

§ 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**
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 des erworbenen Orientierungswissens der vorangegangenen Studiensemester. Die Studierenden sollen hierbei anhand konkreter Aufgabenstellungen einen tiefergehenden Einblick in das vielschichtige Berufsfeld im Umfeld virtueller Welten 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) **Praktische Projekte**
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 Prüfung aus mehreren Prüfungsleistungen, müssen die Prüfungsleistungen im gleichen Semester erbracht werden. Für Hausarbeiten, Referate und Projektarbeiten sind die von den Dozenten individuell genannten Abgabetermine maßgebend. Eine Nichteinhaltung dieser Termine führt zu einem Nichtbestehen der entsprechenden Leistung bzw. Teilleistung.
- (6) **Noten und Notenberechnung**
Eine Prüfung mit mehreren Prüfungsleistungen ist nur bestanden, wenn jede einzelne Prüfungsleistung mindestens mit „ausreichend“ (4,0) bewertet oder mit Erfolg (m. E.) testiert wurde. Wird eine Prüfungsleistung nicht bestanden, muss nur diese Prüfungsleistung wiederholt werden. Einzelne bestandene Prüfungsleistungen 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.

Module des ersten Studienabschnitts:

Nr.	Modul	C	Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Sem.	1	2	Prüf.- leistg.	Ge- wicht
						SWS	C	C		
viw-01	Virtuelle Welten, Games und Projektkonzeption	6	M1000	Game Studies und Game Science	S	2	3		HA+ PA ¹	1
			M1001	Virtuelle Welten	S	2	3			
viw-02	Mediengestaltung 1	6	M003	Gestaltungsgrundlagen: Zeichnen analog	L	2	2		PA	1
			M004	Gestaltungsgrundlagen: Digitale Werkzeuge	S	2	2			
			M005	Ideenfindung / Stoffentwicklung	L	2	2			
viw-03	Einführung in die Programmierung	6	M1002	Programmierung, beispielsweise mit Unity & C#	S	2	3		PA	1
			M1003	Übung Programmierung	Ü	2	3			
viw-04	Medien- technologie 1	6	M007	Medientechnologie Grundlagen	V	6	6		K120	1
viw-05	Wissenschaftliches Arbeiten	6	M018	Kritisches Denken und Argumentieren	S	2	3		HA	1
			M019	Wissenschaftliches Arbeiten und Studien	S	2	3			
viw-06	Praktisches Projekt1	6	M1010	Praktisches Projekt 1	P	0		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	Informatik für virtuelle Welten	6	M1012	Fortgeschrittenes Programmieren	V	2		4	K90	1
			M1013	Übung Fortgeschrittenes Programmieren	Ü	2		2		
viw-09	Medien- technologie 2	6	M016	Medientechnologien	V	4		5	K90	1
			M017	Labor Medientechnologien	L	1		1		
viw-10	Team- Kompetenzen	6	M008	Design Thinking	S	2		3	PA	1
			M009	Präsentation	S	2		3		
	<i>Summe</i>	<i>60</i>				<i>41+x</i>	<i>30</i>	<i>30</i>		

(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 zwei Pflichtmodulen des zweiten Studienabschnitts mit Ausnahme des Moduls „Unternehmenspraxis“.

2. Aufbau

Der zweite Studienabschnitt umfasst die Studiensemester ViW3 bis ViW7. Er setzt sich zusammen aus:

- Pflichtmodule im Umfang von jeweils 5 Credits, mit insgesamt 25 Credits, hiervon drei praktische Projekte;
- dem Pflichtmodul „Unternehmenspraxis“ mit 30 Credits;
- den je Semester angebotenen fachbezogenen Wahlmodulen im Umfang von insgesamt mindestens 80 Credits;

- der 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 an der Hochschule Offenburg angebotene Pflicht- und Wahlpflichtfächer studiert werden.

3. Lehrveranstaltungen 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.

Pflichtmodule des zweiten Studienabschnitts:

Nr.	Modul	C	Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Sem. SWS	3	4-5	6	7	Prüf.-leistg.	Gewicht
							C	C	C	C		
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	Interaction Design	5	M1031	Human Computer Interaction und Ergonomie	S	2	2,5				HA+PA ¹	1
			M1032	Interaction Design	S	2	2,5					
viw-13	Praktisches Projekt 2	5	M1033	Praktisches Projekt 2	P	0	5				PA	1
viw-14	Praktisches Projekt 3	5	M1040	Praktisches Projekt 3	P	0		5			PA	1
viw-15	Praktisches Projekt 4	5	M1041	Praktisches Projekt 4	P	0			5		PA	1
viw-16	Unternehmenspraxis	30	M1042	Praktisches Studiensemester	P	0		30			BE	1
viw-17	Bachelorarbeit	15	M1070	Bachelor-Thesis	WA	0				12	AA ²	1
			M1071	Präsentation und Verteidigung	S	0				3		
	<i>Summe</i>	<i>70</i>				<i>8+x</i>	<i>15</i>	<i>35</i>	<i>5</i>	<i>15</i>		

5. Wahlpflichtmodule

Die Wahlpflichtmodule umfassen insgesamt 80 Credits. Sie 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 Wahlpflichtfach belegt werden, soweit keine inhaltlichen Überschneidungen mit anderen Prüfungsleistungen gegeben sind.

Wahlpflichtmodule des zweiten Studienabschnitts (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 M294	Game Konzeption Game Development	S Ü	2 2	2,5 2,5				PA	1
viw-21	Serious Games und Gamification	5	M180 M181	Serious Games und Gamification Prototypen für Serious Games und Gamification	S L	2 2		2 3			PA	1
viw-22	Raum und Klang 3D	5	M1050 M1051	Klang in der Praxis Klang 2 und Spatial Audio	Ü S	2 2	2,5 2,5				PA	1
viw-23	Extended und Mixed Reality	5	M1052 M1053	Einführung in XR und MR Angewandte XR und MR	S Ü	2 2		2,5 2,5			HA+PA ¹	1
viw-24	Virtuelle Welten in CAD	5	M1054 M1055	Virtuelle Welten in CAD Labor Virtuelle Welten in CAD	S L	2 2		2,5 2,5			PA	1
viw-25	Mobile Games Programming	5	M291 M292	Mobile Games Programming Labor Mobile Games Programming	V L	3 1		2,5 2,5			K60+LA ³	1
viw-26 ff.	laut Aushang			laut Aushang								1
	Summe	80				24+x						

Credits in den Modulgruppen:

Modul-Gruppe	Credits	
Pflicht	130	Sem. 1-2: 60 Sem. 3-7: 70
Wahl	80	16 * 5
Summe	210	

¹ Gewichtung: 50 % HA und 50 % PA

² 100 % AA; Präsentation und Verteidigung muss durchgeführt werden (bestanden) und wird nicht benotet.

³ Gewichtung: 50 % K60 und 50 % LA