

§ 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 Digitale Medien bietet regelmäßig vertiefende Wahlpflichtmodule und Einzelveranstaltungen an.
 - b) Lehrveranstaltungsangebote außerhalb der Fakultät Digitale Medien 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	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungs- leistung	Studien- leistung	Leistungs- punkte
1. Lehrplansemester						30
Project 1 (6 LP)						
	Entry Project - No Code	W	4	1sb A		6
Code 1 (6 LP)						
	Code 1	S	4	1sbK		6
STEM 1 (6 LP)						
	STEM 1 Seminar	S	3	1K		4
	STEM 1 Practical	P	1		1sbA	2
Theory 1 (6 LP)						
	Computer Science and HCI Theory ¹	V/S	4	1sbK	1R	6
Visual 1 (6 LP)						
	Visual 1	S/P	4	1sbA		6
2. Lehrplansemester						30
Project 2 (6 LP)						
	Project 2 - Physical Game	W	3	1A		6
Code 2 (6 LP)						
	Code 2	S/P	4	1sbK		6
Sound 1 (6 LP)						
	Sound 1 - Basics of sound and music design	S	4	1sbA		6
Theory 2 (6 LP)						
	Theory 2 - Game Design	S/P	2	1sbK		3
	Theory 2 - Data Driven Game Design	S	2	1KO		3
Visual 2 (6 LP)						
	Visual 2 - Game Asset Creation	S/P	4	1sbA		6
Gesamt						60

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

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungspunkte
3. Lehrplansemester						30
Project 3 (6 LP)						
	Project 3 - Intermediate Digital Project	W	3	1A		6
Code 3 (6 LP)						
	Code 3 - Realtime Computer Graphics	S/P	4	1sbA		6
Sound 2 (6 LP)						
	Sound 2 - Concepts and techniques in interactive and immersive audio design	S/P	4	1sbA		6
STEM 2 (6 LP)						
	STEM 2	S	4	1sbK, 1sbA ¹		6
Visual 3 (6 LP)						
	Visual 3 - Game Character Design and Animation	S/P	4	1sbA		6
4. Lehrplansemester						30
Project 4 (6 LP)						
	Project 4 - Advanced Digital Project	W	3	1A		6
Business 1 (6 LP)						
	Business 1	S	4	1sbK		6
Code 4 (6 LP)						
	Code 4	S/P	4	1K		6
STEM 3 (6 LP)						
	STEM 3 - Physical Computing	S/P	4	1sbA		6
Theory 3 (6 LP)						
	Theory 3	S	4	1sbK		6
5. Lehrplansemester						30
Internship (30 LP)						
	Internship				1sbA	28
	Seminar Internship	S	2		1R	2
6. Lehrplansemester						30
Project 5 (12 LP)						
	Project 5 - Complex Digital Project	W	3	1A		12
Business 2 (6 LP)						
	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	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungspunkte
7. Lehrplansemester						30
Thesis (18 LP)						
	Bachelor thesis			1T		12
	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.