

Studien- und Prüfungsordnung (SPO) für den Bachelorstudiengang Game-Produktion und Management der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm

vom 25.06.2019

zuletzt geändert durch die Änderungssatzung vom 18.07.2023

Aufgrund von Art. 9 und Art. 84 Abs. 2 Satz 1 des Bayerischen Hochschulinnovationsgesetzes (BayHIG) vom 5. August 2022 (GVBl. S. 414, BayRS 2210-1-3-WK), in der jeweils geltenden Fassung, erlässt die Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm (im Weiteren: Hochschule) folgende Satzung:

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Zweck und Geltungsbereich der Studien- und Prüfungsordnung	1
§ 2 Qualifikationsziele des Studienganges, Qualifikationsvoraussetzungen und akademischer Grad	1
§ 3 Studienformat, Regelstudienzeit, Aufbau des Studiums	3
§ 4 Studienplan	4
§ 5 Grundlagen- und Orientierungsprüfungen, Grundstudium	7
§ 6 Regeltermine und Fristen	7
§ 7 Bachelorarbeit	8
§ 8 In-Kraft-Treten	8

§ 1 Zweck und Geltungsbereich der Studien- und Prüfungsordnung

¹Diese Studien- und Prüfungsordnung dient der Ausfüllung und Ergänzung der Allgemeinen Prüfungsordnung (APO) der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm in deren jeweils gültigen Fassung. ²Sie enthält Regelungen für das Studium und das Prüfungswesen im Bachelorstudiengang Game-Produktion und Management an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm.

§ 2 Qualifikationsziele des Studienganges, Qualifikationsvoraussetzungen und akademischer Grad

(1) ¹Der Studiengang Game-Produktion und Management qualifiziert für die Übernahme von Aufgaben in Management, Gestaltung, Kommunikation und Entwicklung, die mit der Entstehung von digitalen Spielen verbunden sind. ²Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erwerben dabei insbesondere Managementkompetenzen (d.h. Strategieentwicklung,

Planung und Konzeption, Organisation und Steuerung) für die Entwicklung und Vermarktung digitaler Spiele und verwandter Anwendungen (z.B. Innovative Lösungen).

³Dafür erlernen sie den gesamten Prozess der Entwicklung eines Games von der Konzeption (Game Design), Gestaltung (Game Art), technischen Umsetzung (Game Programming & Technology) bis hin zu Vermarktung und Vertrieb (Game Production) und erwerben die entsprechenden Querschnitts- und Schnittstellenkompetenzen zur spezifischen Personalorganisation im Themenfeld Game (Game Producing & Project Management). ⁴Der Studiengang bereitet die Absolventinnen und Absolventen auf die Übernahme von Positionen in der Spieleentwicklung, dem Kreativmanagement und dem Projektmanagement, der Entwicklung und Vermarktung von Spielen, insbesondere digitalen Spielen (Games) und verwandter Anwendungen vor. ⁵Er vermittelt die Kompetenzen, komplexe Spielentwicklungsprojekte für das digitale und mobile Zeitalter erfolgreich umzusetzen und zu leiten. ⁶Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erwerben die nötigen Kompetenzen, um eine Karriere bei Game--Studios, Publishern und anderen Organisationen in der Spielebranche (Kern-Games-Branche) zu beginnen, sowie auch in ähnlichen Positionen (z.B. für Serious-Games-Lösungen, Gamification-Lösungen, Serious Gaming etc.) in anderen Branchen (erweiterte Games-Branche) zu arbeiten. ⁷Durch die breit angelegte Vermittlung der entsprechenden Grundlagen (z.B. Design, Gestaltung, Programmierung, Technologie, Betriebswirtschaft, Projektmanagement, etc.) und Methoden- und Querschnittskompetenzen qualifiziert das Programm auch für eine weitere akademische Karriere in einem Master-Programm.

- (2) ¹Anhand lebensnaher Projekte werden die theoretischen Grundlagen und Methoden entlang anwendungsbezogener Problemstellungen der Berufspraxis aufgezeigt und Lösungen hierfür entwickelt. ²Dies geschieht insbesondere mittels branchenüblicher Studioorganisation entlang semesterüberspannender Game-Projekte. ³Der Praxisübertrag wird durch ein praktisches Studiensemester unterstützt, in dem die Studierenden ihre gewonnenen Fertigkeiten und Kenntnisse in Unternehmen anwenden und vertiefen sowie etablierte Prozesse der Games-Branche identifizieren, verstehen und verinnerlichen. ⁴Neben der Vermittlung von Fachwissen werden im Studium die Persönlichkeitsbildung sowie der Erwerb von Führungswissen gefördert. ⁵Die Studierenden sollen zusätzlich zur fachlichen Kompetenz soziale und methodische Kompetenzen erwerben.
- (3) Die Qualifikations- und Zugangsvoraussetzungen sind in der Satzung über das Zulassungs-, Immatrikulations-, Beurlaubungs-, Rückmelde- und Exmatrikulationsverfahren an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm vom 25.01.2016 in der jeweils gültigen Fassung geregelt.
- (4) Die Hochschule Neu-Ulm verleiht nach bestandener Bachelorprüfung im Bachelorstudiengang Game-Produktion und Management den Abschlussgrad „Bachelor of Arts“, abgekürzt: „B.A.“

§ 3 Studienformat, Regelstudienzeit, Aufbau des Studiums

- (1) ¹Der Studiengang wird als Vollzeitstudiengang angeboten. ²Er kann auch in Form von Vertiefter Praxis studiert werden.
- (2) ¹Die Regelstudienzeit beträgt sieben Semester. ²Sie umfasst die theoretischen Studiensemester, das integrierte praktische Studiensemester und die Prüfungen einschließlich der Bachelorarbeit.
- (3) ¹Für jede bestandene Modulprüfung werden Leistungspunkte vergeben. ²Die Zahl der insgesamt zu erwerbenden Leistungspunkte beträgt 210 ECTS.
- (4) ¹Das praktische Studiensemester ist in das sechste Lehrplansemester integriert. ²Vor Antritt des Praxissemesters müssen die Module des Grundstudiums (1. und 2. Lehrplansemesters) erfolgreich abgelegt sowie insgesamt mindestens 90 ECTS-Punkte in diesem Studiengang erworben worden sein. ³Satz 2 gilt nicht für das Praxisseminar Einführung, dieses findet studienbegleitend statt und muss vor Antritt des Praxissemesters bestanden sein. ⁴Sätze 2-3 gelten nur bei Studienbeginn bis einschließlich Wintersemester 2023/24. ⁵Bei Studienbeginn ab Sommersemester 2024 müssen vor Antritt des Praxissemesters mindestens 120 ECTS-Punkte in diesem Studiengang erworben sein, das Modul Game Application Portfolio findet studienbegleitend statt und muss vor Antritt des Praxissemesters bestanden sein.
- (5) ¹Neben den Pflichtmodulen, die im Studienplan ausgewiesen werden, sind Wahlpflichtfächer aus dem Wahlpflichtfachangebot der Fakultät im Umfang von 15 ECTS (bei Studienbeginn bis einschließlich Wintersemester 2023/24) bzw. Wahlpflichtfächer aus dem Wahlpflichtfachangebot oder dem Schwerpunktfachangebot der Fakultät im Umfang von 30 ECTS (bei Studienbeginn ab Sommersemester 2024) abzulegen. ²Studierende mit Studienbeginn ab Sommersemester 2024 können auf fristgerechten Antrag einen Schwerpunkt im Zeugnis ausweisen lassen, wenn sie mindestens vier Module aus dem jeweiligen Schwerpunktbereich bestanden haben. ³Im Schwerpunktbereich Game Programming & Technology muss das Modul Applied Mathematics for Games neben mindestens drei weiteren Modulen aus dem Schwerpunktbereich bestanden sein, damit dieser Schwerpunkt ausgewiesen werden kann.
- (6) Ein Auslandsaufenthalt wird ab dem dritten Fachsemester empfohlen (Mobilitätsfenster).

§ 4 Studienplan

(1) im Bachelorstudiengang Game-Produktion und Management ab Sommersemester 2024

Modul	Art der LV	ECTS	SWS im Lehrplansemester							Prüfungsleistung ¹⁾
			1	2	3 ⁷⁾	4 ⁷⁾	5 ⁷⁾	6 ⁷⁾	7 ⁷⁾	
Game Economics	SU	5	4							PF
Game Industry Fundamentals	SU/Ü	5	4							PF
Game Design Fundamentals	Proj/SU/Ü	5	4							PF
Game Art Fundamentals	SU/Ü/Pra	5	4							PF
Computer Science for Game	SU/Ü	5	4							PF
Game Programming Fundamentals	SU/Ü	5	4							PF
Business English 1 for Game ²⁾	SU	5		4						PF
Game Producing & Project Management	SU/Ü	5		4						PF
Game Direction & Storytelling	Proj/SU/Ü	5		4						PF
Game Art Direction & Management	Proj/SU/Ü	5		4						PF
2D Game Art & Animation	Proj/SU/Ü	5		4						PF
Game Technical Direction & Software Engineering	Proj/SU/Ü	5		4						PF
Game Research Methods	SE	5			3					PF
Game Project 3	Proj	15			8					PF
Game Specialization 3.1 (WPF)		5			3 ⁸⁾					PF ⁸⁾
Game Specialization 3.2 (WPF)		5			4 ⁸⁾					PF ⁸⁾
Business Englisch 2 for Game ²⁾	SU/Ü	5				4				PF
Game Project 4	Proj	15				8				PF
Game Specialization 4.1 (WPF)		5				3 ⁸⁾				PF ⁸⁾
Game Specialization 4.2 (WPF)		5				4 ⁸⁾				PF ⁸⁾
Media Studies	SE	5					3			PF
Game Project 5	Proj	15					8			PF
Game Specialization 5.1 (WPF)		5					3 ⁸⁾			PF ⁸⁾
Game Specialization 5.2 (WPF)		5					4 ⁸⁾			PF ⁸⁾
Game Application Portfolio	SE	5						2 ⁶⁾		PF
Internship		25								BE+PP ^{5) 9)}
Game Project 7	Proj	15							8	PF
BA Thesis	BA	12								BA
BA Seminar	SE	3							2	Kol
Summe		210	24	24	18	19	14	2	10	

Specialization Track „Game Design“	Art der LV	ECTS	SWS im Lehrplansemester							Prüfungsleistung ¹⁾
			1	2	3	4	5	6	7	
Gamification & Serious Games	SE	5			3					PF
Game Psychology 1	SE	5			4					PF
Level & Systems Design	SE	5				4				PF
Game Psychology 2	SE	5				4				PF
Creative Direction & Narrative Design	SE	5					3			PF
Game Sound Design	SE	5					3			PF
Summe		30			7	8	6			

Specialization Track „Game Art“	Art der LV	ECTS	SWS im Lehrplansemester							Prüfungsleistung ¹⁾
			1	2	3	4	5	6	7	
2D Object Design	SE	5			3					PF
3D Object Design	SE	5			3					PF
2D Environment & Level Design	SE	5				3				PF
3D Environment & Level Design	SE	5				4				PF
2D Character Design	SE	5					4			PF
3D Character Design	SE	5					4			PF
Summe		30			6	7	8			

Specialization Track „Game Programming & Technology“	Art der LV	ECTS	SWS im Lehrplansemester							Prüfungsleistung ¹⁾
			1	2	3	4	5	6	7	
Applied Mathematics for Game	SU	5			4					PF
Mobile Development for Game	SU	5			4					PF
Networking for Game	SU	5				3				PF
Game Dev Disciplines & Technology	SU	5				4				PF
Data Design for Game	SU	5					3			PF
Interface & UX Design for Game	SU	5					3			PF
Summe		30			8	7	6			

Specialization Track „Game Economics“	Art der LV	ECTS	SWS im Lehrplansemester							Prüfungsleistung ¹⁾
			1	2	3	4	5	6	7	
Game Product Management, Marketing & Sales	SE	5			4					PF
Accounting & Funding for Game	SE	5			4					PF
Quality Assurance	SE	5				3				PF
Game Media Laws	SE	5				3				PF
Game Entrepreneurship	SE	5					3			PF
Game Data Analytics & Game Market Research	SE	5					4			PF
Summe		30			8	6	7			

Specialization Track „Game Studies“	Art der LV	ECTS	SWS im Lehrplansemester							Prüfungsleistung ^{*)}
			1	2	3	4	5	6	7	
Game Studies Fundamentals	SE	5			4					PF
Game Research: Rules	SE	5			4					PF
Advanced Game Studies	SE	5				3				PF
Game Research: Play	SE	5				3				PF
Game Research: Games & Gaming	SE	5					3			PF
Game Research: Culture	SE	5					4			PF
Summe		30			8	6	7			

(2) im Bachelorstudiengang Game-Produktion und Management ab Wintersemester 2019/20
– bis einschließlich Wintersemester 2023/24

Module	Units	Art der LV	ECTS	SWS im Lehrplansemester							Prüfungsleistung (P) ^{*)}
				1	2	3	4	5	6	7	
Einführung in die Game-Industrie	Grundlagen BWL ¹⁾	SU, Ü	10	4							P (1K, 120 min)
	Grundlagen der Game-Industrie	SU, Ü		4							
Game-Konzeption		SU, Ü	10	8							R (1PF)
Informationsmanagement, Programmierung und Informationstechnologie		SU, Ü	10	8							P (1PF)
Informations- und Kommunikationsdesign		SU, Ü	5		3						P (1St+Kol) ⁵⁾
Englisch 1		SU, Ü	5		3						P (1PF)
Wirtschaftsmathematik und Statistik	Wirtschaftsmathematik und Statistik	SU, Ü	10		6						P (1K)
	Übungen				2						
Projektmanagement und Vorgehensmodelle		SU, Ü	10		6						P (1PF)
Gamification und Serious Games		SU, Ü	5			3					P (1K)
Englisch 2		SU, Ü	5			3					P (1PF)
Allgemeine Psychologie		SU, Ü	10			7					P (1PF)
Fortgeschrittenes Projektmanagement und Leadership		SU, Ü	10			6					P (1St+Kol) ⁵⁾
Game Design ²⁾		SU, Ü	10				6				P (1St+Kol) ⁵⁾
Marketing und Medienethik	Marketing	SU, Ü	5				3				P (1St+Kol) ⁵⁾
	Medienethik ³⁾	vSE	5				2				P (1M/1St)
Sozialpsychologie		SU, Ü	10				7				P (1PF)
Game Production and Development ²⁾		SU, Ü	10					6			P (1St+Kol) ⁵⁾
Business models, processes and e-entrepreneurship ²⁾		SU, Ü	5					3			P (1St+Kol) ⁵⁾
Wahlpflichtfächer ⁴⁾		SU/Ü/SE	15					12			je nach WPF
Praxisseminar Einführung		SU/SE	2							2 ⁶⁾	P (1K/PA/PP)
Praxisseminar Abschluss		SU/SE	2							2	P (1BE+PP) ⁵⁾
Praktisches Studiensemester			26								
Game Project ²⁾		SE	10							6	P (1St+Kol) ⁵⁾
Research Methods and Project ²⁾		SU/SE	10							6	P (1St+Kol) ⁵⁾
Bachelorseminar		SE	2							2	P (1PP)
Bachelorarbeit		BA	8								P (1BA)
Summe			210	24	20	19	18	21	4	14	

*) Näheres im Modulhandbuch und Vorlesungsverzeichnis

- ¹⁾ Unternehmensplanspiel (unbenotete Studienleistung)
- ²⁾ Unterrichts- und Prüfungssprache Englisch
- ³⁾ VHB-Modul (Es gilt jeweils die an der VHB angebotene Prüfungsform, die Angaben in der Spalte „Prüfungsform“ sind nicht abschließend).
- ⁴⁾ Die Wahlpflichtfächer sind aus dem entsprechenden Angebot der Fakultäten WW und IM zu wählen.
- ⁵⁾ Es handelt sich um eine Prüfungsleistung, die aus zwei Arbeitsschritten besteht.
- ⁶⁾ beispielhafte Zuordnung zum Lehrplansemester; kann ab dem dritten Semester belegt werden und muss vor Antritt des Praktischen Studiensemesters (Internship) bestanden sein.
- ⁷⁾ Module ab dem dritten Lehrplansemester können in deutscher oder englischer Sprache unterrichtet und geprüft werden. Näheres ist dem Modulhandbuch und dem Vorlesungsverzeichnis zu entnehmen.
- ⁸⁾ exemplarische Angabe (richtet sich nach dem gewähltem Wahlpflichtfach)
- ⁹⁾ unbenotet

Abkürzungen

BA = Bachelorarbeit
BE = Bericht
BWL = Betriebswirtschaftslehre
ECTS = Kreditpunkte nach dem European Credit Transfer System
K = Klausur
Kol = Kolloquium
LV = Lehrveranstaltung
M = mündliche Prüfung
P = Prüfungsleistung
PA = Projektarbeit
PF = Portfolioprüfung
PP = Präsentation
Pra = Praktika
Proj = Projekt
SE = Seminar
St = Studienarbeit
SU = Seminaristischer Unterricht
SWS = Semesterwochenstunden
Ü = Übung
vSE = virtuelles Seminar

§ 5 Grundlagen- und Orientierungsprüfungen, Grundstudium

- (1) Als Grundlagen- und Orientierungsprüfungen im Sinne von § 17 APO gelten die Prüfungsleistungen aus dem ersten Lehrplansemester.
- (2) Das Grundstudium umfasst die ersten beiden Lehrplansemester.

§ 6 Regeltermine und Fristen

- (1) ¹Die Prüfungsleistungen nach § 5 Satz 1 sind bis Ende des zweiten Fachsemesters anzutreten. ²Überschreiten Studierende die Frist nach Satz 1, gelten die noch nicht erbrachten Prüfungsleistungen der Grundlagen- und Orientierungsprüfung als erstmals nicht bestanden.
- (2) ¹Bis zum Ende des zweiten Fachsemesters sind Prüfungsleistungen aus den ersten beiden Lehrplansemestern im Umfang von mindestens 30 ECTS-Punkten zu erbringen; bis zum Ende des vierten Fachsemesters im Umfang von mindestens 70 ECTS-Punkten aus den ersten drei Lehrplansemestern. ²Überschreiten Studierende die Frist nach Satz 1, gelten die noch nicht erbrachten Prüfungsleistungen und somit die Bachelorprüfung als endgültig nicht bestanden. ³Um ins vierte Lehrplansemester vorzurücken, müssen alle

Prüfungsleistungen aus den ersten beiden Lehrplansemestern bestanden sein. ⁴Solange die Bedingung nach Satz 3 nicht erfüllt ist, bleibt die/der Studierende im 2.

Lehrplansemester. ⁵Die Fachsemesterzählung bleibt davon unberührt. ⁶Die Sätze 3-5 finden Anwendung ab Studienbeginn Sommersemester 2024.

- (3) ¹Bis zum Ende des vierten Fachsemesters sind die Prüfungsleistungen der ersten beiden Lehrplansemester abzulegen. ²Überschreiten Studierende die Frist nach Satz 1, gelten die noch nicht erbrachten Prüfungsleistungen der ersten beiden Lehrplansemester als endgültig nicht bestanden.
- (4) ¹Bis zum Ende der Regelstudienzeit sollen alle im Studienplan vorgesehenen Studien- und Prüfungsleistungen erbracht und die entsprechenden ECTS-Punkte erworben werden. ²Überschreiten Studierende die Regelstudienzeit um mehr als zwei Semester, ohne die Anforderungen nach Satz 1 zu erfüllen, gelten die noch nicht angetretenen Prüfungsleistungen der Bachelorprüfung als erstmals nicht bestanden. ³Überschreiten Studierende die Regelstudienzeit um mehr als drei Semester, gelten die noch nicht bestanden Prüfungsleistungen und somit die Bachelorprüfung als endgültig nicht bestanden.

§ 7 Bachelorarbeit

¹Die Bearbeitungsfrist der Bachelorarbeit beträgt vier Monate. ²Die Bearbeitungsfrist einer zu wiederholenden Bachelorarbeit beginnt spätestens sechs Monate nach der Bekanntgabe der ersten Bewertung und beträgt höchstens drei Monate.

§ 8 In-Kraft-Treten

Diese Studien- und Prüfungsordnung tritt mit Wirkung vom 01.09.2019 in Kraft. Sie gilt für Studierende, die das Studium im Bachelorstudiengang Game-Produktion und Management ab dem WS 2019/20 aufnehmen.

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Senats der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Um vom 25.06.2019 und der rechtsaufsichtlichen Genehmigung durch die Präsidentin vom 25.06.2019.

Neu-Ulm, 25.06.2019

Prof. Dr. Uta M. Feser

Präsidentin

Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm

Niederlegung: 25.06.2019

Bekanntgabe: 01.07.2019