

Zweiundzwanzigste Satzung zur Änderung der Studien- und Prüfungsordnung der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Medien Offenburg für Bachelor-Studiengänge

Vom 28. Juni 2023

Aufgrund von § 32 Absatz 3 des Landeshochschulgesetzes in der Fassung vom 1. April 2014 (Gl. S. 99, im Folgenden: LHG), das zuletzt geändert worden ist durch Artikel 4 des Gesetzes vom 21. Dezember 2022 (Gl. S. 649), hat der Senat der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Medien Offenburg am 21. Juni 2023 folgende Satzung zur Änderung der Studien- und Prüfungsordnung für Bachelor-Studiengänge vom 7. August 2013 beschlossen.

Der Rektor hat dieser Satzung zur Änderung der Studien- und Prüfungsordnung am 28. Juni 2023 zugestimmt.

Artikel I

Die Studien- und Prüfungsordnung der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Medien Offenburg für Bachelor-Studiengänge vom 7. August 2013, zuletzt geändert durch Satzung vom 31. Januar 2023, wird wie folgt geändert:

1. Die Inhaltsübersicht wird wie folgt geändert:

a) Nach der Zeile zu § 50 (Studiengang Nachhaltige Energiesysteme) wird folgende neue Zeile eingefügt:

„§ 51 Studiengang Virtuelle Welten und Game Technologies“

b) Der bisherige § 51 (Inkrafttreten) wird zu § 52.

2. In § 1 Absatz 1 wird nach Nr. 23 folgende neue Nr. 24 eingefügt:

„24. Virtuelle Welten und Game Technologies, ViW § 51“.

3. § 25 Absatz 1 wird wie folgt geändert:

„Die Hochschule Offenburg verleiht nach bestandener Abschlussprüfung:

.....,

in den Bachelor-Studiengängen Wirtschaftsinformatik, Angewandte Informatik, Medizintechnik, medien und kommunikation ⁽⁶⁾, Unternehmens- und IT-Sicherheit, Angewandte Künstliche Intelligenz, Wirtschaftspsychologie sowie Virtuelle Welten und Game Technologies den Grad „Bachelor of Science“, abgekürzt: „B. Sc.“.“

4. § 40 wird wie folgt ersetzt:

„§ 40 Studiengang Unternehmens- und IT-Sicherheit

- (1) **Studienumfang**
Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Lehrveranstaltungen beträgt 90 Credits im ersten Studienabschnitt und 120 Credits im zweiten Studienabschnitt. Die Prüfungsleistungen müssen innerhalb der jeweiligen Studienabschnitte (erster bzw. zweiter Studienabschnitt) erbracht werden, denen sie zugeordnet sind.
- (2) **Voraussetzung für das Praktische Studiensemester**
Voraussetzung für die Zulassung zum Praktischen Studiensemester ist der erfolgreiche Abschluss des ersten Studienabschnitts.
- (3) **Prüfungsleistungen und Berechnung der Modulnoten**
 1. Prüfungsleistungen können grundsätzlich nur bei Dozenten abgeleistet werden, die im Bachelor-Studiengang UNITS die zugehörige Veranstaltung in dem Semester anbieten, in welchem die Prüfungsleistung abgelegt wird. Besteht eine Prüfung aus mehreren Prüfungsleistungen, müssen die Prüfungsleistungen im gleichen Semester erbracht werden. Für Hausarbeiten, Referate und Projektarbeiten sind die von den Dozenten individuell genannten Abgabetermine maßgebend. Eine Nichteinhaltung dieser Termine führt zu einem Nichtbestehen der entsprechenden Leistung bzw. Teilleistung.
 2. Eine Prüfung mit mehreren Prüfungsleistungen ist nur bestanden, wenn jede einzelne Prüfungsleistung mindestens mit „ausreichend“ (4,0) bewertet oder mit Erfolg (m. E.) testiert wurde. Wird eine Prüfungsleistung nicht bestanden, muss nur diese Prüfungsleistung wiederholt werden. Einzelne bestandene Prüfungsleistungen können zwecks Leistungsverbesserung nicht wiederholt werden.
 3. Nicht benotete Labore müssen mit Erfolg (m. E.) bestanden sein.
- (4) **Das Modul Wahlpflichtfächer umfasst 20 Credits.** Diese können über Lehrveranstaltungen aus einem Katalog von Wahlpflichtfächern erworben werden. Die Liste der Wahlpflichtfächer wird jeweils rechtzeitig vor Semesterbeginn veröffentlicht und gilt für das laufende Semester.
- (5) **Praktisches Studiensemester**
Ziel des Praktischen Studiensemesters ist die Anwendung des theoretisch erworbenen Orientierungswissens der vorangegangenen Studiensemester. Die Studierenden sollen hierbei anhand konkreter Aufgabenstellungen einen tiefergehenden Einblick in das vielschichtige Berufsfeld der IT-Sicherheit erhalten. Ziel ist die Vermittlung von technischen, organisatorischen und wirtschaftlichen Zusammenhängen. Das Praktische Studiensemester muss i. d. R. im 5. Fachsemester absolviert werden.
- (6) **Erster Studienabschnitt**
 1. Der erste Studienabschnitt beinhaltet die Studiensemester UNITS1, UNITS2 und UNITS3.
 2. Die für den erfolgreichen Abschluss des ersten Studienabschnitts erforderlichen Lehrveranstaltungen sowie die zugehörigen Prüfungsleistungen ergeben sich aus der folgenden Tabelle.

Pflichtmodule des ersten Studienabschnitts:

Nr.	Modul	C	Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Sem.	1	2	3	Prüf.- leistg.	Ge- wicht
						SWS	C	C	C		
UNITS-01	Grundlagen der Mathematik	5	M+I130	Grundlagen Mathematik	V+Ü	4	5			K90	1
UNITS-02	Einführung in die IT-Security	7,5	M+I131	Einführung in die IT-Security	V	2	3			K90	1
			M+I133	Informatik & Ethik	V	2	2,5				
			M+I132	Praktikum IT-Security	L	1	2			BE	-
UNITS-03	Computernetze	5	M+I217	Computernetze	V	3	3			K60	1
			M+I218	Labor Computernetze	L	1	2			LA	-
UNITS-04	Programmierung	7,5	M+I370	Programmierung	V	4	5			K90	1
			M+I371	Labor Programmierung	L	2	2,5			LA	-
UNITS-05	Quantitatives Management	5	M+I394	Statistische Methoden der Unternehmensanalyse 1	V	4	5			K90	1
UNITS-06	Diskrete Mathematik	5	M+I139	Diskrete Mathematik	L	4		5		LA	1
UNITS-07	Kryptografie	5	M+I140	Grundlage der Kryptografie	L	4		5		LA	1
UNITS-08	Software Engineering	5	M+I122	Software Engineering	V+Ü	4		5		HA	1
UNITS-09	Scripting & Hacking	5	M+I372	Scripting & Hacking	V+Ü	4		5		HA	1
UNITS-10	Zugriffskontrolle und Betriebssysteme	5	M+I382	Zugriffskontrolle und Betriebssysteme	V	3		3		K60	1
			M+I383	Labor Zugriffskontrolle und Betriebssysteme	L	1		2		LA	-
UNITS-11	Wirtschaftskriminalität und Data Science	5	M+I395	Statistische Methoden der Unternehmensanalyse 2	V	2		2,5		K120	1
			M+I178	Occupational Fraud	V	2		2,5			
UNITS-12	Algorithmen und Datenstrukturen	8	M+I145	Algorithmen und Datenstrukturen	V	4			5	K90	1
			M+I146	Labor Algorithmen und Datenstrukturen	L	2			3	LA	-
UNITS-13	Interaktive verteilte Systeme	5	M+I219	Interaktive verteilte Systeme	V	3			3	K60	1
			M+I220	Labor Interaktive verteilte Systeme	L	1			2	LA	-
UNITS-14	Datenbanken	5	M+I223	Datenbanken	V	3			3	K60	1
			M+I224	Labor Datenbanken	L	1			2	LA	-
UNITS-15	Sicherheit & Unternehmenskultur	7	M+I375	Strategie, Organisation und Unternehmenskultur	V	2			2,5	K90	1
			M+I110	Betriebliches Rechnungswesen	V	2			2,5		
			M+I377	Corporate Governance, Compliance und Unternehmensethik	V	2			2		
UNITS-16	Recht	5	M+I119	Medienrecht	V	2			2,5	K120	1
			M+I150	Urheber- und Computerrecht	V	2			2,5		
	<i>Summe</i>	<i>90</i>				<i>71</i>	<i>30</i>	<i>30</i>	<i>30</i>		

(7) Zweiter Studienabschnitt

1. Eintritt

Die Zulassung zum zweiten Studienabschnitt erhalten alle Studierenden, die mindestens 82 Credits des ersten Studienabschnitts erreicht haben. Erfolgreich erbrachte Teilleistungen eines Moduls werden dabei entsprechend ihrem Anteil an den Semesterwochenstunden des kompletten Moduls eingerechnet. Studierende des vierten Semesters ohne Zulassung zum zweiten Studienabschnitt erhalten, abweichend von Absatz 1 Satz 2, die Berechtigung zur Teilnahme an den Fächern des Moduls „Profilbildung“ des zweiten Studienabschnitts.

2. Aufbau

Der zweite Studienabschnitt umfasst die Studiensemester UNITS 4 bis UNITS7 und setzt sich wie folgt zusammen:

- Modul „Unternehmenspraxis“ und zugehöriger Praxisarbeit mit 30 Credits;
- Modul „Querschnittskompetenz“, das 5 Credits umfasst. In diesem Modul werden unterschiedliche Ergänzungen zum aktuellen Fächerspektrum angeboten. Die Liste der angebotenen Fächer wird vom Fakultätsrat zu Semesterbeginn beschlossen. Von den angebotenen Fächern müssen 2 Veranstaltungen ausgewählt werden, wobei jedes dieser 2 Fächer zu gleichen Teilen in die Note eingeht;
- Fachbezogene Pflichtmodule im Umfang von 40 Credits;
- je Semester angebotene fachbezogene Wahlpflichtmodule im Umfang von mindestens 20 Credits;
- Projektarbeit im Umfang von 10 Credits. Voraussetzung für die Absolvierung der Projektarbeit ist der erfolgreiche Abschluss des praktischen Studiensemesters;
- Abschlussarbeit im Umfang von 15 Credits. Die Abschlussarbeit kann nur nach bestandener Projektarbeit und Erreichen aller 90 Credits des ersten Studienabschnitts angetreten werden.
Sie dauert höchstens 4 Monate.

3. Lehrveranstaltungen

Die für den erfolgreichen Abschluss des zweiten Studienabschnitts erforderlichen Lehrveranstaltungen sowie die zugehörigen Prüfungsleistungen ergeben sich aus den folgenden Tabellen.

Inhalte, Anzahl und Wiederholungsrhythmus der Wahlpflichtmodule können auf Beschluss des Fakultätsrats je nach verfügbarer Lehrkapazität und geänderten Studienanforderungen angepasst werden.

Pflichtmodule des zweiten Studienabschnitts:

Nr.	Modul	C	Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Sem.	4	5	6	7	Prüf.- leistg.	Ge- wicht
						SWS	C	C	C	C		
UNITS- 30	Sicherheit in Webapplikationen	7,5	M+I274	Sicherheit in Webapplikationen	V	2	2,5				K60	1
			M+I280	Labor Sicherheit in Webapplikationen	L	2	2,5				LA	-
			M+I242	Privacy	S	2	2,5				RE	1
UNITS- 31	Netzwerk- Sicherheit	7,5	M+I295	Sichere Netze	V	2	2,5				K90	1
			M+I237	Netzwerks- Sicherheitskomponenten	L	2	2,5					
			M+I244	Netzwerkplanung & -management	V	2	2,5					

Nr.	Modul	C	Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Sem.	4	5	6	7	Prüf.- leistg.	Ge- wicht
						SWS	C	C	C	C		
UNITS-32	Sicherheitsmanagement und Unternehmensprozesse	5	M+I238	Prozess-Management	V	2	2,5				M	1
			M+I239	Personalführung & Umgang mit Geschäftspartnern	S	2	2,5					
UNITS-33	Unternehmenspraxis	30	M+I302	Praktisches Studiensemester	P	0		28			BE	-
			M+I188	Praxisarbeit	S	2		2			BE	1
UNITS-34	Sicherheits- und Risikomanagement	7,5	M+I246	Risikomanagement	V	4			5		K90	1
			M+I248	Business Continuity & Disaster Recovery	V	2			2,5			
UNITS-35	Projektarbeit	10	M+I303	Projektarbeit	S	4			10		PA	1
UNITS-36	Computer-Forensik	7,5	M+I252	Computer Forensik	V	3			3		K60	1
			M+I251	Computer als Tatwerkzeug	S	2			2,5		RE	1
			M+I253	Labor Computer Forensik	L	1			2		LA	-
UNITS-37	International Security Trends	5	M+I254	Security Trends	S	2				2,5	HA	1
			M+I255	Datenschutz, Unternehmens- und IT-Sicherheit im internationalen Umfeld	S	2				2,5		
UNITS-38	Bachelorarbeit	15	M+I308	Bachelor Thesis	WA	0				12	AA	1
			M+I309	Präsentation & Verteidigung	S	2				3	BE	-
<i>Summe</i>		95				40	20	30	25	20		

Wahlpflichtmodule des zweiten Studienabschnitts:

Nr.	Modul	C	Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Sem.	4	5	6	7	Prüf.- leistg.	Ge- wicht
						SWS	C	C	C	C		
UNITS-60 ff.	laut Aushang	20		laut Aushang				20				
<i>Summe</i>		20						20				

Profilbildendes Modul des zweiten Studienabschnitts:

Nr.	Modul	C	Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Sem.	4	5	6	7	Prüf.- leistg.	Ge- wicht
						SWS	C	C	C	C		
UNITS-80	Querschnittskompetenz	5		laut Aushang	S	2		2,5			RE	1/2
					S	2		2,5		RE	1/2	
<i>Summe</i>		5				4		5				

5. Nach § 50 wird folgender neuer § 51 eingefügt:

§ 51 Studiengang Virtuelle Welten und Game Technologies

- (1) **Studienumfang**
Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Lehrveranstaltungen beträgt 60 Credits im ersten Studienabschnitt und 150 Credits im zweiten Studienabschnitt. Die Lehrveranstaltungen sind als Vorschlag den einzelnen Studiensemestern zugeordnet. Die Prüfungsleistungen müssen jeweils innerhalb des Studienabschnitts erbracht werden, dem sie zugeordnet sind.
- (2) **Voraussetzung für das Praktische Studiensemester**
Voraussetzung für die Zulassung zum Praktischen Studiensemester ist der erfolgreiche Abschluss des ersten Studienabschnitts.
- (3) **Praktisches Studiensemester**
Ziel des Praktischen Studiensemesters ist die vertiefte Anwendung des erworbenen Orientierungswissens der vorangegangenen Studiensemester. Die Studierenden sollen hierbei anhand konkreter Aufgabenstellungen einen tiefergehenden Einblick in das vielschichtige Berufsfeld im Umfeld virtueller Welten erhalten. Ziel ist die Vermittlung von technischen, organisatorischen und wirtschaftlichen Zusammenhängen. Es wird empfohlen, das Praktische Studiensemester im 4. oder 5. Fachsemester zu absolvieren.
- (4) **Praktische Projekte**
Ab dem zweiten Semester werden insgesamt vier praktische Projekte durchgeführt. Ziel ist der Aufbau eines individuellen Portfolios. Die Projekte werden in studentischen Projektteams bearbeitet.
- (5) **Prüfungsleistungen**
Prüfungsleistungen können grundsätzlich nur bei Dozenten abgeleistet werden, die im Bachelor-Studiengang Virtuelle Welten und Game Technologies die zugehörige Veranstaltung in dem Semester anbieten, in welchem die Prüfungsleistung abgelegt wird. Besteht eine Prüfung aus mehreren Prüfungsleistungen, müssen die Prüfungsleistungen im gleichen Semester erbracht werden. Für Hausarbeiten, Referate und Projektarbeiten sind die von den Dozenten individuell genannten Abgabetermine maßgebend. Eine Nichteinhaltung dieser Termine führt zu einem Nichtbestehen der entsprechenden Leistung bzw. Teilleistung.
- (6) **Noten und Notenberechnung**
Eine Prüfung mit mehreren Prüfungsleistungen ist nur bestanden, wenn jede einzelne Prüfungsleistung mindestens mit „ausreichend“ (4,0) bewertet oder mit Erfolg (m. E.) testiert wurde. Wird eine Prüfungsleistung nicht bestanden, muss nur diese Prüfungsleistung wiederholt werden. Einzelne bestandene Prüfungsleistungen können zwecks Leistungsverbesserung nicht wiederholt werden.
- (7) **Erster Studienabschnitt**
 1. Der erste Studienabschnitt beinhaltet die Studiensemester viw1 und viw2.
 2. Die für den erfolgreichen Abschluss des ersten Studienabschnitts erforderlichen Lehrveranstaltungen sowie die zugehörigen Prüfungsleistungen ergeben sich aus der folgenden Tabelle.

Module des ersten Studienabschnitts

Nr.	Modul	C	Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Sem.	1	2	Prüf.- leistg.	Ge- wicht
						SWS	C	C		
viw-01	Virtuelle Welten, Games und Projektkonzeption	6	M1000	Game Studies und Game Science	S	2	3		HA+ PA ¹	1
			M1001	Virtuelle Welten	S	2	3			
viw-02	Mediengestaltung 1	6	M003	Gestaltungsgrundlagen: Zeichnen analog	L	2	2		PA	1
			M004	Gestaltungsgrundlagen: Digitale Werkzeuge	S	2	2			
			M005	Ideenfindung / Stoffentwicklung	L	2	2			
viw-03	Einführung in die Programmierung	6	M1002	Programmierung, beispielsweise mit Unity & C#	S	2	3		PA	1
			M1003	Übung Programmierung	Ü	2	3			
viw-04	Medien- technologie 1	6	M007	Medientechnologie Grundlagen	V	6	6		K120	1
viw-05	Wissenschaftliches Arbeiten	6	M018	Kritisches Denken und Argumentieren	S	2	3		HA	1
			M019	Wissenschaftliches Arbeiten und Studien	S	2	3			
viw-06	Praktisches Projekt1	6	M1010	Praktisches Projekt 1	P	0		6	PA	1
viw-07	Mediengestaltung 2	6	M013	Klang 1: Grundlagen	S	2		3	PA	1
			M1011	Grundlagen 3D	S	2		3		
viw-08	Informatik für virtuelle Welten	6	M1012	Fortgeschrittenes Programmieren	V	2		4	K90	1
			M1013	Übung Fortgeschrittenes Programmieren	Ü	2		2		
viw-09	Medien- technologie 2	6	M016	Medientechnologien	V	4		5	K90	1
			M017	Labor Medientechnologien	L	1		1		
viw-10	Team- Kompetenzen	6	M008	Design Thinking	S	2		3	PA	1
			M009	Präsentation	S	2		3		
	<i>Summe</i>	60				41+x	30	30		

(8) Zweiter Studienabschnitt

1. Eintritt

Studierende, die sämtliche Prüfungen des ersten Studienabschnitts erfolgreich absolviert haben, erhalten die Zulassung zum zweiten Studienabschnitt. Studierende im mindestens dritten Studiensemester ohne Zulassung zum zweiten Studienabschnitt erhalten die Berechtigung zur Teilnahme an bis zu zwei Pflichtmodulen des zweiten Studienabschnitts mit Ausnahme des Moduls „Unternehmenspraxis“.

2. Aufbau

Der zweite Studienabschnitt umfasst die Studiensemester viw3 bis viw7. Er setzt sich zusammen aus:

- Pflichtmodule im Umfang von jeweils 5 Credits, mit insgesamt 25 Credits, hiervon drei praktische Projekte;
- dem Pflichtmodul „Unternehmenspraxis“ mit 30 5 Credits;
- den je Semester angebotenen fachbezogenen Wahlmodulen im Umfang von insgesamt mindestens 80 Credits;

¹ Gewichtung: 50 % HA und 50 % PA

- der Bachelorarbeit im Umfang von 15 Credits. Die Bachelorarbeit kann nur nach Abschluss des Moduls „Unternehmenspraxis“ angetreten werden. Sie dauert höchstens 4 Monate.

Darüber hinaus können gemäß § 23 der Studien- und Prüfungsordnung weitere an der Hochschule Offenburg angebotene Pflicht- und Wahlpflichtfächer studiert werden.

3. Veranstaltungen in englischer Sprache
Lehrveranstaltungen und Prüfungsleistungen können in englischer Sprache ergänzend oder fakultativ (Wahlfachbereich) durchgeführt werden. Die Liste der englischsprachigen Lehrveranstaltungen wird jeweils vor Semesterbeginn veröffentlicht und gilt für das laufende Semester.
4. Lehrveranstaltungen
Die für den erfolgreichen Abschluss des zweiten Studienabschnitts erforderlichen Lehrveranstaltungen sowie die zugehörigen Prüfungsleistungen ergeben sich aus den folgenden Tabellen. Inhalte, Anzahl und Wiederholungsrhythmus der Wahlpflichtfächer können auf Beschluss des Fakultätsrats je nach verfügbarer Lehrkapazität und geänderten Studienanforderungen angepasst werden.

Pflichtmodule des zweiten Studienabschnitts:

Nr.	Modul	C	Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Sem. SWS	3	4-5	6	7	Prüf.-leistg.	Gewicht
							C	C	C	C		
viw-11	Animation und Games	5	M066	Animation 1: Grundlagen 2D/3D/Vfx	S	2	2,5				PA	1
			M1030	Game Engines & Scripting	S	2	2,5					
viw-12	Interaction Design	5	M1031	Human Computer Interaction und Ergonomie	S	2	2,5				HA+PA ¹	1
			M1032	Interaction Design	S	2	2,5					
viw-13	Praktisches Projekt 2	5	M1033	Praktisches Projekt 2	P	0	5				PA	1
viw-14	Praktisches Projekt 3	5	M1040	Praktisches Projekt 3	P	0		5			PA	1
viw-15	Praktisches Projekt 4	5	M1041	Praktisches Projekt 4	P	0			5		PA	1
viw-16	Unternehmenspraxis	30	M1042	Praktisches Studiensemester	P	0		30			BE	1
viw-17	Bachelorarbeit	15	M1070	Bachelor-Thesis	WA	0				12	AA ²	1
			M1071	Präsentation und Verteidigung	S	0				3		
	<i>Summe</i>	<i>70</i>				<i>8+x</i>	<i>15</i>	<i>35</i>	<i>5</i>	<i>15</i>		

5. Wahlpflichtmodule
Die Wahlpflichtmodule umfassen insgesamt 80 Credits. Sie können über Lehrveranstaltungen aus einem Katalog von Wahlpflichtfächern erworben werden. Die Liste der Wahlpflichtfächer wird jeweils rechtzeitig vor Semesterbeginn veröffentlicht und gilt für das laufende Semester. Es können auf Antrag auch andere Lehrveranstaltungen der Hochschule Offenburg als Wahlpflichtfach belegt werden, soweit keine inhaltlichen Überschneidungen mit anderen Prüfungsleistungen gegeben sind.

Wahlpflichtmodule des zweiten Studienabschnitts (Auswahl):

² 100 % AA. Präsentation und Verteidigung muss durchgeführt werden (bestanden) und wird nicht benotet.

Nr.	Modul	C	Nr.	Lehrveranstaltung	Art	Sem. SWS	3	4-5	6	7	Prüf.- leistg.	Ge- wicht
							C	C	C	C		
viw-20	Game Development	5	M293	Game Konzeption	S	2		2,5			PA	1
			M294	Game Development	Ü	2		2,5				
viw-21	Serious Games und Gamification	5	M180	Serious Games und Gamification	S	2			2		PA	1
			M181	Prototypen für Serious Games und Gamification	L	2			3			
viw-22	Raum und Klang 3D	5	M1050	Klang in der Praxis	Ü	2		2,5			PA	1
			M1051	Klang 2 und Spatial Audio	S	2		2,5				
viw-23	Extended und Mixed Reality	5	M1052	Einführung in XR und MR	S	2			2,5		HA+PA ¹	1
			M1053	Angewandte XR und MR	Ü	2			2,5			
viw-24	Virtuelle Welten in CAD	5	M1054	Virtuelle Welten in CAD	S	2			2,5		PA	1
			M1055	Labor Virtuelle Welten in CAD	L	2			2,5			
viw-25	Mobile Games Programming	5	M291	Mobile Games Programming	V	3			2,5		K60+LA ³	1
			M292	Labor Mobile Games Programming	L	1			2,5			
viw-26 ff.	laut Aushang			laut Aushang								1
	<i>Summe</i>	<i>80</i>				<i>24+x</i>						

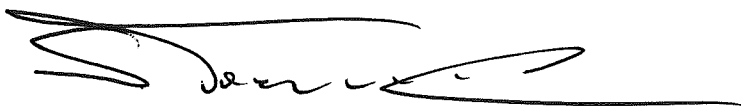
Credits in den Modulgruppen:

Modul-Gruppe	Credits	
Pflicht	130	Sem. 1-2: 60 Sem. 3-7: 70
Wahl	80	16 * 5
Summe	210	

Artikel II

Die Änderungen treten mit Wirkung zum 1. September 2023 in Kraft und gelten nur für die Studienanfänger ab dem Wintersemester 2023/24.

Offenburg, 28. Juni 2023



Professor Dr. Stephan Trahasch
Rektor

³ Gewichtung: 50 % K60 und 50 % LA.