datenstrukturen I Efficient Algorithms and Data Structures I	13W	3,7	8
Geometrische Modellierung und Charakter Animation Geometric Modelling and Character Animation	15S	3,3	6

Der Vorsitzende des Prüfungsausschusses
Chair, Examination Board

Prof. Bernd Brügge, Ph.D.

Prüfungsamt der Technischen Universität München
Examination Office of the Technische Universität München

Ulrike Scholz

Erläuterungen

1. Die Bewertung der Modulprüfungen wird durch folgende Noten ausgedrückt:

Note 1	"sehr gut"
Note 2	"gut"
Note 3	"befriedigend"
Note 4	"ausreichend"
Note 5	"nicht ausreichend"

Zur differenzierteren Bewertung können die Notenziffern um 0,3 erniedrigt oder erhöht werden.

Die Note 4,3 gilt als "nicht ausreichend".
Die Noten 0,7 und 5,3 sind ausgeschlossen.

2. Die Modulnote lautet

von 1,0 bis 1,5	"sehr gut"
von 1,6 bis 2,5	"gut"
von 2,6 bis 3,5	"befriedigend"
von 3,6 bis 4,0	"ausreichend"
von 4,1 bis 5,0	"nicht ausreichend"

Wird ein Modul durch Modulteilprüfungen abgeschlossen, so errechnet sich die Modulnote aus dem gewichteten Durchschnitt der einzelnen Teilprüfungen. Die erste Stelle nach dem Komma wird berücksichtigt, alle weiteren werden ohne Rundung gestrichen.

3. Das Prädikat lautet bei einer Gesamtnote

von 1,0 bis 1,2	"mit Auszeichnung bestanden"
von 1,3 bis 1,5	"sehr gut bestanden"
von 1,6 bis 2,5	"gut bestanden"
von 2,6 bis 3,5	"befriedigend bestanden"
von 3,6 bis 4,0	"bestanden"

4. Bei der Berechnung der Gesamtnote wird nur die erste Nachkommastelle berücksichtigt. Genauere Informationen zur Gewichtung der Modulnoten und zur Berechnung der Gesamtnote sind in der Fachprüfungs- und Studienordnung (FPSO) für diesen Studiengang zu finden.

5. Folgende weitere Abkürzungen und Begriffe wurden in diesem Dokument verwendet:
BE: bestanden
Credits: gemäß dem European Credit Transfer System (ECTS) Maßeinheit für die Arbeitsbelastung eines Studierenden; ein Credit entspricht der Arbeitszeit von 30 Stunden

6. Das Zeugnisdatum entspricht dem Datum der letzten Leistung.

7. *) = anerkannt
**) = enthält anerkannte Leistungen

Explanations

1. The grades for module examinations are assigned according to the following scale:

grade 1	"very good"
grade 2	"good"
grade 3	"satisfactory"
grade 4	"sufficient"
grade 5	"fail"

For the purpose of a more differentiated assessment, the above grades may be raised or lowered by 0.3.

A grade of 4,3 means "fail".
The grades 0,7 and 5,3 are not possible.

2. The module grade is assigned according to the following scale:

1,0 to 1,5	"very good"
1,6 to 2,5	"good"
2,6 to 3,5	"satisfactory"
3,6 to 4,0	"sufficient"
4,1 to 5,0	"fail"

If completion of a module requires more than one examination component, the grade for the module represents the weighted average of the individual examination components. The first decimal place following the decimal separator will be taken into account without rounding. All subsequent decimal places are insignificant.

3. The designation is awarded according to the following scale:

1,0 to 1,2	"passed with high distinction"
1,3 to 1,5	"passed with distinction"
1,6 to 2,5	"passed with merit"
2,6 to 3,5	"passed"
3,6 to 4,0	"conceded pass"

4. The first decimal place following the decimal separator will be taken into account in calculating the overall grade. The Academic and Examination Regulations (FPSO) of the relevant degree program contain detailed information regarding the weighting of module grades and the calculation of the overall grade.

5. The following additional abbreviations and terms were used in this document:
BE: pass
Credits: a unit of measure within the European Credit Transfer System (ECTS) representing student workload. A credit is equal to 30 hours of work.

6. The certificate date is identical to the date of completion of the last exam.

7. *) = accredited
**) = contains accredited exams