

Staatlich anerkannte Fachhochschule
PTL Wedel, Prof. Dr. D. Harms, Prof. Dr. H. Harms
Gemeinnützige Schulgesellschaft mbH

STUDIEN- UND PRÜFUNGSORDNUNG
Bachelor-Studiengang
Computer Games Technology

Studien- und Prüfungsordnung (Satzung) für den Bachelor-Studiengang *Computer Games Technology* B_CGT14.0 an der Fachhochschule Wedel vom 27.06.2016

NBl. HS. MGSWG Schl.-H. 2016, S. 105

Tag der Bekanntmachung auf der Internetseite der FH Wedel: 29.06.2016

Aufgrund § 52 Absatz 1 des Hochschulgesetzes des Landes Schleswig-Holstein (HSG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 05. Februar 2016 (GVOBl. Schl.-H. S. 39), geändert durch Artikel 3 des Gesetzes vom 10. Juni 2016 (GVOBl. Schl.-H. S. 342), wird nach Beschlussfassung durch den Senat vom 27.06.2016 und nach Genehmigung durch das Präsidium vom 27.06.2016 die folgende Satzung erlassen:

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Allgemeine Studienhinweise	4
§ 2 Geltungsbereich	4
§ 3 Studienbeginn	4
§ 4 Regelstudienzeit	4
§ 5 Abschluss	4
§ 6 Studiengangsziele	4
§ 7 Studienverlaufs- und Prüfungsplan	5
§ 8 Inkrafttreten	5
Anlage: Studienverlaufs- und Prüfungsplan	6

§ 1

Allgemeine Studienhinweise

Diese Studiengangsordnung enthält Hinweise allgemeiner Art. Es wird den Studierenden empfohlen, sich auch mit der Prüfungsverfahrensordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge an der Fachhochschule Wedel und der Prüfungsordnung des Bachelor-Studiengangs *Computer Games Technology* vertraut zu machen und möglichst frühzeitig Kontakt mit Professoren und wissenschaftlichen Mitarbeitern mit dem Ziel der Studienfachberatung aufzunehmen. Außerdem wird auf die Aushänge des Prüfungssekretariates verwiesen.

§ 2

Geltungsbereich

Diese Studiengangsordnung regelt auf der Grundlage der gültigen Prüfungsverfahrensordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge an der Fachhochschule Wedel Ziel, Inhalt und Aufbau des Studiums für den Bachelor-Studiengang *Computer Games Technology* an der Fachhochschule Wedel.

§ 3

Studienbeginn

Das Lehrangebot ist auf einen Beginn zum Wintersemester ausgelegt. Bei einer Immatrikulation zum Sommersemester werden im Rahmen einer Beratung Vorschläge zur Erstellung eines individuellen Studienplans unterbreitet.

§ 4

Regelstudienzeit

Das Lehrangebot erstreckt sich über sechs Semester (Regelstudienzeit). Der zeitliche Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Arbeitslast beträgt 5400 Stunden (180 ECTS-Punkte). Für den Erwerb eines ECTS-Punktes wird ein Arbeitsaufwand von 30 Stunden zugrunde gelegt.

§ 5

Abschluss

Den Absolventinnen und Absolventen des Bachelor-Studiums wird der akademische Grad eines "Bachelor of Science" (abgekürzt: B.Sc.) verliehen.

§ 6

Studiengangsziele

Ziel des Bachelor-Studiums *Computer Games Technology* ist die Vermittlung von theoriebasierten, praxisrelevanten Grundlagen und Zusammenhängen in und zwischen den Fachgebieten "Spielentwicklung" und "Medieninformatik".

Eine individuelle Schwerpunktsetzung und/oder Vertiefung wird durch eine Vielzahl spezieller Lehrveranstaltungen ermöglicht.

Die theoretisch vermittelten Lehrinhalte werden durch praktische Anwendungen vertieft. Durch das Einbinden von Unternehmensvertretern in die Lehre erhöht sich der Praxisbezug des Studiums; die Praxisrelevanz der Lehrinhalte wird dadurch kontinuierlich sichergestellt.

Insgesamt erwerben die Studierenden die Fähigkeit, selbstständig auf wissenschaftlicher Grundlage zu arbeiten und die für den Übergang in die Berufspraxis notwendigen Fachkenntnisse.

§ 7

Studienverlaufs- und Prüfungsplan

Die Module, die dazugehörigen Lehrveranstaltungen und deren Semesterzuordnung werden im Studienverlaufs- und Prüfungsplan (siehe Anlage) ersichtlich.

Die Vertiefungsrichtungen und Wahlblöcke sind im Modulhandbuch beschrieben.

§ 8

Inkrafttreten

Diese Studiengangsordnung (Satzung) tritt rückwirkend zum 01.10.2014 in Kraft.

Wedel, den 27.06.2016



Prof. Dr. Eike Harms
Präsident der Fachhochschule Wedel

Modul-Nr. Prüf.-Nr.	Modul Veranstaltung	Aufwand pro Semester						Prüfung				Einordnung			Fachgruppe											
		ECTS pro Semester						Aufwand pro Semester				Einordnung														
1.	2.	3.	4.	5.	6.		Fq.	SWS	Hfgrk.	WS	Koz	EIZ	Anw.	Vorl.	Art Ben.	Vers.	Dauer	OA.	Vert.	WB.	LF.	ML.	Sprache	Fachgebiet	Fachgruppe	
B040	Algorithmen und Datenstrukturen	2.0					W	2	12	75.0	15.0	45.0	N	B020b	KL	J	3*	90	J				Si	Informatik	Kernfach	
B040a	Algorithmen und Datenstrukturen	3.0					W	2	12	75.0	15.0	75.0	J		AB	N	o. B.					U	Mhe	DE		
B040b	Übg. Algorithmen & Datenstrukturen	3.0					W	2	12	75.0	15.0	75.0	J									U	Mhe	DE		
B043	Systemnahe Programmierung	2.0					W	2	12	75.0	15.0	45.0	N		KL	J	3*	90	J				U	Mhe	DE	
B043a	Systemnahe Programmierung	3.0					W	2	12	75.0	15.0	75.0	J		AB	N	o. B.					U	Mhe	DE		
B043b	Übg. Systemnahe Programmierung	3.0					W	2	12	75.0	15.0	75.0	J									U	Mhe	DE		
B045	Lineare Algebra	5.0					W	4	12	150.0	30.0	120.0	N		KL	J	3*	120	J				U	Ise	Mathematik	Kernfach
B045a	Lineare Algebra	5.0					W	4	12	150.0	30.0	120.0	N										U	Ise	Mathematik	Kernfach
B076	Projekt Game-Design																							Medien & Kommunikation	Kernfach	
B076a	Grundlagen des Game-Designs und Game-Engines	2.0					S	2	12	75.0	15.0	45.0	N		KL	J	3*	90	J				V	Ann	DE	
B076b	Projekt Game-Design	8.0					S	0	12	0.0	0.0	240.0	J		SA	J	3		N				PR	Ann	DE	
B085	Grundlagen der Computergrafik	2.0					S	2	12	75.0	15.0	45.0	N		KL	J	3*	90	J				V	Bo	DE	
B085a	Grundlagen der Computergrafik	3.0					S	4	12	150.0	30.0	60.0	J		AB	J	3		N			U	Ne	DE		
B085b	Prakt. Grundlagen der Computergrafik	3.0					S	4	12	150.0	30.0	60.0	J		B043b	AB	J	3				U	Ne	DE		
B083	Virtual und Augmented Reality	2.0					S	2	12	75.0	15.0	45.0	N		KL	J	3*	90	J				V	Bo	DE	
B083a	Virtual und Augmented Reality	3.0					S	3	12	112.5	22.5	67.5	J		AB	J	3		N			U	Lod	DE		
B083b	Prakt. Interaktive Geometrische Modellierung	3.0					S	3	12	112.5	22.5	67.5	J									U	Lod	DE		
B097	Bildbearbeitung und -analyse	2.0					S	2	12	75.0	15.0	45.0	N		KL	J	3*	60	J				V	Dsg	DE	
B097a	Bildbearbeitung und -analyse	3.0					S	2	12	75.0	15.0	75.0	J		AB	J	3		N			U	Hoe	DE		
B097b	Prakt. Bildbearbeitung und -analyse	3.0					S	2	12	75.0	15.0	75.0	J		B043b	AB	J	3				U	Hoe	DE		
B059	Web-Anwendungen	3.0					S	3	12	112.5	22.5	67.5	N		KL	J	3*	60	J				V	Mri	DE	
B059a	Web-Anwendungen	2.0					S	2	12	75.0	15.0	45.0	J		AB	N	o. B.					U	Nko	DE		
B059b	Übg. Web-Anwendungen	2.0					S	2	12	75.0	15.0	45.0	J		B020b	AB	N	o. B.				U	Nko	DE		
B102	Geometrische Modellierung und Computeranimation	2.0																					Bo	Informatik	Kernfach	
B102a	Geometrische Modellierung und Computeranimation	3.0					W	2	12	75.0	15.0	45.0	N		KL	J	3*	90	J				V	Bo	DE	
B102b	Prakt. Geometrische Modellierung und Computeranimation	3.0					W	4	12	150.0	30.0	60.0	J		AB	J	3		N			U	Ne	DE		
B114	Special Effects in Games	4.0					W	2	12	75.0	15.0	105.0	N											Medien & Kommunikation	Kernfach	
B114a	Physik für Computer Games	3.0					W	2	12	75.0	15.0	75.0	N		B085b	KL	J	3*	120	J		V	Bo	DE		
B114b	Special Effects und Shaderprogrammierung	3.0					W	2	12	75.0	15.0	75.0	N									V	Ann	DE		
B084	Praktikum Virtual Reality	5.0					E	4	12	150.0	30.0	120.0	J		B043b, B085b	AB	J	3				U	Mri	DE		
B084a	Prakt. Virtual Reality	5.0					E	4	12	150.0	30.0	120.0	J										U	Mri	DE	
B118	Soft Skills	3.0					E	3	12	112.5	22.5	67.5	N										DOZ	Medien & Kommunikation	Soft Skills	
B118a	Assistenz	2.0					E	2	12	75.0	15.0	45.0	J		SA	N	o. B.		N			A	DIV	DE		
B118b	Communication Skills	2.0					E	2	12	75.0	15.0	45.0	J		SA	N	o. B.		N			W	Goe	DE		
B088	Seminar Game-Design	5.0					E	2	12	75.0	15.0	135.0	N										Bo	Medien & Kommunikation	Spezialisierung	
B088a	Seminar Game-Design	5.0					E	2	12	75.0	15.0	135.0	N		SA	J	3		N			S	Bo	DE		
B159	Betriebspraktikum	17.0					E	0	12	0.0	0.0	510.0	N									DOZ	Medien & Kommunikation	Spezialisierung		
B159a	Betriebspraktikum	17.0					E	0	12	0.0	0.0	510.0	N		PB	N	o. B.		N			BR	DOZ	DE		
B150	Bachelor-Thesis	12.0					E	0	12	0.0	0.0	360.0	N									DOZ	Medien & Kommunikation	Spezialisierung		
B150a	Bachelor-Thesis	12.0					E	0	12	0.0	0.0	360.0	N		SA	J	2		N			TIS	DOZ	DE		
B160	Bachelor-Kolloquium	1.0					E	1	12	37.5	7.5	22.5	N									K	DOZ	Medien & Kommunikation	Spezialisierung	
B160a	Kolloquium	1.0					E	1	12	37.5	7.5	22.5	N		B150a	KO	J	2	15	N				Medien & Kommunikation	Spezialisierung	

Legende

Modul-Nr.	Modulnummer
Modul	Bezeichnung des Moduls
Prfg.-Nr.	Prüfungsfachnummer
Lehrveranstaltung	Bezeichnung der Lehrveranstaltung
ECTS pro Semester	Angabe, in welchem Semester in einer Fachrichtung das Modul mit wie vielen ECTS liegt
Fq.	Frequenz W = Wintersemester S = Sommersemester E = jedes Semester
SWS	Semesterwochenstunden (2 SWS = 75 Min./Woche)
Hfgk.	Anzahl Wochen
	Durchschnittliche wöchentliche Anwesenheit in der Vorlesungszeit
KoZ	Kontaktzeit
EiZ	Selbststudium
Anw.	Anwesenheit
Vorl.	erforderliche Vorleistungen
Art	Prüfungsform (s.u. Anmerkung und Tabelle);
Ben.	Benotung J = Ja N = nein
Vers.	Anzahl der Versuche (* 4. Versuch = mündliche Nachprüfung)
Dauer	Dauer der Prüfung
OA.	Online-Anwendung
Gew.	Prozentualer Anteil an der Abschlussnote
Vert.	Vertiefungsrichtung
WB	Wahlblockzuordnung
LF.	Veranstaltungsform (s.u. Tabelle)
Mit.	Mitarbeiterkürzel
Sprache V.	Vorlesungssprache DE = deutsch EN = Englisch
Sprache M.	Sprache der Unterrichtsmaterialien DE = deutsch EN = Englisch
Fachgebiet	Informatik Mathematik Naturwissenschaft Technik Wirtschaft Medien & Kommunikation Fremdsprachen & Recht
Fachgruppe	Grundlagen Kernfach Spezialisierung Soft Skills
FachK. W.	Fachkompetenz - Wissen
FachK. F.	Fachkompetenz - Fertigkeiten
PersK. SoK.	Personale Kompetenz - Sozialkompetenz
PersK. SeK.	Personale Kompetenz - Selbstkompetenz

Anmerkung für Bachelor-Studiengänge: Prüfungsform mit ^U:

Zur Sicherstellung eines angemessenen Studienablaufes müssen gekennzeichneten Module bis zum Ende des 5. Studiensemesters erfolgreich absolviert werden.

Die Spaltenanzeige variiert nach Darstellungsform.

Kürzel	Prüfungsform	admissible assessment types
AB	Abnahme	acceptance test
AN	Anwesenheit	compulsory attendance
AS	Assessment	assessment
AU	Ausland	study abroad
FP	Teilnahme empf. oder Pflicht	participation recommended
K1	Klausur + ggf. Bonus	written examination (+ bonus points)
K2	Klausur / Mündliche Prüfung + ggf. Bonus	written or oral examination (+ bonus points)
KL	Klausur	written examination
KM	Klausur / Mündliche Prüfung	written or oral examination
KO	Kolloquium	colloquium
MP	Mündliche Prüfung	oral examination
PB	Praktikumsbericht / Protokoll	practical course report
PF	Portfolio-Prüfung	different types of examinations
PR	Präsentation / Referat	presentation
SA	Schriftl. Ausarbeitung (ggf. mit Präsentation)	written documentation (if necessary presentation)
U	Übung	tutorial

Kürzel	Veranstaltungsform	teaching methods
A	Assistenz	assistance
BR	Betriebliches Praktikum	internship
di	mehrere Veranstaltungsarten	different types of lectures
F	Fallstudie	case study
K	Kolloquium	colloquium
P	Praktikum	lab
PR	Projekt	project
S	Seminar	seminar
TS	Thesis	thesis
U	Übung/Praktikum/Planspiel	tutorial/lab/business game
Y	Veranstaltungen an ausländischer Hochschule	study abroad
V	Vorlesung	lecture
VU	Vorlesung mit integrierter Übung/Workshop/ Assigm.	lecture with tutorial, workshop, assignment
W	Workshop	workshop