

**Studien- und Prüfungsordnung für den
Bachelor-Studiengang „Informatik – Game Engineering“ (SPO Game-Ba/HKE)
an der
Hochschule für angewandte Wissenschaften Kempten**

Vom 26. Juli 2013

in der Fassung der Änderungssatzung Vom **16. Oktober 2023**

Aufgrund von Art. 13 Abs. 1 Satz 2, Art. 58 Abs. 1, Art. 61 Abs. 2 und 3 sowie Art. 66 Abs. 1 Satz 1 des Bayerischen Hochschulgesetzes (BayHSchG) erlässt die Hochschule für angewandte Wissenschaften Kempten, nachfolgend „Hochschule Kempten“ folgende

Satzung:

§ 1

Zweck der Studien- und Prüfungsordnung

Diese Studien- und Prüfungsordnung ergeht im Vollzug von Art. 84 Abs. 2 und 3 BayHIG und dient der Ausfüllung und Ergänzung der Allgemeinen Prüfungsordnung der Hochschule Kempten (APO) vom 26. Juli 2023 und der Satzung über die praktischen Studiensemester an der Hochschule Kempten (PrS) vom 15. Februar 2022 in deren jeweils gültigen Fassungen.

§ 2

Studienziel

- (1) Ziel des Studiums ist es, die Studierenden zur selbstständigen Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Verfahren in dem beruflichen Feld der Informatik und des Game Engineerings zu befähigen und zu qualifizieren.
- (2) ¹Das Studium vermittelt Kenntnisse, die für das Design und die Implementierung von komplexen informationsverarbeitenden Systemen unter besonderer Berücksichtigung der speziellen Erfordernisse von Computerspielen, Trainingsapplikationen und 3D Simulationen erforderlich sind. ²Das „Informatik – Game Engineering“-Studium fördert zudem die für die berufliche Praxis notwendige Fähigkeit zur Kommunikation und Teamarbeit, die Verwendung von gestalterischen Elementen sowie das Verantwortungsbewusstsein für den Umgang mit moderner Informationstechnik.
- (3)¹ Der Bachelorstudiengang „Informatik – Game Engineering“ ist auch die Basis und Zugangsvoraussetzung für eine anwendungsorientierte oder wissenschaftliche Weiterqualifizierung in einem sich anschließenden Masterstudiengang.

¹ § 2 Abs. 3 neu gef. mWv 01.10.2013 durch Änderungssatzung v. 04.07.2014

§ 3

Aufbau des Studiums und Regelstudienzeit

- (1) ¹Das Bachelorstudium gliedert sich in ein Basis- und ein Vertiefungsstudium. ²Die Regelstudienzeit umfasst sieben Studiensemester einschließlich der Bachelorarbeit. ³(gestrichen)²
- (2) ¹Das Basisstudium umfasst zwei theoretische Studiensemester. ²Das Vertiefungsstudium umfasst vier theoretische Studiensemester und ein praktisches Studiensemester im Umfang von 20 Wochen, das als fünftes Studiensemester geführt wird. ³Nähere Einzelheiten regelt der Studienplan.³

§ 4

Module⁴

- (1) ¹Die Pflichtmodule, die fachwissenschaftlichen Wahlpflichtmodule des Vertiefungsstudiums und deren Zuordnung, die Anzahl der Semesterwochenstunden, die Art der Lehrveranstaltungen, die Anzahl der ECTS-Punkte, die Art und Dauer der Modul- bzw. Modulteilprüfungen, sowie die studienbegleitenden Leistungsnachweise sind in der Anlage zu dieser Satzung festgelegt.⁵ ²Von der Zuordnung der einzelnen Module des Vertiefungsstudiums zum 3. und 4. Studiensemester oder 6. und 7. Studiensemester kann durch den Studienplan im begründeten Einzelfall abgewichen werden.
- (2) Alle Module sind entweder Pflichtmodule, fachwissenschaftliche Wahlpflichtmodule oder Wahlmodule.
1. Pflichtmodule sind die Module, die für alle Studenten des Studienganges verbindlich sind.
 2. Fachwissenschaftliche Wahlpflichtmodule sind die Module, die aus einem entsprechenden Angebot gewählt werden können.
 3. Wahlmodule sind Module, die für die Erreichung des Studienzieles nicht verbindlich vorgeschrieben sind. Sie können vom Studenten aus dem gesamten Studienangebot der Hochschule zusätzlich gewählt werden.
- (3) ¹Ein Anspruch darauf, dass sämtliche beschriebenen Wahlpflichtmodule und/oder spezielle Wahlmodule tatsächlich angeboten werden, besteht nicht. ²Desgleichen besteht kein Anspruch darauf, dass solche Lehrveranstaltungen bei nicht ausreichender Teilnehmerzahl durchgeführt werden.
- (4) ¹Grundsätzlich werden die an anderen staatlichen oder staatlich anerkannten Hochschulen der Bundesrepublik Deutschland oder an ausländischen Hochschulen erbrachten Studien- und Prüfungsleistungen auf Antrag auf das Studium an der Hochschule Kempten angerechnet, sofern hinsichtlich der erworbenen Kompetenzen keine wesentlichen Unterschiede bestehen. ²Der zeitliche Umfang (also SWS) oder die ECTS-Punkte sind für die Anerkennung nicht maßgeblich, sondern allein die erworbenen Kompetenzen. ³Diese

² § 3 Abs. 1 Satz 3 gestrichen mWv 01.10.2013 durch Änderungssatzung v. 04.07.2014

³ § 3 Abs. 2 Satz 3 neu eingefügt mWv 01.10.2013 durch Änderungssatzung v. 04.07.2014

⁴ Überschrift des § 4 neu gef. mWv 01.10.2013 durch Änderungssatzung v. 04.07.2014

⁵ § 4 Abs. 1 Satz 1 redaktionell angepasst mWv 01.10.2013 durch Änderungssatzung v. 04.07.2014

müssen durch Vorlage der Module- bzw. Modulbeschreibungen nachgewiesen werden (in deutscher oder englischer Sprache). ⁴Alle Anfragen oder Anträge bzgl. der Anrechnung von Studien- und Prüfungsleistungen sind zunächst an das International Office zu richten. ⁵Die Mitarbeiter/innen sind für die Beratung im Vorfeld und die formale Prüfung der eingereichten Anträge zuständig und leiten diese dann weiter an die jeweilige Prüfungskommission. ⁶Die Anträge sind nicht fristgebunden. ⁷Über die Anerkennung entscheidet die Prüfungskommission des Studiengangs. ⁸Die Abteilung Studium nimmt die Umbuchung der Prüfungen nach der erfolgten Anrechnung durch die jeweilige Prüfungskommission vor. ⁹Kompetenzen, die im Rahmen sonstiger weiterbildender **oder weiterqualifizierender Studien (Art. 78 Abs. 1 Satz 2 Nr. 2 b), Abs. 2 Satz 2 Nr. 2 b) BayHIG)** oder außerhalb des Hochschulbereichs erworben wurden, können angerechnet werden, wenn sie gleichwertig sind. ¹⁰Außerhalb des Hochschulbereichs erworbene Kompetenzen dürfen höchstens die Hälfte der nachzuweisenden Kompetenzen ersetzen. ¹¹Hinsichtlich des Verfahrens gelten die Bestimmungen des § 4 Abs. 4 Sätze 4 bis 8.

§ 5 Studienplan

(1) ¹Die Fakultät Informatik erstellt zur Sicherstellung des Lehrangebotes und zur Information der Studenten einen Studienplan, der nicht Teil dieser Studien- und Prüfungsordnung ist, und aus dem sich der Ablauf des Studiums im Einzelnen ergibt. ²Der Studienplan wird vom Fakultätsrat beschlossen und ist auf Fakultätsebene bekannt zu machen. ⁷ ³Die Bekanntmachung neuer Regelungen muss spätestens zu Beginn der Vorlesungszeit des Semesters erfolgen, das sie erstmals betreffen. ⁴Der Studienplan enthält insbesondere Regelungen und Angaben über

1. die Aufteilung der Semesterwochenstunden und der ECTS-Kreditpunkte je Modul und Studiensemester sowie die Art der Lehrveranstaltungen in den einzelnen Modulen, soweit dies nicht in der Anlage abschließend geregelt ist,
2. die Richtziele und Studieninhalte der Pflicht- und fachwissenschaftlichen Wahlpflichtmodule,
3. die Ausbildungsziele und -inhalte des praktischen Studiensemesters sowie Form und Organisation der praxisbegleitenden Lehrveranstaltungen.
4. nähere Bestimmungen zur Form und Durchführung der Bachelorarbeit
5. die fachwissenschaftlichen Wahlpflichtmodule

§ 6 Studienfortschritt und Fachstudienberatung

(1) Bis zum Ende des zweiten Fachsemesters⁸ sind aus den Grundlagenmodulen des Bachelor-Studiengangs mindestens vier Prüfungsleistungen (Grundlagen- und

⁶ § 4 Abs. 4 Satz 9 geändert mWv 18.10.2023 durch Änderungssatzung v 16.10.2023

⁷ § 5 Abs. 1 Satz 2 neu gef. mWv 01.10.2013 durch Änderungssatzung v. 04.07.2014

⁸ Redaktionelle Anpassung mWv 01.10.2013 durch Änderungssatzung v. 04.07.2014

Orientierungsmodule: Einführung in die Informatik, IT-Systeme, Lineare Algebra und Analytische Geometrie⁹ und Programmieren 1) zu erbringen.

- (2) Studierende, die am Ende des zweiten Fachsemesters nicht mindestens 40 ECTS-Punkte in den Modulen des Basisstudiums erworben haben, müssen die Fachstudienberatung aufsuchen.
- (3) Überschreiten Studierende die Frist nach Absatz 1, gelten die noch nicht erbrachten Prüfungsleistungen der Grundlagen- und Orientierungsprüfung als erstmals abgelegt und nicht bestanden.

§ 7

Eintritt in das Vertiefungsstudium und das praktische Studiensemester

- (1) Zum Eintritt in das Vertiefungsstudium ist nur berechtigt, wer in den Modulen des Basisstudiums im Umfang von mindestens 40 ECTS-Kreditpunkten die Endnote ausreichend oder besser erzielt hat.
- (2) Zum Eintritt in das praktische Studiensemester ist nur berechtigt, wer die Zulassung zum Vertiefungsstudium besitzt und in den Modulen des Vertiefungsstudiums im Umfang von mindestens 20 ECTS-Kreditpunkten die Endnote ausreichend oder besser erhalten hat.

§ 8

Zulassung zu den Prüfungen und zur Bachelorarbeit

- (1) Die Zulassung zu den Prüfungen in Pflicht- und Wahlpflichtmodulen im Basisstudium setzt voraus, dass
 1. die Anmeldung form- und fristgerecht mit den erforderlichen Unterlagen erfolgt ist,
 2. eine Immatrikulation als Studierende/r an der Hochschule des betreffenden Studiengangs vorliegt,
 - 3.¹⁰ die für die Zulassung erforderlichen Leistungsnachweise vorliegen.
- (2) Die Zulassung zu den Prüfungen in Pflicht- und Wahlpflichtmodulen im Vertiefungsstudium setzt voraus, dass
 1. die Anmeldung form- und fristgerecht mit den erforderlichen Unterlagen erfolgt ist,
 2. eine Immatrikulation als Studierende/r an der Hochschule des betreffenden Studiengangs im Vertiefungsstudium vorliegt,
 - 3.¹¹ die für die Zulassung erforderlichen Leistungsnachweise und die Voraussetzungen zum Eintritt ins Vertiefungsstudium nach § 7 Abs. 2 vorliegen.

⁹ Das Grundlagen- und Orientierungsmodul „*Analysis*“ wird ersetzt durch „*Lineare Algebra und Analytische Geometrie*“ mWv 01.10.2015 durch Änderungssatzung v 03.07.2015; die Änderung gilt für Studierende, die ihr Studium im Bachelorstudiengang „Informatik – Game Engineering“ ab WS 2015/16 im ersten Studiensemester aufnehmen.

¹⁰ § 8 Abs. 1 Ziff. 3 neu gef. mWv 01.10.2013 durch Änderungssatzung v. 04.07.2014

- (3) Zur Bachelorarbeit kann sich anmelden, wer insgesamt mindestens 170 ECTS-Punkte erreicht hat
- (4) ¹Die Frist von der Themenstellung bis zur Abgabe der Bachelorarbeit muss dem Umfang des Themas angemessen sein. ²Das Thema muss so beschaffen sein, dass die Bachelorarbeit bei zusammenhängender ausschließlicher Bearbeitung in der Regel in zehn Wochen fertiggestellt werden kann. ³Eine Höchstfrist von fünf Monaten darf nicht überschritten werden.

§ 9

Prüfungskommission

- (1) Für den Bachelorstudiengang Informatik – Game-Engineering wird eine Prüfungskommission gebildet, der neben der oder dem Vorsitzenden mindestens drei weitere Mitglieder der Fakultät Informatik angehören.
- (2)¹² Der Fakultätsrat wählt die oder den Vorsitzenden, die weiteren Mitglieder der Prüfungskommission und für jedes Mitglied der Prüfungskommission eine/n Ersatzvertreter/in als ständige Vertretung.

§ 10

Bewertung von Prüfungsleistungen und Prüfungsgesamtnote

- (1) ¹Für die Berechnung der Prüfungsgesamtnote werden die Endnoten aller Prüfungsleistungen mit ihren ECTS Kreditpunkten gewichtet. ²Die Endnoten der Prüfungsleistungen des Basisstudiums gehen dabei mit dem Gewichtungsfaktor 0,25 in die Prüfungsgesamtnote ein.
- (2) Die Benotung der Prüfungsleistungen erfolgt mit den Werten 1,0; 1,3; (sehr gut); 1,7; 2,0; 2,3; (gut); 2,7; 3,0; 3,3; (befriedigend); 3,7; 4,0; (ausreichend); 5,0 (nicht ausreichend).
- (3) Die Bachelorprüfung ist bestanden, wenn in allen Pflicht- und Wahlpflichtmodulen mindestens ausreichende Leistungen sowie 210 ECTS-Kreditpunkte erreicht wurden.
- (4) Im Bachelor-Zeugnis werden den Endnoten in einem Klammerzusatz die zugrundeliegenden Notenwerte mit einer Nachkommastelle beigefügt.
- (5)¹³Neben der Prüfungsgesamtnote (sog. absolute Note) wird die tatsächliche Prozentzahl der Absolventen pro absoluter Note im Diploma Supplement ausgewiesen, wobei als Grundlage für die Berechnung sechs vorhergehende Semester als Kohorte zu erfassen sind. Voraussetzung ist, dass ausreichend statistische Daten erfasst sind, so dass die vorgenannte Kohorte gebildet werden kann.

¹¹ § 8 Abs. 2 Ziff. 3 neu gef. mWv 01.10.2013 durch Änderungssatzung v. 04.07.2014

¹² § 9 Abs. 2 neu gef. mWv 01.10.2013 durch Änderungssatzung v 04.07.2014

¹³ § 10 Abs. 5 neu gef. mWv 15.03.2016 durch Änderungssatzung v 02.02.2016

§ 11 Bachelor-Zeugnis

Über die bestandene Bachelorprüfung wird ein Zeugnis gemäß der Anlage zur Allgemeinen Prüfungsordnung der Hochschule Kempten ausgestellt.

§ 12 Akademischer Grad

- (1) Den Absolventinnen und Absolventen des Bachelorstudiums wird der akademische Grad eines Bachelor of Science, Kurzform: „B.Sc.“, verliehen.
- (2) Über die Verleihung des akademischen Grades wird eine Urkunde gemäß dem jeweiligen Muster in der Anlage zur Allgemeinen Prüfungsordnung der Hochschule Kempten und ein Diploma Supplement ausgestellt.

§ 13 In-Kraft-Treten

¹Diese Studien- und Prüfungsordnung tritt mit Wirkung vom 01.10.2013 in Kraft. ²Sie gilt für Studierende, die das Studium im Bachelorstudiengang „Informatik – Game Engineering“ ab dem WS 2013/14 aufnehmen.

Anmerkung:

Diese Fassung soll eine Arbeitshilfe darstellen, in der die Änderungen gemäß Änderungssatzung Vom 16. Oktober 2023 berücksichtigt sind.

Die Gültigkeit der Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang „Informatik – Game Engineering“ an der Hochschule Kempten (SPO Game-Ba/HKE) Vom 26. Juli 2013 sowie der Änderungssatzungen Vom 4. Juli 2014, Vom 3. Juli 2015, Vom 2. Februar 2016 und Vom 16. Oktober 2023 wird hierdurch nicht berührt.

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Senats der Hochschule Kempten vom 23.07.2013 sowie der Genehmigung des Präsidenten vom 23.07.2013

Kempten, 26.07.2013

*Prof. Dr. Robert F. Schmidt
- Präsident -*

Diese Satzung wurde am 31.07.2013 in der Hochschule Kempten niedergelegt. Die Niederlegung wurde am 31.07.2013 durch Anschlag bekanntgegeben. Tag der Bekanntgabe ist der 31.07.2013.

Anlage zur Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang „Informatik – Game Engineering“ an der Hochschule Kempten¹⁴

Übersicht über die Module und Leistungsnachweise des Bachelor-Studienganges „Informatik – Game Engineering“ an der Hochschule Kempten

1. Basisstudium (1. und 2. Studiensemester)

Nr.	Module	SWS	Art der Lehrveranstaltung	Prüfungen Art u. Dauer in Min.	Endnot enbild. LN	ECTS- Punkte
GE-110	Einführung in die Informatik ¹⁾	4	SU, Ü	schrPr 90		5
GE-111	Analysis	4	SU, Ü	schrPr 90		5
GE-112	Programmieren 1 ¹⁾	8	SU, Ü, PR	schrPr 120		10
GE-113	IT-Systeme ¹⁾	4	SU, Ü, PR	schrPr 90		5
GE-114	Modellierung und Animation I	4	SU, Ü	schrPr 90		5
GE-121	Lineare Algebra u. Analytische Geometrie ^{*)}	4	SU, Ü	schrPr 90		5
GE-122	Theoretische Informatik	4	SU, Ü	schrPr 90		5
GE-123	Programmieren 2	4	SU, Ü, PR	schrPr 90		5
GE-124	Algorithmen und Datenstrukturen	4	SU, Ü	schrPr 90		5
GE-125	Game Design	4	SU, Ü	schrPr 90		5
GE-126	Gestaltung und Zeichnen	4	SU, Ü, PR	schrPr 90		5

¹⁾ Grundlagen- und Orientierungsprüfungen = Basispflichtmodul mit mind. 25 ECTS

2. Vertiefungsstudium (3. und 4. Studiensemester)

Nr.	Module	SWS	Art der Lehrveranstaltung	Prüfungen Art u. Dauer in Min.	Endnot enbild. LN	ECTS- Punkte
GE-230	Diskrete Mathematik	4	SU, Ü	schrPr 90		5
GE-231	Softwaretechnik 1	4	SU, Ü	schrPr 90		5
GE-232	Softwaretechnik 2	4	SU, Ü	STA ¹⁾		5
GE-233	Datenbanken	4	SU, Ü	schrPr 90		5
GE-234	Betriebssysteme	4	SU, Ü, PR	schrPr 90		5
GE-235	Computergrafik	4	SU, Ü, PR	schrPr 90		5
GE-241	Wahrscheinlichkeitsrechnung + Numerik	4	SU, Ü	schrPr 90		5
GE-242	Rechnernetze	4	SU, Ü	schrPr 90		5
GE-243	Verteilte Softwaresysteme	4	SU, Ü	schrPr 90		5
GE-248	Ansteuerung Virtueller Charaktere	4	SU, Ü	schrPr 90/enLN		5
GE-249	Game Engineering	4	SU, Ü, PR	schrPr 90		5
GE-246	Projektmanagement	4	SU, Ü	schrPr 90		5

¹⁴ Anlage zur Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang „Informatik – Game Engineering“ an der Hochschule Kempten neu gef. mWv 15.03.2016 durch Änderungssatzung v 02.02.2016. **Für die Module „Game/Web Programmierung“ sowie „Praktikum Game/Numerik“ werden im Wintersemester 2015/16 letztmalig die Prüfungen angeboten.**

3. Praktisches Studiensemester (5.Studiensemester)

Nr.	Module	SWS	Art der Lehrveranstaltung	Prüfungen Art u. Dauer in Min.	Endnot enbild. LN	ECTS- Punkte
GE-350	Prakt. Studiensemester		PRT		Praxis- bericht	25
GE-351	Soziale Kompetenzen	4	SU, Ü		keine, ²⁾	5

4. Vertiefungsstudium (6. und 7. Studiensemester)

Nr.	Module	SWS	Art der Lehrveranstaltung	Prüfungen Art u. Dauer in Min.	Endnot enbild. LN	ECTS- Punkte
GE-460	Projektarbeit	1	S	benotetes Projekt	Koll	15
GE-468	Game Seminar	2	S	benoteter Vortrag ³⁾		5
GE-462	Wahlpflicht 1 ⁴⁾	4	SU, Ü, PR -	schrPr 90/enLN ⁵⁾		5
GE-463	Wahlpflicht 2 ⁴⁾	4	SU, Ü, PR -	schrPr 90/enLN ⁵⁾		5
GE-471	Wahlpflicht 3 ⁴⁾	4	SU, Ü, PR	schrPr 90/enLN ⁵⁾		5
GE-472	Wahlpflicht 4 ⁴⁾	4	SU, Ü, PR	schrPr 90/enLN ⁵⁾		5
GE-473	Wahlpflicht 5 ⁴⁾	4	SU, Ü, PR	schrPr 90/enLN ⁵⁾		5
GE-474	Bachelorarbeit/-seminar	1	BA,S	-	StA/ Koll	12+3

¹⁾ 30-50 Seiten

²⁾ Prädikat „mit/ohne Erfolg“. Falls mehrere Leistungsnachweise gefordert werden, muss jeder einzelne mit Erfolg bestanden werden.

³⁾ Als Alternative zur klassischen Seminararbeit mit 20-25 Seiten ist auch die Erstellung eines wissenschaftlichen Dokumentarfilmes à 5 Minuten Trailer plus 15-20 Min. Filmlänge möglich.

⁴⁾ Die genauen Wahlpflichtmodule werden vom Fakultätsrat im Studienplan festgelegt.

⁵⁾ oder auch gewichteter Endnotenbildender Leistungsnachweis und schr. Pr.; Näheres regelt der Studienplan

Abkürzungen:

BA	=	Bachelorarbeit
ECTS	=	European Credit Transfer System
enLN	=	endnotenbildender Leistungsnachweis
Koll	=	Kolloquium
LN	=	Leistungsnachweis
PR	=	Praktikum
PRT	=	Praktische Tätigkeit
S	=	Seminar
SU	=	Seminaristischer Unterricht
Ü	=	Übung
StA	=	Studienarbeit
schrP	=	schriftliche Prüfung