



wbh

**WILHELM BÜCHNER
HOCHSCHULE**

Prüfungsordnung

P01722P03

Prüfungsordnung des Bachelor-Studiengangs
Game Development, B.Sc.

P03 vom 01. April 2025
in der Fassung vom 01. April 2025

PO1722PO3

**Prüfungsordnung des
Bachelor-Studiengangs
Game Development, B.Sc.**

**PO3 vom 01. April 2025
in der Fassung vom 01. April 2025**

Prüfungsordnung des Bachelor-Studiengangs Game Development, B.Sc.

PO3 vom 01. April 2025
in der Fassung vom 01. April 2025

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung	1
Prüfungsordnung	2
§ 1 Zweck der Prüfungsordnung	2
§ 2 Studienziel	2
§ 3 Studienaufbau	2
§ 4 Berufspraktische Phase	2
§ 5 Zulassungsvoraussetzungen für Modulprüfungen	3
§ 6 Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit	3
§ 7 Bachelorgrad	3
Anhang	
A. Studienplan	4

Vorbemerkung

Der Fachbereichsrat des Fachbereichs Informatik der Wilhelm Büchner Hochschule hat am 01.04.2025 die nachstehende Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang „Game Development“ beschlossen. Diese Ordnung tritt am Tag nach ihrer Veröffentlichung im Online-Campus in Kraft.

Prüfungsordnung

§ 1 Zweck der Prüfungsordnung

Diese Prüfungsordnung dient der Erfüllung, Spezifizierung und Ergänzung der *Allgemeinen Bestimmungen für Hochschulzugang, Studium und Prüfungen* der Wilhelm Büchner Hochschule in der jeweils gültigen Fassung.

§ 2 Studienziel

- 1) Der Bachelor-Studiengang „Game Development“ hat das Ziel, Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen auf Bachelorebene entsprechend dem Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse vom 16.02.2017 zu vermitteln.
- 2) Der Bachelor-Studiengang vermittelt durch praxisorientierte Lehre eine auf der Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden beruhende Ausbildung, die zu einer eigenverantwortlichen Berufstätigkeit befähigt.
- 3) Durch eine umfassende, grundlagenorientierte Ausbildung sollen die Studierenden in die Lage versetzt werden, die jeweils wesentlichen Zusammenhänge zu erkennen und jene Flexibilität zu erlangen, die benötigt wird, um der rasch fortschreitenden technischen Entwicklung Rechnung tragen zu können.

§ 3 Studienaufbau

- 1) Der Studiengang wird in Form eines Fernstudiums angeboten.
- 2) Der Studiengang hat eine Regelstudienzeit von sechs Leistungssemestern (im Folgenden: „Semester“)¹ mit 180 ECTS-Leistungspunkten (CP) einschließlich der Prüfungen und der Abschlussprüfung. Er umfasst eine berufspraktische Phase.
- 3) Das Studium umfasst Pflichtmodule und Wahlpflichtmodule. Die Pflichtmodule vermitteln die wissenschaftlichen Grundlagen in den Studienbereichen „Informatik“, „Game Development“, „Mathematik und Technik“ und „Überfachliche Kompetenzen“.
- 4) Die Pflicht- und die Wahlpflichtmodule, die zu erreichenden Lernergebnisse und die Leistungspunkte, die Art der Lehrveranstaltungen, die Prüfungen und die studienbegleitenden Leistungsnachweise sind im Modulhandbuch festgelegt.
- 5) Zur Aktualisierung des Studienangebots kann der Fachbereichsrat den Katalog der Wahlpflichtmodule den jeweiligen Erfordernissen anpassen.

§ 4 Berufspraktische Phase

- 1) Gemäß § 5 Abs. 8 der *Allgemeinen Bestimmungen für Hochschulzugang, Studium und Prüfungen* der Wilhelm Büchner Hochschule ist im Bachelor-Studiengang „Game Development“ eine berufspraktische Phase (BPP) zu absolvieren.

1. Die Wilhelm Büchner Hochschule verwendet das Wort „Leistungssemester“, um den Arbeitsumfang darzustellen. Ein Leistungssemester hat in der Regel den Umfang von 30 CP. Im Unterschied dazu wird an Präsenzhochschulen in der Regel ein Studiensemester als Zeiteinteilung des Studienplans verstanden; es dauert ein halbes Jahr.

- 2) Die Dauer der praktischen Studienphase ist im Modulhandbuch geregelt.
- 3) Die berufspraktische Phase hat folgende Lernziele und Inhalte: Erweitern des Wissens und der Kenntnisse aus dem Studium durch Kennenlernen der beruflichen Praxis im Bereich der Informatik. Die Studierenden sollen konkrete Aufgaben bearbeiten und lösen. Die Aufgabenfelder sollen im Bereich der Informatik liegen.

Durch die Einbindung in die operative Ebene eines Unternehmens sollen die Studierenden soziale Handlungskompetenzen entwickeln und Einblicke in betriebliche Organisationsformen bekommen. Die Studierenden sollen die im bisherigen Verlauf des Studiums erworbenen Kenntnisse und entwickelten Fähigkeiten einsetzen.

Es gilt die Ordnung für die Durchführung berufspraktischer Phasen (ORD-BPP).

§ 5 Zulassungsvoraussetzungen für Modulprüfungen

- 1) Als Zulassungsvoraussetzungen für die Modulprüfungen sind die in den jeweiligen Modulbeschreibungen ausgewiesenen Prüfungsvorleistungen zu erbringen.
- 2) Die Anmeldung zur Abschlussprüfung ist nicht möglich, wenn außer der Abschlussprüfung selbst noch Prüfungsleistungen im Umfang von mehr als acht ECTS-Punkten offen sind. Die fehlenden Modulprüfungen sind spätestens bis zur Durchführung des Kolloquiums nachzuweisen.

§ 6 Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit

- 1) Die Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit beträgt drei Monate. Thema, Aufgabenstellung und Umfang der Bachelorarbeit sind von der Betreuerin oder dem Betreuer so zu begrenzen, dass die Frist zur Bearbeitung der Bachelorarbeit eingehalten werden kann.
- 2) Die Bearbeitungszeit kann auf Antrag der oder des zu Prüfenden aus Gründen, die sie oder er nicht zu vertreten hat, einmalig verlängert werden. Die Verlängerung soll zwei Monate nicht überschreiten. Über den Antrag auf Verlängerung entscheidet der Prüfungsausschuss.

§ 7 Bachelorgrad

Nach erfolgreichem Abschluss des Bachelor-Studiengangs „Game Development“ wird der Grad „Bachelor of Science“ (B.Sc.) verliehen.

Der Dekan: Prof. Dr. Helge Wild

Der Präsident: Prof. Dr. Rainer Elsland

A. Studienplan

Studienbereich Informatik	Leistungssemester						PL	CP
	1	2	3	4	5	6		
Grundlagen der Informatik	6						K	6
Coding I		6					B	6
Betriebssysteme und Rechnerarchitektur		6					B	6
Software Engineering		6					K	6
Netzwerke			6				K	6
Coding II			6				B	6
Web Development				6			B	6
Summe	6	18	12	6				42

Studienbereich Mathematik und Technik	Leistungssemester						PL	CP
	1	2	3	4	5	6		
Mathematik I	6						K	6
Computergrafik				6			B	6
Summe	6			6				18

Studienbereich Game Development	Leistungssemester						PL	CP
	1	2	3	4	5	6		
Spiele – Theorie und Konzepte	6						K	6
Spiele – Programmierung		6					B	6
Gestaltung und Kreativität			6				K	6
Gestaltung Interaktiver Systeme				6			B	6
Spiele – Gestaltung					6		B	6
Spiele – Technik					6		K	6
Spiele – Praxis						6	B	6
Summe	6	6	6	6	12	6		42

Studienbereich Überfachliche Kompetenzen	Leistungssemester						PL	CP
	1	2	3	4	5	6		
Agiles Projektmanagement	6						B	6
Betriebswirtschaftslehre		6					K	6
IT-Management und -Recht			6				K	6
Wahlpflichtmodul Überfachliche Kompetenzen				6			K/B	6
Kommunikation und Führung					6		B	6
Summe	6	6	6	6	6			30

Modulkatalog Wahlpflichtbereich Überfachliche Kompetenzen (Auswahl von 1 Modul)*	PL	CP
Interkulturelle Kommunikation	B	6
Controlling und Qualitätsmanagement	B	6
Online-Marketing*	B	6
Changemanagement	K	6
Grundlagen Innovations- und Technologiemanagement	K	6
Servicemanagement	B	6
Social Media*	B	6

* Das gewählte Modul darf nicht im allgemeinen Wahlpflichtbereich erneut gewählt werden.

Studienbereich Besondere Informatikpraxis	Leistungssemester						PL	CP
	1	2	3	4	5	6		
Einführung Softwareentwicklung								6
Einführungsprojekt für Informatiker	2						B	
Einführung Softwareentwicklung	4						B	
Berufspraktische Phase**				6	6		S	12
Projektarbeit					6		P	6
Bachelor-Thesis						12	A	12
Summe	6			6	12	12		36

Als begleitende Lehrveranstaltung für die berufspraktische Phase muss das Modul **Agiles Projektmanagement erfolgreich absolviert werden.

Wahlpflichtbereich Game Development	Leistungssemester						PL	CP
	1	2	3	4	5	6		
Wahlpflichtmodul I			6				B/K***	6
Wahlpflichtmodul II						6	B/K***	6
Wahlpflichtmodul III						6	B/K***	6
Summe			6			12		18

*** Prüfungsform abhängig vom belegten Wahlmodul

Modulkatalog Wahlpflichtbereich Game Development (Auswahl von 3 Modulen)	PL	CP
Themenbereich Informatik, Mathematik und Technik		
Datenbanken	K	6
Einführung und Anwendung der Künstlichen Intelligenz	B	6
Game Design Methoden	K	6
Game Design Production Tools	B	6
Einführung in die App-Entwicklung	K	6
Einführung in die IT-Sicherheit	B	6
IT-Sicherheit-Management	B	6
Verteilte Systeme	K	6

Modulkatalog Wahlpflichtbereich Game Development (Auswahl von 3 Modulen)	PL	CP
Medientechnische Grundlagen	K	6
Mathematik II	K	6
Themenbereich Medien und Wirtschaft		
Medienkommunikation und -psychologie	B	6
Online-Marketing	B	6
Social Media	B	6
Digitale Lern- und Kommunikationssysteme	K	6
Electronic and Mobile Services	B	6
Gestaltung der digitalen Transformation	B	6
Medienwirtschaft, -management und -ethik	B	6

Hinweise und Abkürzungen	
CP	ECTS-Leistungspunkte, Creditpoints
PL	Prüfungsleistung, die im jeweiligen Modul bzw. in der Lehrveranstaltung erbracht werden muss
K	Klausur; Dauer zwischen 90 und 120 Minuten
B	obligatorische Einsendeaufgaben (Typ B); bewertete Hausarbeit
L	Laborprüfung; bestehend aus drei Prüfungsabschnitten <ul style="list-style-type: none"> • Eingangsprüfung (Antestat) • mündliches Fachgespräch • Abschlussbericht (Abtestat)
S	Studienleistung (nicht benotet)
P	Projektarbeit
A	Abschlussprüfung
M	mündliche Prüfung mit einer Zeitdauer zwischen 15 und 45 Minuten



wbh

WILHELM BÜCHNER
HOCHSCHULE

Eine Hochschule der Klett Gruppe

Wilhelm Büchner Hochschule
Hilpertstraße 31
64295 Darmstadt



06151 3842-404

Mo.-Fr. 8:00 bis 20:00 Uhr

Sa. 9:00 bis 15:00 Uhr



beratung@wb-fernstudium.de



www.wb-fernstudium.de

Copyright by Wilhelm Büchner Hochschule.
Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck – auch auszugsweise – nicht gestattet.

Fragen und Anregungen direkt zum Studienheft bitte an
folgende Adresse: autor@wb-fernstudium.de. Wir stellen
dann für Sie den Kontakt zum/zur Autor:in oder Tutor:in her.

