

§ 51 Studiengang Virtuelle Welten und Game Technologies

- (1) **Studienumfang**
Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Lehrveranstaltungen beträgt 60 Credits im ersten Studienabschnitt und 150 Credits im zweiten Studienabschnitt. Die Lehrveranstaltungen sind als Vorschlag den einzelnen Studiensemestern zugeordnet. Die Prüfungsleistungen müssen jeweiligen innerhalb des Studienabschnitts erbracht werden, dem sie zugeordnet sind.
- (2) **Voraussetzung für das Praktische Studiensemester**
Das praktische Studiensemester kann frühestens ab dem 4. Semester absolviert werden. Voraussetzung für die Zulassung zum Praktischen Studiensemester ist der erfolgreiche Abschluss des ersten Studienabschnitts.
- (3) **Praktisches Studiensemester**
Ziel des Praktischen Studiensemesters ist die vertiefte Anwendung der in vorangegangenen Studiensemestern erworbenen Kompetenzen. Die Studierenden sollen hierbei einen tiefergehenden Einblick in die vielschichtigen Berufsfelder im Umfeld virtueller Welten und/oder Games erhalten. Ziel ist die Vermittlung von technischen, organisatorischen und wirtschaftlichen Zusammenhängen. Es wird empfohlen, das Praktische Studiensemester im 4. oder 5. Fachsemester zu absolvieren.
- (4) **Semesterprojekte**
Ab dem zweiten Semester werden insgesamt vier praktische Projekte durchgeführt. Ziel ist der Aufbau eines individuellen Portfolios. Die Projekte werden in studentischen Projektteams bearbeitet.
- (5) **Prüfungsleistungen**
Prüfungsleistungen können grundsätzlich nur bei Dozenten abgeleistet werden, die im Bachelor-Studiengang Virtuelle Welten und Game Technologies die zugehörige Veranstaltung in dem Semester anbieten, in welchem die Prüfungsleistung abgelegt wird. Besteht eine Prüfungsleistung aus mehreren Teilleistungen, müssen die Teilprüfungsleistungen im gleichen Semester erbracht werden. Für Hausarbeiten, Referate und Projektarbeiten sind die von den Dozierenden individuell genannten Abgabetermine maßgebend. Eine Nichteinhaltung dieser Termine führt zu einem Nichtbestehen der entsprechenden Leistung bzw. Teilleistung.
- (6) **Wird eine Teilprüfungsleistung nicht bestanden, muss nur diese Teilprüfungsleistung wiederholt werden. Einzelne bestandene Teilprüfungsleistungen können zwecks Leistungsverbesserung nicht wiederholt werden.**
- (7) **Erster Studienabschnitt**
 1. Der erste Studienabschnitt beinhaltet die Studiensemester ViW1 und ViW2.
 2. Die für den erfolgreichen Abschluss des ersten Studienabschnitts erforderlichen Lehrveranstaltungen sowie die zugehörigen Prüfungsleistungen ergeben sich aus der folgenden Tabelle.

Erster Studienabschnitt: Pflichtmodule 1. bis 2. Semester:

Nr.	Modul	C	Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Sem.	1	2	Prüf.- leistg.	Ge- wicht
						SWS	C	C		
viw-01	Game Science und Wissenschaftliches Arbeiten	6	M1000	Game Studies & Game Science	S	2	3		PA+ HA ¹	1
			M019	Wissenschaftliches Arbeiten & Studien	S	2	3			
viw-02	Mediengestaltung 1	6	M003	Gestaltungsgrundlagen: Zeichnen analog	L	2	3		PA	1
			M004	Gestaltungsgrundlagen: Digitale Werkzeuge	S	2	3			
viw-03	Programmierung 1	6	M1002	Programmierung 1	S	2	3		PA	1
			M1003	Übung Programmierung 1	Ü	2	3			
viw-04	Game Design 1	6	M1004	Game Design 1	S	4	6		ST	1
viw-05	Virtuelle Welten	&	M1001	Virtuelle Welten	S	4	4		HA	1
			M1005	Übung Virtuelle Welten	Ü	2	2			
viw-06	Semesterprojekt 1	6	M1010	Praktisches Projekt 1	P	4		6	PA	1
viw-07	Mediengestaltung 2	6	M013	Klang 1: Grundlagen	S	2		3	PA	1
			M1011	Grundlagen 3D	S	2		3		
viw-08	Programmierung 2	6	M1012	Programmierung 2	V	2		4	K90	1
			M1013	Übung Programmierung 2	Ü	2		2		
viw-09	Medien- technologie 1	6	M007	Medientechnologische Grundlagen	V	6		5	K120	1
			M017	Labor Medientechnologien	L	1		1		
viw-10	Projektkonzeption	6	M008	Projektkonzeption und Projektmanagement	S	2		3	PA	1
			M009	Präsentationstraining	S	2		3		
	<i>Summe</i>	60				45	30	30		

(8) Zweiter Studienabschnitt

1. Eintritt

Studierende, die sämtliche Prüfungen des ersten Studienabschnitts erfolgreich absolviert haben, erhalten die Zulassung zum zweiten Studienabschnitt. Studierende im mindestens dritten Studiensemester ohne Zulassung zum zweiten Studienabschnitt erhalten die Berechtigung zur Teilnahme an bis zu vier Pflichtmodulen des zweiten Studienabschnitts mit Ausnahme der Module „Unternehmenspraxis“ und „Querschnittskompetenz“.

2. Aufbau

Der zweite Studienabschnitt umfasst die Studiensemester ViW3 bis ViW7 und setzt sich wie folgt zusammen:

- Pflichtmodule im Umfang von jeweils 5 Credits, mit insgesamt 30 Credits, hiervon drei Semesterprojekte;
- Pflichtmodul „Unternehmenspraxis“ mit 30 Credits;
- fachbezogene Wahlmodule im Umfang von insgesamt mindestens 75 Credits;
- Bachelorarbeit im Umfang von 15 Credits. Die Bachelorarbeit kann nur nach Abschluss des Moduls „Unternehmenspraxis“ angetreten werden. Sie dauert höchstens 4 Monate.

Darüber hinaus können gemäß § 23 der Studien- und Prüfungsordnung weitere angebotene Pflicht- und Wahlpflichtfächer studiert werden. Deren Namen, Credits und Noten können auf Antrag auf einem Extrablatt im Anhang zum Zeugnis ausgewiesen werden.

3. **Veranstaltungen in englischer Sprache**
Lehrveranstaltungen und Prüfungsleistungen können in englischer Sprache ergänzend oder fakultativ (Wahlfachbereich) durchgeführt werden. Die Liste der englischsprachigen Lehrveranstaltungen wird jeweils vor Semesterbeginn veröffentlicht und gilt für das laufende Semester.
4. **Lehrveranstaltungen**
Die für den erfolgreichen Abschluss des zweiten Studienabschnitts erforderlichen Lehrveranstaltungen sowie die zugehörigen Prüfungsleistungen ergeben sich aus den folgenden Tabellen. Inhalte, Anzahl und Wiederholungsrhythmus der Wahlpflichtfächer können auf Beschluss des Fakultätsrats je nach verfügbarer Lehrkapazität und geänderten Studienanforderungen angepasst werden.
5. **Wahlpflichtmodule**
Die Wahlpflichtmodule können über Lehrveranstaltungen aus einem Katalog von Wahlpflichtfächern erworben werden. Die Liste der Wahlpflichtfächer wird jeweils rechtzeitig vor Semesterbeginn veröffentlicht und gilt für das laufende Semester. Es können auf Antrag auch andere Lehrveranstaltungen der Hochschule Offenburg als Wahlpflichtfächer belegt werden, soweit keine inhaltlichen Überschneidungen mit anderen Prüfungsleistungen gegeben sind.

Credits in den Modulgruppen:

Modul-Gruppe	Credits	
Pflicht	140	Sem. 1-2: 60 Sem. 3-7: 80
Wahl	70	Sem 3-7: 14 * 5
Summe	210	

Zweiter Studienabschnitt: Pflichtmodule 3. bis 7. Semester:

Nr.	Modul	C	Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Sem. SWS	3 C	4-5 C	6 C	7 C	Prüf.-leistg.	Ge-wicht
viw-11	Animation und Games	5	M066	Animation 1: Grundlagen 2D/3D/Vfx	S	2	2,5				PA	1
			M1030	Game Engines & Scripting	S	2	2,5					
viw-12	Medien-technologie 2	5	M016	Medientechnologien	V	4	5				K90	1
viw-13	Interaction Design	5	M1031	Human Computer Interaction und Ergonomie	S	2	2,5				HA+PA ²	1
			M1032	Interaction Design	S	2	2,5					
viw-14	Semesterprojekt 2	5	M1033	Semesterprojekt 2	P	4	5				PA	1
viw-15	Semesterprojekt 3	5	M1040	Semesterprojekt 3	P	4		5			PA	1
viw-16	Semesterprojekt 4	5	M1041	Semesterprojekt 4	P	4			5		PA	1
viw-17	Unternehmens-praxis	30	M1042	Praktisches Studiensemester	P	0		30			BE	1
viw-18	Querschnitts-kompetenz	5	M206	laut Aushang/Webseite		2		2,5			laut Aushang	1/2
						2		2,5				1/2
viw-19	Bachelorarbeit	15	M1070	Bachelor-Thesis	WA	0				12	AA ³	1
			M1071	Präsentation und Verteidigung	S	0				3		
	Summe	70				24+x	20	5	15	15		

Zweiter Studienabschnitt: Wahlpflichtmodule 3. bis 7. Semester (Auswahl):

Nr.	Modul	C	Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Sem. SWS	3	4-5	6	7	Prüf.- leistg.	Ge- wicht
							C	C	C	C		
viw-20	Game Development	5	M293	Game Konzeption	S	2		2,5			PA	1
			M294	Game Development	Ü	2		2,5				
viw-21	Serious Games und Gamification	5	M180	Serious Games und Gamification	S	2			2		PA	1
			M181	Prototypen für Serious Games und Gamification	L	2			3			
viw-22	Raum und Klang 3D	5	M1050	Klang in der Praxis	Ü	2		2,5			PA	1
			M1051	Klang 2 und Spatial Audio	S	2		2,5				
viw-23	Extended und Mixed Reality	5	M1052	Einführung in XR und MR	S	2			2,5		HA+PA ¹	1
			M1053	Angewandte XR und MR	Ü	2			2,5			
viw-24	Virtuelle Welten in CAD	5	M1054	Virtuelle Welten in CAD	S	2			2,5		PA+LA ⁴	1
			M1055	Labor Virtuelle Welten in CAD	L	2			2,5			
viw-25	Mobile Games Programming	5	M291	Mobile Games Programming	V	3			2,5		K60+LA ⁵	1
			M292	Labor Mobile Games Programming	L	1			2,5			
viw-26 ff.	laut Aushang			laut Aushang								1
	<i>Summe</i>	<i>80</i>				<i>24+x</i>						

¹ 50 % PA und 50 % PA

² 50 % HA und 50 % PA

³ 100 % AA; Präsentation und Verteidigung muss durchgeführt werden (bestanden) und wird nicht benotet.

⁴ 20 % PA und 50 % LA

⁵ 50 % K60 und 50 % LA