

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

STUDIEN- UND PRÜFUNGSORDNUNG
Bachelor-Studiengang
Computer Games Technology

Hinweis:

Bis zur Veröffentlichung der URL im Hochschul-Nachrichtenblatt hat die Satzung Entwurfscharakter.

Studien- und Prüfungsordnung (Satzung) für den Bachelor-Studiengang *Computer Games Technology* an der Fachhochschule Wedel vom 07.11.2018

Tag der Bekanntmachung auf der Internetseite der FH Wedel: 20.02. 2019

Aufgrund von § 76 Abs. 6 des Gesetzes über die Hochschulen und das Universitätsklinikum Schleswig-Holstein (Hochschulgesetz - HSG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 5. Februar 2016 (GVOBl. Schl.-H. S. 39), zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 14. März 2017 (GVOBl. Schl.-H. S. 142), in Verbindung mit § 52 Absatz 1 Satz 2 HSG, wird nach Beschlussfassung durch den Senat vom 07.11.2018 und nach Genehmigung durch das Präsidium vom 07.11.2018 die folgende Satzung erlassen:

Inhaltsverzeichnis

§ 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 sieben Semester (Regelstudienzeit). Der zeitliche Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Arbeitslast beträgt 6300 Stunden (= 210 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. 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 01.10.2018 in Kraft.

Wedel, den 07.11.2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'E. Harms', written in a cursive style.

Prof. Dr. Eike Harms
Präsident der Fachhochschule Wedel



B_CGT18.0 Studienverlaufs- und Prüfungsplan Computer Games Technology (B.Sc.)

Modul-Nr.	Modul	Aufwand pro Semester						Prüfung						Einordnung								
		ECTS pro Semester		Fg. / SWS [HfGk.]		WS		Vorl.	Art	Ben.	Vers.	Dauer [min]	Dauer [h]	EIZ [h]	Anw.	Vert.	WB.	LF	Mit.	Sprache	Fachgruppe	Fachgebiet
		1.	2.	3.	4.	5.	6.															
B014	Veranstaltung Audio und Grundlagen der AV-Bearbeitung	2.5		W	5	12	187.5	37.5	37.5	J									Dsgl		Medien	Kernfach
B014a	Workshop Audio-Bearbeitung			S	2	12	75.0	15.0	60.0	N									V	Dsgl	DE	
B014b	Grundlagen der AV-Bearbeitung	2.5																				
B015	Mediengestaltung	2.5		S	3	12	112.5	22.5	52.5	N									VU	Mlo	DE	Kernfach
B015a	Anwendung Mediengestaltung			W	4	12	150.0	30.0	45.0	N									VU	Mlo	DE	
B011	Grundlagen von Computer Games und interaktiven Medien	2.5																				
B011a	Grundlagen von Computer Games und interaktiven Medien	5.0		W	4	12	150.0	30.0	120.0	J									U	Dma1	DE	Kernfach
B003	Programmstrukturen 1	3.0		E	4	12	150.0	30.0	60.0	N									V	Hs	DE	Grundlagen
B003a	Übg. Programmstrukturen 1			E	6	12	225.0	45.0	15.0	J									U	Ne	DE	
B003b	Informationsstechnik	2.0																				
B004	Informationsstechnik	5.0		W	4	12	150.0	30.0	120.0	N									V	Dsgl	DE	Grundlagen
B001	Grundlagen der Mathematik 1	3.0		E	4	12	150.0	30.0	60.0	N									V	Eh	DE	Grundlagen
B001a	Analysis			E	2	12	75.0	15.0	45.0	N									U	Fko	DE	
B001b	Übg. Analysis	2.0																				
B002	Mathematische Konzepte und Diskrete Mathematik	5.0		E	4	12	150.0	30.0	120.0	N									V	Iw	DE	Grundlagen
B002a	Diskrete Mathematik			E	4	12	150.0	30.0	120.0	N									V	Iw	DE	
B020	Programmstrukturen 2	3.0		E	4	12	150.0	30.0	60.0	N									V	Hs	DE	Kernfach
B020a	Übg. Programmstrukturen 2			E	2	12	75.0	15.0	45.0	J									U	Klk	DE	
B036	Programmierpraktikum	5.0		E	0	12	0.0	0.0	150.0	J									U	Klk	DE	Grundlagen
B036a	UNIX & Shell-Programmierung	2.0		S	2	12	75.0	15.0	45.0	N									VU	Di	DE	Kernfach
B044	UNIX & Shell-Programmierung	3.0		S	2	12	75.0	15.0	75.0	J									VU	Mhe	DE	Grundlagen
B044a	Übg. UNIX & Shell-Programmierung			S	2	12	75.0	15.0	75.0	J												
B019	Grundlagen der Mathematik 2	2.5		S	2	12	75.0	15.0	60.0	N									V	Ise	DE	Grundlagen
B019a	Grundlagen der Linearen Algebra			S	2	12	75.0	15.0	60.0	N									V	An	DE	
B053	Datenschutz und Medienrecht	2.0		S	2	12	75.0	15.0	45.0	N												
B053a	Datenschutz Medienrecht	3.0		S	2	12	75.0	15.0	75.0	N									A2, A3, A1			Kommunikation & Recht
B034	Einführung in die Betriebswirtschaft	5.0		E	4	12	150.0	30.0	120.0	N									VU	Fbo	DE	Grundlagen
B034a	Einführung in die Betriebswirtschaft			E	4	12	150.0	30.0	120.0	N												
B052	Datenbanken 1	3.0		W	2	12	75.0	15.0	75.0	N									U	Uh	DE	Grundlagen
B052a	Einführung in Datenbanken			W	1	12	37.5	7.5	52.5	J									U	Mprl	DE	
B052b	Übg. Einführung in Datenbanken	2.0		W	1	12	37.5	7.5	52.5	J									U	Mtrl	DE	
B201	Digital Marketing	2.0		W	2	12	75.0	15.0	45.0	N									A2, A6, A4			Spezialisierung
B201a	Digital Marketing			W	2	12	75.0	15.0	45.0	N									V	Jpl	DE	
B201b	Digital Marketing Projekt	3.0		W	2	12	75.0	15.0	75.0	N									PR	Jpl	DE	
B037	Rechnernetze	3.0		E	4	12	150.0	30.0	60.0	N									A5, A3, A6			Grundlagen
B037a	Rechnernetze			E	4	12	150.0	30.0	60.0	N									V	Kal	DE	
B037b	Prakt. Rechnernetze	2.0		E	2	12	75.0	15.0	45.0	J									U	Kal	DE	DE/EN
B095	Anwendungen der Künstlichen Intelligenz	5.0		W	4	12	150.0	30.0	120.0	N									A5, A1, A4			Spezialisierung
B095a	Anwendungen der Künstlichen Intelligenz			W	4	12	150.0	30.0	120.0	N									VU	Iw	DE	

Modul-Nr.	Modul Prfg.-Nr.	Veranstaltung	Aufwand pro Semester						Prüfung				Einordnung				Fachgebiet								
			ECTS pro Semester			SWS/Hfghk.			WS	Kozl	Eiz	Anw.	Vorl.	Art	Ben.	Vers.		Dauer	OA.	Vert.	WB.	LF.	Mtl.	Sprache	Fachgruppe
			1.	2.	3.	4.	5.	6.																	
B040		Algorithmen und Datenstrukturen	2.0				W	2	12	75.0	15.0	45.0	N									Si	Informatik	Kernfach	
B040a		Algorithmen und Datenstrukturen	2.0				W	2	12	75.0	15.0	45.0	N									Uhl	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									Si	Informatik	Kernfach	
B043a		Systemnahe Programmierung	2.0				W	2	12	75.0	15.0	45.0	N									Uhl	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									Ise	Mathematik	Kernfach	
B045a		Lineare Algebra	5.0				W	4	12	150.0	30.0	120.0	N									V Ise	DE		
B076		Projekt Game-Design	2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	N									Bo	Medien	Kernfach	
B076a		Grundlagen des Game-Designs und Game-Engines	2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	N									V Ann	DE		
B076b		Projekt Game-Design	8.0				S	0	12	0.0	0.0	240.0	J									PR Ann	DE		
B085		Grundlagen der Computergrafik	2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	N									Bo	Informatik	Kernfach	
B085a		Grundlagen der Computergrafik	2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	N									V Bo	DE		
B085b		Prakt. Grundlagen der Computergrafik	3.0				S	4	12	150.0	30.0	60.0	J									U Ne	DE		
B083		Virtual und Augmented Reality	2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	N									Bo	Medien	Kernfach	
B083a		Virtual und Augmented Reality	2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	N									V Bo	DE		
B083b		Prakt. Interaktive Geometrische Modellierung	3.0				S	3	12	112.5	22.5	67.5	J									U Swa	DE		
B097		Bildbearbeitung und -analyse	2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	N									Dsg	Informatik	Kernfach	
B097a		Bildbearbeitung und -analyse	2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	N									V Dsg	DE		
B097b		Prakt. Bildbearbeitung und -analyse	3.0				S	2	12	75.0	15.0	75.0	J									U Hoe	DE		
B099		Web-Anwendungen	3.0				S	3	12	112.5	22.5	67.5	N									His	Informatik	Kernfach	
B059a		Web-Anwendungen	3.0				S	3	12	112.5	22.5	67.5	N									U Mri	DE		
B059b		Übg. Web-Anwendungen	2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	J									U Nko	DE		
B102		Geometrische Modellierung und Computeranimation	2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	N									Bo	Informatik	Kernfach	
B102a		Geometrische Modellierung und Computeranimation	2.0				W	2	12	75.0	15.0	45.0	N									V Bo	DE		
B102b		Prakt. Geometrische Modellierung und Computeranimation	3.0				W	4	12	150.0	30.0	60.0	J									U Ne	DE		
B114		Special Effects in Games	4.0				W	2	12	75.0	15.0	105.0	N									Bo	Medien	Kernfach	
B114a		Physik für Computer Games	4.0				W	2	12	75.0	15.0	105.0	N									V Bo	DE		
B114b		Special Effects und Shaderprogrammierung	3.0				W	2	12	75.0	15.0	75.0	N									V Ann	DE		
B114c		Prakt. Special Effects und Shaderprogrammierung	3.0				W	2	12	75.0	15.0	75.0	J									U Ann	DE		
B084		Praktikum Virtual Reality	5.0				E	4	12	150.0	30.0	120.0	J									Mri	Medien	Kernfach	
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	Kommunikation & Recht	Soft Skills	
B118a		Assistenz	3.0				E	3	12	112.5	22.5	67.5	N									A DIV	DE		
B118b		Communication Skills	2.0				E	2	12	75.0	15.0	45.0	J									W Ank	DE		
B088		Seminar Game-Design	5.0				E	2	12	75.0	15.0	135.0	J									Bo	Medien	Spezialisierung	
B088a		Seminar Game-Design	5.0				E	2	12	75.0	15.0	135.0	J									S Bo	DE		
B159		Betriebspraktikum	17.0				E	0	12	0.0	0.0	510.0	N									DOZ	Integrationsfach	Spezialisierung	
B159a		Betriebspraktikum	17.0				E	0	12	0.0	0.0	510.0	N									BR	DE		
B150		Bachelor-Thesis	12.0				E	0	12	0.0	0.0	360.0	N									DOZ	Integrationsfach	Spezialisierung	
B150a		Bachelor-Thesis	12.0				E	0	12	0.0	0.0	360.0	N									TS	DE		
B160		Bachelor-Kolloquium	1.0				E	1	12	37.5	7.5	22.5	N									DOZ	Integrationsfach	Spezialisierung	
B160a		Kolloquium	1.0				E	1	12	37.5	7.5	22.5	N									K	DE		

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-Anmeldung
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. Studienseesters erfolgreich absolviert werden.

Die Spaltenanzeige variiert nach Darstellungsform.

Kürzel	Prüfungsform	admissible assessment types
AB	Abnahme	acceptance test
AS	Assessment	assessment
AU	Ausland	study abroad
FP	Teilnahme	participation
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)
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