

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 16.03.2026 - 22.03.2026, KW 12

	Montag 16	Dienstag 17	Mittwoch 18	Donnerstag 19	Freitag 20	Samstag 21	Sonntag 22
08.00	1			1		1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	2		2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)				
12.15	3			3		3	3
13.00							
13.45					Auswahl und Integration von externen Ressourcen Jehle, Holger		
14.00	4			4	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	4	4
15.30					Agile Spieleproduktion Jehle, Holger		
15.45	5			5	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	5	5
17.15							
17.30	6			6		6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 23.03.2026 - 29.03.2026, KW 13

	Montag 23	Dienstag 24	Mittwoch 25	Donnerstag 26	Freitag 27	Samstag 28	Sonntag 29
08.00	1					1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)		2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)			
12.15	3					3	3
13.00							
13.45					Auswahl und Integration von externen Ressourcen Jehle, Holger		
14.00	4			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	4	4
15.30					Agile Spieleproduktion Jehle, Holger		
15.45	5			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	5	5
17.15							
17.30	6					6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 30.03.2026 - 05.04.2026, KW 14

	Montag 30	Dienstag 31	Mittwoch 01	Donnerstag 02 vorlesungsfrei	Freitag 03 Karfreitag	Samstag 04	Sonntag 05 Ostersonntag
08.00	1			1	1	1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	2	2	2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)				
12.15	3			3	3	3	3
13.00							
13.45							
14.00	4			4	4	4	4
15.30							
15.45	5			5	5	5	5
17.15							
17.30	6			6	6	6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 06.04.2026 - 12.04.2026, KW 15

	Montag 06 <small>Ostermontag</small>	Dienstag 07 <small>vorlesungsfrei</small>	Mittwoch 08	Donnerstag 09	Freitag 10	Samstag 11	Sonntag 12
08.00	1	1				1	1
09.30							
09.45	2	2	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)		2	2
11.15							
11.30			Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)			
12.15	3	3				3	3
13.00							
13.45					Auswahl und Integration von externen Ressourcen Jehle, Holger		
14.00	4	4		Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	4	4
15.30					Agile Spieleproduktion Jehle, Holger		
15.45	5	5		Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	5	5
17.15							
17.30	6	6				6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 13.04.2026 - 19.04.2026, KW 16

	Montag 13	Dienstag 14	Mittwoch 15	Donnerstag 16	Freitag 17	Samstag 18	Sonntag 19
08.00	1					1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)		2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)			
12.15	3					3	3
13.00							
13.45					Auswahl und Integration von externen Ressourcen Jehle, Holger		
14.00	4			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	4	4
15.30					Agile Spieleproduktion Jehle, Holger		
15.45	5			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	5	5
17.15							
17.30	6					6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 20.04.2026 - 26.04.2026, KW 17

	Montag 20	Dienstag 21	Mittwoch 22	Donnerstag 23	Freitag 24	Samstag 25	Sonntag 26
08.00	1					1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)		2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)			
12.15	3					3	3
13.00							
13.45					Auswahl und Integration von externen Ressourcen Jehle, Holger		
14.00	4			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	4	4
15.30					Agile Spieleproduktion Jehle, Holger GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)		
15.45	5			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)		5	5
17.15							
17.30	6					6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 27.04.2026 - 03.05.2026, KW 18

	Montag 27	Dienstag 28	Mittwoch 29	Donnerstag 30	Freitag 01 <small>Tag der Arbeit</small>	Samstag 02	Sonntag 03
08.00	1				1	1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)	2	2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)			
12.15	3				3	3	3
13.00							
13.45							
14.00	4			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	4	4	4
15.30							
15.45	5			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	5	5	5
17.15							
17.30	6				6	6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 04.05.2026 - 10.05.2026, KW 19

	Montag 04	Dienstag 05	Mittwoch 06	Donnerstag 07	Freitag 08	Samstag 09	Sonntag 10
08.00	1					1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)		2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)			
12.15	3					3	3
13.00							
13.45					Auswahl und Integration von externen Ressourcen Jehle, Holger		
14.00	4			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	4	4
15.30					Agile Spieleproduktion Jehle, Holger		
15.45	5			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	5	5
17.15							
17.30	6					6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 11.05.2026 - 17.05.2026, KW 20

	Montag 11	Dienstag 12	Mittwoch 13	Donnerstag 14 Christi Himmelfahrt	Freitag 15	Samstag 16	Sonntag 17
08.00	1			1		1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	2		2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)				
12.15	3			3		3	3
13.00							
13.45					Auswahl und Integration von externen Ressourcen Jehle, Holger		
14.00	4			4	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	4	4
15.30					Agile Spieleproduktion Jehle, Holger		
15.45	5			5	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	5	5
17.15							
17.30	6			6		6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 18.05.2026 - 24.05.2026, KW 21

	Montag 18	Dienstag 19	Mittwoch 20	Donnerstag 21	Freitag 22 <small>vorlesungsfrei</small>	Samstag 23	Sonntag 24 <small>Pfingstsonntag</small>
08.00	1				1	1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)	2	2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)			
12.15	3				3	3	3
13.00							
13.45							
14.00	4				4	4	4
15.30							
15.45	5			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor	5	5	5
17.15							
17.30	6				6	6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 25.05.2026 - 31.05.2026, KW 22

	Montag 25 Pfingstmontag	Dienstag 26 vorlesungsfrei	Mittwoch 27	Donnerstag 28	Freitag 29	Samstag 30	Sonntag 31
08.00	1	1				1	1
09.30							
09.45	2	2	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)		2	2
11.15							
11.30			Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)			
12.15	3	3				3	3
13.00							
13.45					Auswahl und Integration von externen Ressourcen Jehle, Holger		
14.00	4	4		Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	4	4
15.30					Agile Spieleproduktion Jehle, Holger		
15.45	5	5		Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	5	5
17.15							
17.30	6	6				6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 01.06.2026 - 07.06.2026, KW 23

	Montag 01	Dienstag 02	Mittwoch 03	Donnerstag 04 Fronleichnam	Freitag 05 vorlesungsfrei	Samstag 06	Sonntag 07
08.00	1			1	1	1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	2	2	2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)				
12.15	3			3	3	3	3
13.00							
13.45							
14.00	4			4	4	4	4
15.30							
15.45	5			5	5	5	5
17.15							
17.30	6			6	6	6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 08.06.2026 - 14.06.2026, KW 24

	Montag 08	Dienstag 09	Mittwoch 10	Donnerstag 11	Freitag 12	Samstag 13	Sonntag 14
08.00	1					1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)		2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)			
12.15	3					3	3
13.00							
13.45					Auswahl und Integration von externen Ressourcen Jehle, Holger		
14.00	4			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	4	4
15.30					Agile Spieleproduktion Jehle, Holger		
15.45	5			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	5	5
17.15							
17.30	6			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)		6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 15.06.2026 - 21.06.2026, KW 25

	Montag 15	Dienstag 16	Mittwoch 17	Donnerstag 18	Freitag 19	Samstag 20	Sonntag 21
08.00	1					1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)		2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)			
12.15	3					3	3
13.00							
13.45					Auswahl und Integration von externen Ressourcen Jehle, Holger		
14.00	4			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	4	4
15.30					Agile Spieleproduktion Jehle, Holger		
15.45	5			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	5	5
17.15							
17.30	6			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)		6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 22.06.2026 - 28.06.2026, KW 26

	Montag 22	Dienstag 23	Mittwoch 24	Donnerstag 25	Freitag 26	Samstag 27	Sonntag 28
08.00	1					1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)		2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)			
12.15	3					3	3
13.00		Qualitätszirkel GAM-M Daniel Volk, Thorsten Matje GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)					
13.45					Auswahl und Integration von externen Ressourcen Jehle, Holger		
14.00	4			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor	4	4
15.30					Agile Spieleproduktion Jehle, Holger		
15.45	5			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	5	5
17.15							
17.30	6			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor		6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 29.06.2026 - 05.07.2026, KW 27

	Montag 29	Dienstag 30	Mittwoch 01	Donnerstag 02	Freitag 03	Samstag 04	Sonntag 05
08.00	1					1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)		2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)			
12.15	3					3	3
13.00							
13.45					Auswahl und Integration von externen Ressourcen Jehle, Holger		
14.00	4				GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	4	4
15.30					Agile Spieleproduktion Jehle, Holger		
15.45	5				GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	5	5
17.15							
17.30	6					6	6
19.00							
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	

Stundenplan für: **Gründungsorientierte Spiele-Entwicklung, 2. Semester**

Zeitraum: 06.07.2026 - 12.07.2026, KW 28

	Montag 06	Dienstag 07	Mittwoch 08	Donnerstag 09	Freitag 10	Samstag 11	Sonntag 12
08.00	1				Ende Vorlesungszeit Sommersemester 2026 (AI)	1	1
09.30							
09.45	2	Computersound Mayer, Markus GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	Software Engineering Schober, Christoph GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)		2	2
11.15							
11.30		Computersound Mayer, Markus	Interaktionsdesign (Geräte, Verfahren, Theorie) Barkowsky, Marcus	Software Engineering Schober, Christoph			
12.15	3	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	GAM-2: Smart Lab (Veilchengasse)	GAM-2: Deggs 2.09 (Computerraum)		3	3
13.00							
13.45					Auswahl und Integration von externen Ressourcen Jehle, Holger		
14.00	4			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	4	4
15.30				GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)	Agile Spieleproduktion Jehle, Holger		
15.45	5			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel	GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor Distributed Applications)	5	5
17.15				GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)			
17.30	6			Darstellung in 3D, Computergrafik, VR und Augmented Reality Volk, Daniel		6	6
19.00				GAM-2: ITC 2+ 1.21 (Labor)			
19.15 +							

Legende:

Vorlesung	Besprechung
WZF / Übung	Hybrid-Vorlesung
Praktikum	Prüfung
Online / Virtuell	
Sonstige Veranstaltung	