

**Erste Sitzung
zur Änderung der Prüfungsordnung für den
Master-Studiengang Virtuelle Realität
an der
Fachhochschule Düsseldorf**

Vom 06.07.2006

Aufgrund des § 2 Abs. 4 und des § 94 Abs. 1 des Gesetzes über die Hochschulen im Lande Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz - HG) vom 14. März 2000 (GV.NRW S. 190), zuletzt geändert durch Gesetz vom 21. März 2006 (GV. NRW. S. 119), hat die Fachhochschule Düsseldorf die folgende Satzung erlassen:

Artikel I

Die Prüfungsordnung für den Master Studiengang „Virtuelle Realität“ an der Fachhochschule Düsseldorf vom 09. August 2005 wird wie folgt geändert:

1. § 4 erhält folgende Fassung:
 - (1) Die Studienvoraussetzung für den Zugang im Master-Studiengang Virtuelle Realität erfüllt, wer:
 1. einen erfolgreichen Abschluss in einem ingenieur- oder naturwissenschaftlichen Bachelor- oder Diplom-Studiengang mit mindestens 90 ECTS im Bereich Informatik einer Hochschule im Geltungsbereich des Grundgesetzes oder einen als gleichwertig anerkannten Abschluss einer ausländischen Hochschule mit einer Gesamtnote von „2,5“ oder besser hat und
 2. eine besondere Vorbildung erfüllt.
 - (2) Zur Feststellung der besonderen Vorbildung müssen Studienbewerberinnen und Studienbewerber mit einem Abschluss gemäß Absatz 1 Punkt 1 Kenntnisse auf dem Gebiet der Computergrafik, Medieninformatik, Informatik und Mediengestaltung im Umfang eines entsprechenden Bachelor-Studiums nachweisen. Das Nähere ergibt sich aus der Ordnung zur Feststellung der besonderen Vorbildung für den Master-Studiengang Virtuelle Realität, die die Fachhochschule Düsseldorf erlässt.
 - (3) Die Fachhochschule Düsseldorf entscheidet auf Grund der vorgelegten Unterlagen und nach Prüfung der Vorbildung gemäß Absatz 1 Punkt 2 und Absatz 2 über die Zulassung. Das Ergebnis des Aufnahmeverfahrens wird der Studienbewerberin oder dem Studienbewerber unverzüglich schriftlich mitgeteilt. Ein ablehnender Bescheid ist zu begründen und mit einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen.
2. In § 11 Absatz 1 wird „nach § 4 erfüllt“ ersetzt durch:

„gemäß § 1 der Ordnung zur Feststellung der besonderen Vorbildung für den Master-Studiengang Virtuelle Realität (VorbO) erfüllt. Wurde die besondere Vorbildung gemäß § 4 Absatz 4

VorbO unter Angabe von Auflagen erfüllt, so ist eine Zulassung zur Masterprüfung nur unter Berücksichtigung der in § 4 Absatz 4 VorbO genannten Bedingungen möglich.“

3. Anlage 1 wird ersetzt durch die beigefügte Anlage 1.

Artikel II

Diese Änderungssatzung tritt mit Wirkung vom 01.09.2006 in Kraft. Sie wird im Verkündungsblatt der Fachhochschule Düsseldorf veröffentlicht. Sie gilt für Studierende, die ihr Studium zum Wintersemester 2006/2007 an der Fachhochschule Düsseldorf im Master-Studiengang Virtuelle Realität erstmalig aufnehmen. Studierende, die Ihr Studium im Master-Studiengang Virtuelle Realität vor In-Kraft-Treten dieser Prüfungsordnung aufgenommen haben, werden auf Antrag in den Geltungsbereich dieser Prüfungsordnung übernommen. Bisherige Prüfungsleistungen werden gemäß § 92 Abs. 3 HG anerkannt. Die Prüfungsordnung für den Master-Studiengang Virtuelle Realität vom 09.08.2005 wird zum Ende des Sommersemesters 2009 Außer-Kraft-treten.

Artikel III

Die Verwaltung der Fachhochschule Düsseldorf wird auf der Grundlage dieser Änderungssatzung eine Neufassung der Prüfungsordnung erstellen.

Ausgefertigt auf Grund des Beschlusses des Fachbereichsrates des Fachbereichs Medien vom 22.06.2006 sowie der Feststellung der Rechtmäßigkeit durch das Rektorat am 04.07.2006.



Düsseldorf, den 06.07.2006

Der Rektor
der Fachhochschule Düsseldorf
Professor Dr. phil Hans-Joachim Krause

Anlage 1: Tabelle der Module / Kurseinheiten mit Prüfungsform und erzielbaren Notenpunktzahlen

Module, Kurseinheiten:	Credits	Prüfungsform	Prüfungsdauer in Minuten	Wiederholbarkeit	Max. Notenpunktzahl (NP)= 100%	Mindestnotenpunktzahl
Modul Mathematische und Physikalische Grundlagen	8				100	50
200 Math. und phys. Grundlagen VR 1	4	KL	90	B	50	25
201 Math. und phys. Grundlagen VR 2	4	KL	90	B	50	25
202 Modul Formale Modelle, Algorithmen und Datenstrukturen der VR	5	KL	120	B	100	50
203 Modul Objektorientierte Computergrafik	7	KL, P	120	B	100	50
204 Modul Computeranimation	7	KL, P	120	B	100	50
Modul Virtuelle Umgebungen	9				100	50
205 Grundlagen virtueller Umgebungen	7	KL, P	120	B	78	39
206 Spezialgebiete virtueller Umgebungen	2	XX		W	22	11
220 Realtime Rendering	4	HA, P	30	B	100	50
221 Human Computer Interaction in VR	4	HA, P	30	B	100	50
222 Digitale Bildverarbeitung und Visualisierung	5	MP, P	30	B	100	50
223 Verteilte multimediale Systeme	4	MP	30	B	100	50
224 VR-Projekt	7	XX		W	100	50
Modul Virtuelles Studio	7				100	50
225 Grundlagen des Virtuelles Studios	5	XX, P		W	78	39
226 Spezialgebiete des Virtuellen Studios	2	XX		W	22	11
241 Virtuelle Akustik	5	XX, P		W	100	50
242 Mixed Reality	5	XX, P		W	100	50
243 Interaktives Broadcasting	5	XX, P		W	100	50
244 Forschungsprojekt	8	XX		W	100	50
250 Masterarbeit (inkl. Seminar und Kolloquium)	30	MA		B	100	50

MP: mündliche Prüfung von ca. 30 Minuten Dauer

KL: Klausurarbeit mit Dauer von 120 oder 90 Minuten

ÜB: Bearbeitung von Übungsaufgaben oder Laborversuchen mit anschließendem Fachgespräch

REF: mündlicher Vortrag mit schriftlicher Ausarbeitung (Projektreferat)

HA: umfangreiche schriftliche Ausarbeitung (Hausarbeit) mit anschließendem Fachgespräch

MA: Abschlussarbeit (Master-Arbeit)

XX: Prüfungsform wird zu Beginn des Semesters bekannt gegeben

W: Prüfung ist beliebig wiederholbar

B: Prüfung ist begrenzt wiederholbar mit zwei Wiederholversuchen

P: Praktikum wird für die Prüfung vorausgesetzt