WILHELM BÜCHNER HOCHSCHULE

Prüfungsordnung

PO1722PO2

Prüfungsordnung des Bachelor-Studiengangs Game Development (B.Sc.)

PO2 vom 26. September 2022

PO1722PO2

Prüfungsordnung des Bachelor-Studiengangs Game Development (B.Sc.)

PO2 vom 26. September 2022

Prüfungsordnung des Bachelor-Studiengangs Game Development (B.Sc.)

PO2 vom 26. September 2022

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

0923K02

Vorbemerkung

Auf der Grundlage des hessischen Hochschulgesetzes (zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 24. Juni 2020 (GVBl. S. 435)) hat der Fachbereichsrat des Fachbereichs Informatik der Wilhelm Büchner Hochschule am 26. September 2022 die nachstehende Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang „Game Development“ beschlossen.

Prüfungsordnung

§ 1 Zweck der Prüfungsordnung

Diese Prüfungsordnung dient der Erfüllung, Spezifizierung und Ergänzung der *Allgemeinen Bestimmungen für Prüfungsordnungen* an der Wilhelm Büchner Hochschule in der jeweiligen Fassung.

§ 2 Studienziel

1) Der Bachelor-Studiengang „Game Development“ hat das Ziel, Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen auf Bachelorebene entsprechend dem Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse 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 wesentlichen Zusammenhänge zu erkennen und jene Flexibilität zu erlangen, die benötigt wird, um der rasch fortschreitenden technischen Entwicklung gerecht zu werden.

§ 3 Studienaufbau

1) Der Studiengang kann als Fern- und Flexstudium absolviert werden.
2) Der Studiengang hat eine Regelstudienzeit von sechs Semestern mit 180 ECTS-Leistungspunkten (CP) einschließlich der Prüfungen und der Abschlussprüfung. Er umfasst eine berufspraktische Phase.
3) Das Studium umfasst Pflichtmodule und Wahlpflichtmodule. In der Kernausbildung des Studiengangs werden die wissenschaftlichen Grundlagen in den Studienbereichen „Informatik“, „Game Development“, „Mathematik und Technik“ und „Überfachliche Kompetenzen“ vermittelt. Die Wahlpflichtbereiche bieten den Studierenden die Möglichkeit, aus einem Angebot von Modulen den Neigungen entsprechende Themen auszuwählen.
4) Die Modulstruktur des Studiengangs, die zu erreichenden Leistungspunkte, die Prüfungen sowie studienbegleitende Leistungsnachweise sind in der Anlage zu dieser Prüfungsordnung festgelegt.
5) Zur Aktualisierung des Studienangebots kann der Fachbereich den Katalog der Wahlpflichtmodule den jeweiligen Erfordernissen anpassen.

§ 4 Berufspraktische Phase

1) Gemäß § 5 Abs. 8 der Allgemeinen Bestimmungen für Prüfungsordnungen der Wilhelm Büchner Hochschule ist im Bachelor-Studiengang Game Development eine berufspraktische Phase (BPP) zu absolvieren.
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 können in den Bereichen Programmierung, Software Engineering, Projektmanagement sowie Spielegestaltung und -entwicklung 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 (ORDN_BPP).

§ 5 Zulassungsvoraussetzungen für Modulprüfungen

1) Als Zulassungsvoraussetzungen für die Modulprüfungen sind ggf. 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 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.

Prof. Dr. Jürgen Otten

Veröffentlicht am 02.10.2023 im Online-Campus

Der Präsident: gez. Prof. Dr. Rainer Elsland

A. Studienplan

Die Angaben in den beiden letzten Spalten (FS: Fernstudium, PS: Präsenzstudium) in den folgenden Tabellen sind nur für die Durchführung im Flexstudium relevant. Für den reinen Fernstudiengang werden sämtliche Module im Fernstudium angeboten.

Studienbereich Informatik	**Studiensemester/CP**								**Flexstudium**	
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**PL**	**CP**	**FS**	**PS**
Grundlagen der Informatik	6						K	6		x
Grundlagen der objektorientierten Programmierung	6						B	6		x
Betriebssysteme		6					K	6		x
Software Engineering		8					K	8		x
Weiterführende Programmierung		6					K	6		x
Multimediale Anwendungen				6			B	6		x
Verteilte Informationsverarbeitung				6			K	6		x
Summe CP	**12**	**20**	**0**	**12**	**0**	**0**		**44**		

Studienbereich Game Development	**Studiensemester/CP**								**Flexstudium**	
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**PL**	**CP**	**FS**	**PS**
Gestaltung und Kreativität		6					K	6	x	
Computergrafik				6			B	6		x
Gestaltung interaktiver Systeme				6			B	6	x	
Spiele – Theorie und Konzepte			6				K	6	x	
Spiele – Technik			6				K	6	x	
Spiele – Programmierung			6				B	6		x
Spiele – Gestaltung				6			B	6	x	
Spiele – Praxis						6	B	6		x
Summe CP	**0**	**6**	**18**	**18**	**0**	**6**		**48**		

Wahlpflicht-bereich I	Studiensemester/CP								Flexstudium	
	1	2	3	4	5	6	PL	CP	FS	PS
Wahlpflichtmodul I						6	B/K*	6	*	*
Wahlpflichtmodul II						6	B/K*	6	*	*
Summe CP	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**12**		**12**		

*abhängig vom belegten Wahlmodul

Modulkatalog Wahlpflichtbereich I (Auswahl von 2 Modulen)	PL	CP	FS	PS
Themenbereich Informatik und Technik				
Datenbanksysteme	K	6		x
Einführung und Anwendung der künstlichen Intelligenz	B	6	x	
Informationstechnologie	K	6		x
Game Design Methoden	K	6	x	
Game Design Production Tools	B	6	x	
Einführung in die App-Entwicklung	K	6	x	
Einführung in die IT-Sicherheit	B	6	x	
IT-Sicherheit-Management	B	6	x	
Themenbereich Medien und Wirtschaft				
Medienkommunikation und -psychologie	B	6	x	
Online-Marketing	B	6	x	
Social Media	B	6	x	
Digitale Lern- und Kommunikationssysteme	K	6	x	
Electronic and Mobile Services	K	6	x	
Gestaltung der digitalen Transformation	B	6		x
Medienwirtschaft, -management und -ethik	B	6	x	

Studienbereich Mathematik und Technik	Studiensemester/CP								Flexstudium	
	1	2	3	4	5	6	PL	CP	FS	PS
Mathematische Grundlagen für Informatiker	8						K	8		x
Angewandte Mathematik für Informatiker		6					B	6	x	
Medientechnische Grundlagen			6				K	6		x
Summe CP	**8**	**6**	**6**	**0**	**0**	**0**		**20**		

Studienbereich überfachliche Kompetenzen	Studiensemester/CP								Flexstudium	
	1	2	3	4	5	6	PL	CP	FS	PS
Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten			6				B	6		x
Kommunikation und Führung					6		B	6		x
Wahlpflichtbereich II					3		B	3		x
Grundlagen der Betriebswirtschaft und rechtliche Grundlagen	6						K	6	x	
Summe CP	**6**	**0**	**6**	**0**	**9**	**0**		**21**		

Modulkatalog Wahlpflichtbereich II (Auswahl von 1 Modul)	PL	CP	FS	PS
Business English	B	3		
Interkulturelle Kompetenz				

Studienbereich besondere Informatikpraxis	Studiensemester/CP								Flexstudium	
	1	2	3	4	5	6	PL	CP	FS	PS
Einführungsprojekt für Informatiker	2						S	2		x
Berufspraktische Phase **					15		S	15	x	
Projektarbeit					6		P	6		x
Bachelorarbeit und. Kolloquium						12	A	12		x
Summe CP	**2**	**0**	**0**	**0**	**21**	**12**		**35**		
Gesamtsumme	**28**	**32**	**30**	**30**	**30**	**30**		**180**		

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

Hinweise und Abkürzungen	
CP	ECTS-Leistungspunkte, Creditpoints
PL	Prüfungsleistung, die im jeweiligen Modul bzw. in der Lehrveranstaltung erbracht werden muss
FS	Fernstudium
PS	Präsenzstudium
K	Klausur; Dauer zwischen 90 und 120 Minuten
B	obligatorische Einsendeaufgaben (Typ B); bewertete Hausarbeit
S	Studienleistung (nicht benotet) als Prüfungsvorleistung
P	Projektarbeit
A	Abschlussprüfung
M	mündliche Prüfung; Fachgespräch mit einer Zeitdauer zwischen 15 und 30 Minuten

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.

KLETT