

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 23.03.2021

Aufgrund von Art. 13 Abs. 1 Satz 2 und Art. 61 Abs. 2 Satz 1 und Abs. 8 Satz 2 Bayerisches Hochschulgesetz (BayHSchG) vom 23. Mai 2006 (GVBl. S. 245, BayRS 2210-1-1-WFK) i.V.m. § 1 Abs. 2 der Rahmenprüfungsordnung für die Fachhochschulen in Bayern (RaPO) vom 17. Oktober 2001 (GVBl. S. 686, BayRS 2210-4-1-4-1-WFK), in deren 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.....	2
§ 3 Studienformat, Regelstudienzeit, Aufbau des Studiums	3
§ 4 Studienplan	4
§ 5 Grundlagen- und Orientierungsprüfungen, Grundlagenmodule, Grundstudium	5
§ 6 Regeltermine und Fristen	5
§ 7 Bachelorarbeit	6
§ 8 In-Kraft-Treten.....	6

§ 1 Zweck und Geltungsbereich der Studien- und Prüfungsordnung

¹Diese Studien- und Prüfungsordnung dient der Ausfüllung und Ergänzung der Rahmenprüfungsordnung für die Fachhochschulen in Bayern (RaPO) vom 17. Oktober 2001 und 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. Virtual Reality-Lösungen). ³Dafür erlernen sie den gesamten Prozess der Produktion eines Games von der Konzeption, Gestaltung, Entwicklung bis hin zu Vermarktung und Vertrieb und erwerben die entsprechenden Querschnitts- und Schnittstellenkompetenzen. ⁴Der Studiengang bereitet die Absolventinnen und Absolventen primär auf die Übernahme von Positionen im Projektmanagement und der Produktionsleitung für die Entwicklung und Vermarktung digitaler Spiele (Games) und verwandter Anwendungen (z.B. VR, AR) 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-Produktionsstudios, Publishern und anderen Organisationen in der Spielebranche zu beginnen, sowie auch in ähnlichen Positionen in anderen Branchen zu arbeiten. ⁷Durch die breit angelegte Vermittlung der entsprechenden Grundlagen (z.B. Informationstechnologie, Betriebswirtschaft, Projektmanagement, etc.) und Methoden- und Querschnittskompetenzen qualifiziert das Programm auch für eine weitere akademische Karriere in einem Master-Programm, z.B. in den Bereichen Medien, Marketing oder Wirtschaftsinformatik/Informationsmanagement.
- (2) ¹Zusätzlich zur Vermittlung von theoretischem Grundlagen- und Methodenwissen werden anwendungsbezogene Problemstellungen der Berufspraxis aufgezeigt und Lösungen hierfür behandelt. ²Dies geschieht unter anderem auf der Grundlage von Fallstudien und Projektarbeiten. ³Der Praxisbezug wird durch ein praktisches Studiensemester unterstützt, in dem die Studierenden ihre gewonnenen Fertigkeiten und Kenntnisse in Unternehmen anwenden und vertiefen. 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.
- (5) Neben den Pflichtmodulen, die im Studienplan ausgewiesen werden, sind Wahlpflichtfächer aus dem Wahlpflichtfachangebot der Fakultät im Umfang von 15 ECTS abzulegen.
- (6) Ein Auslandsaufenthalt wird ab dem dritten Fachsemester empfohlen (Mobilitätsfenster).

§ 4 Studienplan

im Bachelorstudiengang Game-Produktion und Management ab Wintersemester 2019/20

Module	Units	Art der LV	ECTS	SWS im Fachsemester							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 (1M)
Wirtschaftsmathematik und Statistik	Wirtschaftsmathematik und Statistik	SU, Ü	10		6						P (1K)
	Übungen				2						
Projektmanagement und Vorgehensmodelle		SU, Ü	10		6						P (1St+Kol) ⁵⁾
Gamification und Serious Games		SU, Ü	5			3					P (1K)
Englisch 2		SU, Ü	5			3					P (1M)
Allgemeine Psychologie		SU, Ü	10			7					P (1K)
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 (1K)
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				P (1K)
Praxisseminar Einführung		SU/SE	2						2		P (1K)
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	

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.

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
PF = Portfolioprüfung
PP = Präsentation
SE = Seminar
St = Studienarbeit
SU = Seminaristischer Unterricht
SWS = Semesterwochenstunden
Ü = Übung
vSE = virtuelles Seminar

§ 5 Grundlagen- und Orientierungsprüfungen, Grundlagenmodule, Grundstudium

- (1) Als Grundlagen- und Orientierungsprüfungen im Sinne von § 17 APO i.V.m. § 8 Abs. 2 RaPO gelten die Prüfungsleistungen aus dem ersten Lehrplansemester.
- (2) Als Grundlagenmodule im Sinne von § 25 Abs. 2 APO i.V.m. § 4 Abs. 2 RaPO gelten Modulprüfungsleistungen der ersten beiden Lehrplansemester.
- (3) 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.
- (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-Ulm 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