§ 87 Bachelorstudiengang Games & Immersive Medien

(1) Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss erforderlichen Lehrveranstaltungen im Pflicht- und Wahlpflichtbereich einschließlich des Praktischen Studiensemesters beträgt 210 Leistungspunkte.

(2) Im Studiengang Games & Immersive Medien umfasst das Grundstudium zwei Lehrplansemester, das Hauptstudium fünf Lehrplansemester.

(3) Das fünfte Lehrplansemester ist Praktisches Studiensemester.

(4) Bezüglich der Regelungen für Auslandsstudiensemester wird auf § 3a im Allgemeinen Teil der SPO verwiesen.

(5) Der Wahlpflichtbereich dient zur selbstverantwortlichen Vertiefung und Erweiterung der Studieninhalte.

Für den Wahlpflichtbereich (Electives) gelten folgende übergreifende Regelungen:

a) Im Hauptstudium sind insgesamt vier Wahlpflichtmodule (Elective 1-4) zu erbringen, welche die Themen des GMB-Studiums gezielt vertiefen. Die Fakultät bietet regelmäßig vertiefende Wahlpflichtmodule und Einzelveranstaltungen an.

b) Lehrveranstaltungsangebote außerhalb der Fakultät können ebenfalls angerechnet werden, sofern diese vom Studiendekan zugelassen wurden.

c) Jedes Wahlpflichtmodul muss einen Umfang von 6 Leistungspunkten haben.
Mindestens die Hälfte der Leistungspunkte ist als Prüfungsleistung zu erbringen.

d) Zum Ende des Studiums können Studierende maximal zwei Wahlpflichtmodule aus bis dahin absolvierten Einzelveranstaltungen selbst zusammenstellen. Auch für diese sogenannten heterogenen Module gelten die hier genannten Regelungen.

(6) Zeugnis und Urkunde werden in englischer Sprache ausgestellt.

(7) Die für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Lehrveranstaltungen im Pflichtbereich und die zugehörigen Studien- und Prüfungsleistungen ergeben sich aus Tabelle 2 für das Grundstudium und aus Tabelle 3 für das Hauptstudium. Tabelle 1 zeigt eine Übersicht zur Modulstruktur.

Tabelle 1: Modulstruktur

Modul/ Semester	1	2	3	4	5
7	Thesis			Elective 3	Elective 4
6	Project 5	Business 2	Elective 1	Elective 2	
5	Internship				
4	Project 4	Business 1	Code 4	STEM 3	Theory 3
3	Project 3	Code 3	Sound 2	STEM 2	Visual 3
2	Project 2	Code 2	Sound 1	Theory 2	Visual 2
1	Project 1	Code 1	STEM 1	Theory 1	Visual 1

Tabelle 2: Grundstudium Games & Immersive Media (1. - 2. Lehrplansemester)

Modul / Fach-Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungs-leistung	Studien-leistung	Leistungs-punkte
1. Lehrplansemester						**30**
Project 1 (6 LP)						
20001	Entry Project - No Code	W	4	1sb A		6
Code 1 (6 LP)						
20002	Code 1	S	4	1sbK		6
STEM 1 (6 LP)						
20003	STEM 1 Seminar	S	3	1K		4
10001	STEM 1 Practical	P	1		1sbA	2
Theory 1 (6 LP)						
20004	Computer Science and HCI Theory[1]	V/S	4	1sbK	1R	6
Visual 1 (6 LP)						
20005	Visual 1	S/P	4	1sbA		6
2. Lehrplansemester						**30**
Project 2 (6 LP)						
20006	Project 2 - Physical Game	W	3	1A		6
Code 2 (6 LP)						
20007	Code 2	S/P	4	1sbK		6
Sound 1 (6 LP)						
20008	Sound 1 - Basics of sound and music design	S	4	1sbA		6
Theory 2 (6 LP)						
20009	Theory 2 - Game Design	S/P	2	1sbK		3
20010	Theory 2 - Data Driven Game Design	S	2	1KO		3
Visual 2 (6 LP)						
20011	Visual 2 - Game Asset Creation	S/P	4	1sbA		6
Gesamt						**60**

Tabelle 3: Hauptstudium Games & Immersive Media (3. - 7. Lehrplansemester)

Modul / Fach-Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungs-leistung	Studien-leistung	Leistungs-punkte
3. Lehrplansemester						**30**
Project 3 (6 LP)						
20012	Project 3 - Intermediate Digital Project	W	3	1A		6
Code 3 (6 LP)						
20013	Code 3 - Realtime Computer Graphics	S/P	4	1sbA		6
Sound 2 (6 LP)						
20014	Sound 2 - Concepts and techniques in interactive and immersive audio design	S/P	4	1sbA		6
STEM 2 (6 LP)						
20015	STEM 2	S	4	1sbK, 1sbA[1]		6
Visual 3 (6 LP)						
20016	Visual 3 - Game Character Design and Animation	S/P	4	1sbA		6
4. Lehrplansemester						**30**
Project 4 (6 LP)						
20017	Project 4 - Advanced Digital Project	W	3	1A		6
Business 1 (6 LP)						
20018	Business 1	S	4	1sbK		6
Code 4 (6 LP)						
20019	Code 4	S/P	4	1K		6
STEM 3 (6 LP)						
20020	STEM 3 - Physical Computing	S/P	4	1sbA		6
Theory 3 (6 LP)						
20021	Theory 3	S	4	1sbK		6
5. Lehrplansemester						**30**
Internship (30 LP)						
10002	Internship				1sbA	28
10003	Seminar Internship	S	2		1R	2
6. Lehrplansemester						**30**
Project 5 (12 LP)						
20022	Project 5 - Complex Digital Project	W	3	1A		12
Business 2 (6 LP)						
20023	Business 2	S	4	1sbK		6
Elective 1 (6 LP)						
	Elective Course (WPM) see (5)			PL	SL	6
Elective 2 (6 LP)						
	Elective Course (WPM) see (5)			PL	SL	6

Modul / Fach-Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungs-leistung	Studien-leistung	Leistungs-punkte
7. Lehrplansemester						**30**
Thesis (18 LP)						
20099	Bachelor thesis			1T		12
10004	Thesis Seminar	S	2		1PN	6
Elective 3 (6 LP)						
	Elective Course (WPM) see (5)			PL	SL	6
Elective 4 (6 LP)						
	Elective Course (WPM) see (5)			PL	SL	6
Gesamt						**150**

[1] Die gesamte Prüfungsleistung ist nur bestanden, wenn alle Teil-Prüfungsleistungen mit mindestens "ausreichend" (4,0) bewertet werden. Im Fall des Nichtbestehens müssen und dürfen nur die nichtbestandenen Teil-Prüfungsleistungen wiederholt werden.