

**Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang
Interaktive Medien an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Augsburg
vom 19. Dezember 2017**

In der konsolidierten Fassung der 1. Änderungssatzung vom 30. Oktober 2018

Aufgrund von Art. 13 Abs. 1 Satz 2, Art. 43 Abs. 5 Satz 2, Art. 58 Abs. 1 Satz 1, Art. 61 Abs. 2 Satz 1 des Bayerischen Hochschulgesetzes (BayHSchG) vom 23. Mai 2006, BayRS 2210-1-1-WFK, erlässt die Hochschule für angewandte Wissenschaften Augsburg (im Weiteren: Hochschule Augsburg) folgende Satzung:

§ 1

Zweck der Studien- und Prüfungsordnung

¹Diese Studien- und Prüfungsordnung regelt den Ablauf des Studiums für den Bachelorstudiengang *Interaktive Medien*. ²Sie dient der Ausfüllung und Ergänzung der Rahmenprüfungsordnung für die Fachhochschulen in Bayern (RaPO) vom 17. Oktober 2001, GVBl S. 686 und der Allgemeinen Prüfungsordnung der Fachhochschule Augsburg (APO) vom 1. August 2007 in den jeweils gültigen Fassungen.

§ 2

Studienziele

¹Das Bachelorstudium Interaktive Medien ist durch einen interdisziplinären Ansatz geprägt, der Methoden und Inhalte der Gestaltung und der Informatik integriert und aufeinander abstimmt. ²Das Studium befähigt zur selbstständigen Anwendung künstlerischer und wissenschaftlicher Methoden und Erkenntnisse in der Praxis. ³Die Absolventen werden in die Lage versetzt, innovative Formate im Kontext der Informationsgesellschaft zu entwickeln. ⁴Sie können gesellschaftliche und technische Herausforderungen systemgerecht analysieren und nach gestalterischen Gesichtspunkten durch Anwendung geeigneter Technologien und im Bewusstsein von Wirkungen und Folgen verantwortlich lösen. ⁵Die Studierenden erwerben die dafür notwendigen konzeptionellen, gestalterischen und kreativen Fähigkeiten, logisches und algorithmisches Denken, Verständnis der Methodik der Modellbildung sowie die Fähigkeiten zur Kommunikation und Teamarbeit. ⁶Zu den zentralen Studienzielen gehört die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden, um eine eigene kritische Position sachlich fundiert zu entwickeln und zu artikulieren. ⁷Durch ein integriertes Praxis- oder Auslandssemester werden wichtige zusätzliche Fachkenntnisse und Sozialkompetenzen erworben. ⁸Neben der breiten Grundlagenvermittlung und Praxisorientierung bietet das Studium eine Vertiefung von Fachkompetenzen und qualifiziert hierdurch für eine entsprechende berufliche Tätigkeit.

§ 3

Qualifikation für das Studium, Zulassung

(1) ¹Qualifikationsvoraussetzung für die Zulassung zum Bachelorstudiengang *Interaktive Medien* ist das Bestehen einer Eignungsprüfung gem. § 27 der Qualifikationsverordnung für ein Studium an den Hochschulen des Freistaates Bayern und den anerkannten nicht-staatlichen Hochschulen (QualV) vom 2. November 2007 und der Satzung über die Durchführung und die Ausgestaltung der Eignungsprüfung in den grundständigen Studiengängen und das Verfahren zur Feststellung der studiengangbezogenen Eignung in den Masterstudi-

engängen an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Augsburg vom 19. Dezember 2017 in der jeweils gültigen Fassung. ²Der Bewerber hat der Studienstruktur entsprechend sowohl eine künstlerische als auch eine mathematisch-logische Begabung und Eignung durch das Bestehen einer Eignungsprüfung nachzuweisen.

(2) ¹Über die Anerkennung von bestandenen Eignungsprüfungen anderer Hochschulen oder Studiengänge entscheidet die Prüfungskommission. ²Sie kann zur Vorbereitung der Entscheidung zusätzlich die Vorlage geeigneter Arbeiten verlangen.

§ 4 Module

(1) ¹Der Studiengang ist in Module untergliedert. ²Alle Module sind entweder Pflichtmodule, Wahlpflichtmodule oder Wahlmodule:

1. Pflichtmodule sind die Module eines Studiengangs, die für alle Studierenden verbindlich sind.
2. ¹Wahlpflichtmodule sind die Module, die alternativ angeboten werden. ²Jede Studierende und jeder Studierende muss unter ihnen nach Maßgabe der Studien- und Prüfungsordnung eine bestimmte Auswahl treffen. ³Der Studienplan regelt, welche Module zur Wahl durch die Studierenden zugelassen sind. ⁴Die gewählten Module werden wie Pflichtmodule behandelt.
3. ¹Wahlmodule sind Module, die für die Erreichung des Studienziels nicht verbindlich vorgeschrieben sind. ²Sie können von der Studierenden bzw. von dem Studierenden aus dem Studienangebot der Bachelorstudiengänge der Hochschule Augsburg bei Verfügbarkeit von Teilnahmeplätzen zusätzlich gewählt werden.

(2) Die Pflichtmodule und Wahlpflichtmodule, ihre Stundenzahl, die Art der Lehrveranstaltung, die Prüfungen und studienbegleitende Leistungsnachweise sind in der Anlage zu dieser Studien- und Prüfungsordnung festgelegt.

§ 5 Regelstudienzeit, Studienrichtungen, Aufbau des Studiums

(1) ¹Das Studium wird als Vollzeitstudium angeboten. ²Es umfasst 210 Leistungspunkte (LP) nach dem European Credit Transfer System (ECTS). ³Ein Leistungspunkt entspricht einer Arbeitsleistung von 25 bis maximal 30 Zeitstunden im Präsenz- und Selbststudium. ⁴Die Regelstudienzeit beträgt sieben Studiensemester.

(2) ¹Das Studium gliedert sich in eine Grundlagen- und Orientierungsphase von zwei Studiensemestern, eine Spezialisierungsphase von zwei Studiensemestern und eine Vertiefungsphase von drei Studiensemestern, die ein praktisches Studiensemester einschließt. ²Zur Teilnahme an Prüfungen der Vertiefungsphase ist berechtigt, wer sämtliche Prüfungen der Grundlagen- und Orientierungsphase gemäß Anlage erfolgreich absolviert sowie insgesamt mindestens 76 LPs erworben hat. ³Abweichend von dieser Regelung kann jeder Studierende in jedem Studiensemester an Prüfungen des Moduls „Workshops und Seminare“ der Vertiefungsphase teilnehmen.

(3) ¹Im Rahmen des Studiums werden ab dem 3. Semester die Studienrichtungen „Gestaltung“ und „Informatik“ geführt. ²Vor Eintritt in die Spezialisierungsphase muss die Studienrichtung gewählt werden. ³Welche Module in der Spezialisierungsphase belegt werden müssen, hängt von der gewählten Studienrichtung ab.

(4) ¹Ausbildungsinhalte der Studienrichtung „Gestaltung“ sind die Vorbereitung der Studierenden auf die spätere berufliche Praxis in der Design- und Medienbranche sowie die Vermittlung von vertiefenden Kenntnissen in gestaltungs- und gesellschaftsrelevanten Fachgebieten. ²Dafür müssen sowohl gestaltungsspezifische als auch informationstechnologiespezifische Module belegt werden. ³In der Studienrichtung „Gestaltung“ gemäß § 5 Abs. 3 Satz 2 müssen in der Spezialisierungsphase die folgenden Module erfolgreich belegt werden (siehe Anhang):

- Sprache (4 LP)
- Modul Theorie digitaler Medien (8 LP)
- zwei der folgenden drei Wahlpflichtmodule aus dem Modulkatalog „Mensch und Maschine“ (insgesamt 16 LP):
 - „Interfacedesign“ (8 LP)
 - „Interaktionsdesign“ (8 LP)
 - „Physical Interfaces“ (8 LP)
- zwei der folgenden drei Wahlpflichtmodule des aus dem Modulkatalog „Raum und Zeit“ (insgesamt 16 LP):
 - „2D/3D-Animation“ (8 LP)
 - „Audiovisuelles Gestalten“ (8 LP)
 - „Gamedesign“ (8 LP)
- Zwei Wahlpflichtmodule aus dem Modulkatalog „Informatik“ nach § 5 Abs. 3 Satz 3 (insgesamt 16 LP)

(5) ¹Ausbildungsinhalte der Studienrichtung „Informatik“ sind die Konzeption und Realisierung komplexer informationstechnischer Produkte und Dienstleistungen im Bereich der digitalen Medien mit Hilfe von Programmiersprachen, Software-Entwicklungswerkzeugen und informationstechnischer Hardware, dafür müssen sowohl informationstechnologiespezifische als auch gestaltungsspezifische Module belegt werden. ²In der Studienrichtung „Informatik“ gemäß § 5 Abs. 3 Satz 2 müssen verpflichtend folgende Wahlpflichtmodule erfolgreich absolviert werden:

- Sprache (4 LP)
- Mathematik (8 LP)
- Vier Wahlpflichtmodule aus dem Modulkatalog „Informatik“ nach § 5 Abs. 3 Satz 3 (insgesamt 32 LP)
- eines der folgenden drei Wahlpflichtmodule aus dem Modulkatalog „Mensch und Maschine“ (insgesamt 8 LP):
 - „Interfacedesign“ (8 LP)
 - „Interaktionsdesign“ (8 LP)
 - „Physical Interfaces“ (8 LP)
- eines der folgenden drei Wahlpflichtmodule aus dem Modulkatalog „Raum und Zeit“ (insgesamt 8 LP):
 - „2D/3D-Animation“ (8 LP)
 - „Audiovisuelles Gestalten“ (8 LP)
 - „Gamedesign“ (8 LP)

³Der Modulkatalog Informatik umfasst Fächer im Umfang von jeweils 8 Leistungspunkten aus den Fachgebieten „Datenmanagement“, „Webprogrammierung“, „App-Entwicklung“, „Netzwerke und Verteilte Systeme“, „Spieleprogrammierung“, „Physical Computing“ und „Compu-

tergrafik“. ⁴Im Studienplan wird jeweils festgelegt, welche Module der Modulkataloge jeweils im aktuellen Semester gewählt werden können. ⁵Im Studienplan können für den Modulkatalog Informatik weitere Fachgebiete samt zugehörigen Modulen festgelegt werden.

§ 6

Studiengangskommission und Studienplan

(1) ¹Die beteiligten Fakultäten für Gestaltung und für Informatik bestellen eine Studiengangskommission zur Entwicklung des Studienplans in Absprache mit den Dekanen der Fakultäten für Gestaltung und Informatik. ²Die Fakultäten für Gestaltung und Informatik wählen einen Koordinator bzw. einen Koordinatorin der Studiengangskommission und legen die weiteren Mitglieder der Studiengangskommission fest. ³Jede Fakultät entsendet die Hälfte der Mitglieder der Studiengangskommission aus ihren Reihen.

(2) ¹Der Studienplan dient der Sicherstellung des Lehrangebots. ²Er enthält die nach dieser Studien- und Prüfungsordnung notwendigen Regelungen und Präzisierungen. ³Die Bekanntmachung neuer Regelungen muss spätestens zu Beginn der Vorlesungszeit des Semesters erfolgen, in dem die Regelungen erstmals anzuwenden sind. ⁴Der Studienplan enthält insbesondere Regelungen und Angaben über:

1. die Aufteilung der Lehrveranstaltungsstunden je Modul auf die Studiensemester,
2. die Wahlpflichtmodule mit Anzahl der Lehrveranstaltungsstunden und Leistungspunkte,
3. die Lehrveranstaltungsart in den einzelnen Modulen, soweit sie nicht in der Anlage abschließend festgelegt wurde,
4. die Zulassungsvoraussetzungen, soweit zu einzelnen Modulen Zulassungsvoraussetzungen vorgesehen sind,
5. die Studienziele und -inhalte der einzelnen Module,
6. die Ziele und Inhalte des praktischen Studiensemesters, der praxisbegleitenden Lehrveranstaltung sowie deren Form und Organisation,
7. nähere Bestimmungen zu den Leistungs- und Teilnahmenachweisen,
8. die Unterrichts- und Prüfungssprache, soweit diese nicht Deutsch ist.

(3) ¹Ein Anspruch darauf, dass sämtliche vorgesehenen Wahlpflichtmodule und Wahlmodule in jedem Semester angeboten werden, besteht nicht. ²Ebenso besteht kein Anspruch darauf, dass die dazugehörigen Lehrveranstaltungen bei nicht ausreichender Teilnehmerzahl durchgeführt werden. ³Ebenso besteht kein Anspruch auf Teilnahme an einer speziellen Wahlpflichtveranstaltung bei nicht ausreichenden Lehrkapazitäten.

§ 7

Grundlagen- und Orientierungsprüfungen

(1) Grundlagen- und Orientierungsprüfungen im Sinne von RaPO § 8 Abs. 2 Satz 1 sind die Prüfungen in folgenden Modulen der Grundlagen- und Orientierungsphase gemäß Anlage:

- „Grundlagen visueller Gestaltung“,
- „Grundlagen dreidimensionaler Gestaltung“,
- „Grundlagen der Informatik“,

– „Grundlagen der Programmierung“.

§ 8

Praktische Tätigkeit oder Auslandsstudium

(1) ¹Im Rahmen des Studiums muss eine praktische Tätigkeit in einem in- oder ausländischen Unternehmen oder ein einschlägiges Auslandsstudium an einer Hochschule erfolgreich absolviert werden. ²Die praktische Tätigkeit umfasst einschließlich der praxisbegleitenden Lehrveranstaltungen 20 Wochen. ³Im Auslandsstudium sind Leistungen zu erbringen, die 20 Leistungspunkten gemäß ECTS entsprechen.

(2) ¹Ziele, Inhalte, Form und Organisation der praktischen Tätigkeit sowie des Auslandsstudiums regelt der Studienplan. ²Die praktische Tätigkeit ist bei einer Ausbildungsstelle abzuleisten, die die in § 5 Abs. 4 bzw. Abs. 5 festgelegten Ausbildungsinhalte gemäß der gewählten Studienrichtung vermitteln kann und im Rahmen des Praktikums auch vermittelt.

§ 9

Prüfungskommission

(1) ¹Die Prüfungskommission besteht aus fünf hauptamtlichen Professoren der beiden beteiligten Fakultäten Gestaltung und Informatik, davon mindestens je zwei aus jeder Fakultät. ²Der Vorsitzende und die weiteren Kommissionsmitglieder werden von den Fakultätsräten der Fakultäten für Gestaltung und für Informatik gewählt.

§ 10

Bachelorarbeit

(1) Die Bachelorarbeit wird in der Regel im siebten Studiensemester angefertigt.

(2) Das Thema der Bachelorarbeit wird frühestens ausgegeben, wenn die Wahlpflichtmodule der Modulkataloge „Mensch und Maschine“, „Raum und Zeit“ und „Informatik“ der Spezialisierungsphase gemäß § 5 Abs. 4 Satz 3 und § 5 Abs. 5 Satz 2, das Teamprojekt (Anlage Abschnitt „Vertiefungsphase“ Modul „Teamprojekt“) und die praktische Tätigkeit bzw. das Auslandssemester (§ 8 Abs. 1 Satz 2) erfolgreich absolviert wurden.

(3) Das Thema der Bachelorarbeit muss den in § 5 Abs. 4 bzw. Abs. 5 festgelegten Ausbildungsinhalten der gemäß § 5 Abs. 3 Satz 2 gewählten Studienrichtung genügen.

(4) Die Bachelorarbeit kann in deutscher, mit Genehmigung der Erstprüferin oder des Erstprüfers auch in einer anderen Sprache abgefasst werden.

(5) Form und Anzahl der abzugebenden Exemplare der Bachelorarbeit regelt der Studienplan.

§ 11

Bewertung der einzelnen Prüfungen, Bildung von Endnoten

(1) Zur differenzierten Bewertung von Prüfungsleistungen und der Bachelorarbeit können die ganzen Notenziffern 1 bis 4 um 0,3 erniedrigt oder erhöht werden, wobei die Noten 0,7 und 4,3 ausgeschlossen sind.

(2) ¹Für jedes bestandene Modul wird eine Modulnote gebildet. ²Die Modulnote ergibt sich aus dem auf eine Kommastelle gerundeten arithmetischen Mittelwert der dem Modul zuge-

ordneten gewichteten Teilnoten. ³Ein Modul ist bestanden, wenn alle dem Modul zugeordneten Prüfungen bestanden sind.

§ 12

Abschlusszeugnis und Prüfungsgesamtnote

(1) Die Bachelorprüfung gilt als bestanden, wenn alle Prüfungen nach Maßgabe der Anlage erfolgreich abgeschlossen und die Bachelorarbeit mindestens mit dem Prädikat „ausreichend“ beurteilt wurde.

(2) Für die Berechnung des Prüfungsgesamtergebnisses werden die Endnoten aller Module der „Spezialisierungsphase“ und der „Vertiefungsphase“ jeweils nach der Anzahl der zugeordneten Leistungspunkte gewichtet, die Endnoten der Module der „Grundlagen- und Orientierungsphase“ werden mit 50% der zugeordneten Leistungspunkte gewichtet, die Endnoten der Bachelorarbeit und des Bachelorprojekts werden jeweils dreifach gewichtet.

(3) Über die bestandene Bachelorprüfung wird ein Zeugnis gemäß dem jeweiligen Muster in der Anlage zur Allgemeinen Prüfungsordnung der Hochschule Augsburg ausgestellt.

(4) Im Abschlusszeugnis werden die erzielten Bewertungen für alle Module sowie für die in der Spezialisierungsphase und Vertiefungsphase belegten Wahlpflichtmodule (Anlage Abschnitt „Spezialisierungsphase“ und Abschnitt „Vertiefungsphase“) aufgeführt.

(5) Im Abschlusszeugnis wird der Titel der Bachelorarbeit ausgewiesen.

§ 13

Akademischer Grad, Abschlusszeugnis

(1) Bei erfolgreichem Abschluss des Studiengangs *Interaktive Medien* vergibt die Hochschule Augsburg je nach gewählter Studienrichtung entweder den akademischen Grad „Bachelor of Arts“, Kurzform: „B.A.“ oder den akademischen Grad „Bachelor of Science“, Kurzform „B.Sc.“.

(2) Der akademische Grad „Bachelor of Arts“ wird verliehen, falls der Studienrichtung „Gestaltung“ gemäß § 5 Abs. 3 Satz 2 gewählt wurde und die entsprechenden Module erfolgreich absolviert wurden.

(3) Der akademische Grad „Bachelor of Science“ wird verliehen, falls der Studienrichtung „Informatik“ gemäß § 5 Abs. 3 Satz 2 gewählt wurde und die entsprechenden Module erfolgreich absolviert wurden.

(4) Über die Verleihung des akademischen Grades wird eine Urkunde und ein Diploma Supplement gemäß dem Muster in der Anlage zur Allgemeinen Prüfungsordnung der Hochschule Augsburg ausgestellt.

§ 14

Inkrafttreten

Diese Studien- und Prüfungsordnung gilt erstmals für Studierende, die ihr Studium ab dem Wintersemester 2018/19 aufnehmen.

Ausgefertigt aufgrund des Senatsbeschlusses vom 19. Dezember 2017 und der rechtsaufsichtlichen Genehmigung des Präsidenten der Hochschule Augsburg vom 21. Dezember 2017.

Augsburg, den 21. Dezember 2017

Prof. Dr. Gordon T. Rohrmair
Präsident

Die Satzung wurde am 21. Dezember 2017 in der Hochschule niedergelegt. Die Niederlegung wurde am 21. Dezember 2017 durch Aushang an der Hochschule bekannt gegeben. Tag der Bekanntmachung ist daher der 21. Dezember 2017.

Anlage: Übersicht über die Module und Leistungsnachweise

Abkürzungen

LVS = Lehrveranstaltungsstunden (Präsenzstunden pro Woche)

Lehrveranstaltungsarten

PP = Portfolioprüfung
EX = Exkursion
PA = Projektarbeit
PR = Praktikum/Übungen
PT = Praktische Tätigkeit
SE = Seminar
SU = Seminaristischer Unterricht
WS = Workshop
WP = Wahlpflichtmodul

Prüfungen

PRÄS = Präsentation
KL = Klausur
OKL = Onlineklausur
RF = Referat
PR = Praxisreferat
PB = Praxisbericht
STA = Studienarbeit
VS = Versuch
BA = Bachelorarbeit

Arten von Prüfungen

Präsentation: Mündliche Erläuterung und Begründung (15 bis 20 Minuten) einer praktischen oder theoretischen Arbeit und anschließender Beantwortung von Fragen.

Klausur: Schriftliche Prüfung mit einer Dauer von 45 bis 120 Minuten.

Onlineklausur: Schriftliche Prüfung mit einer Dauer von 90 bis 180 Minuten. Die Prüfung erfolgt online am Rechner.

Referat: Mündlicher Vortrag mit einer Dauer von 30 bis 60 Minuten. Die Bearbeitungszeit beträgt 40 bis 80 Zeitstunden. Zu jedem Referat gehört auch eine schriftliche Ausarbeitung des Vortrages.

Praxisreferat: Mündlicher Vortrag mit einer Dauer von 15 bis 20 Minuten über die praktische Tätigkeit oder das Auslandssemester. Die Bearbeitungszeit beträgt 20 bis 30 Zeitstunden. Zu jedem Referat gehört auch eine schriftliche Ausarbeitung des Vortrages.

Praxisbericht: Beschreibung der praktischen Tätigkeit sowie eine Beschreibung des Betriebes, in dem die praktische Tätigkeit absolviert wurde. Der Praxisbericht umfasst mindestens 15 Seiten DIN A4 in Schriftgröße 12 pt.

Studienarbeit: Praktische Ausarbeitung einer fachbezogenen Aufgabenstellung, erstellt mit über das Semester andauernder Lehrbetreuung. Abgabe in Papierform oder digitaler Form mit Dokumentation, Werkstücken, lauffähigem Programm und/oder Programmcode. Die Studienarbeit ist i. Allg. mit einer Präsentation verbunden, d.h. mit einem mündlichen Vortrag von 15 bis 30 Minuten Dauer über das Ergebnis der Studienarbeit. Der fach- und aufgabenspezifische Umfang sowie die genaue Form der Abgabe werden im Studienplan festgelegt. Der durchschnittliche Arbeitsaufwand beträgt 25 bis 30 Zeitstunden je Leistungspunkt. Bei der Ermittlung des zeitlichen Gesamtumfangs der Studienarbeit wird die Anzahl der Lehrveranstaltungsstunden (Präsenzstunden) berücksichtigt.

Portfolioprüfung: Bei der Portfolioprüfung werden unselbständige Teilleistungen zur Umsetzung einer Aufgabenstellung in einem Modul erbracht. Die Portfolioprüfung kann sich aus schriftlichen Ausarbeitungen, mündlichen Beiträgen oder praktischen Leistungen zusammensetzen. Es erfolgt keine schematische Einzelbetrachtung, sondern eine Gesamtwürdigung aller erbrachten Leistungen im Zusammenhang. Es gilt die Einschränkung, dass die einzelnen Prüfungselemente den zeitlichen und inhaltlichen Umfang einer schriftli-

chen/mündlichen oder praktischen Modulendprüfung nicht überschreiten oder entsprechen dürfen.

Versuch: Durchführung eines Versuches mit einer Arbeitsleistung von 20 bis 30 Zeitstunden. Zu jedem Versuch gehört auch eine schriftliche Dokumentation des Versuchsverlaufs und -ergebnisses im Umfang von 5 bis 10 Seiten DIN A4 in Schriftgröße 12 pt.

Bachelorarbeit: Schriftliche Ausarbeitung der Abschlussarbeit. Form und Anzahl der abzugebenden Exemplare der Bachelorarbeit werden gemäß § 10 Abs. 5 im Studienplan festgelegt.

Präsentation: Die Präsentation ist eine 15-20-minütige mündliche Vorstellung und Begründung einer praktischen Arbeit an Hand von Arbeitsbeispielen und dem zugehörigen Arbeitsprozess. Im Rahmen der Präsentation dürfen vom Prüfer, bei hochschulöffentlicher oder öffentlicher Präsentation auch von den Zuhörern, im Anschluss 5-10 Minuten Fragen zur vorgestellten Bearbeitung gestellt werden.

Grundlagen- und Orientierungsphase (1. und 2. Semester)

1	2	3	4	5	6	7
ID	Modul	LVS	Art	Prüfungen	Gewicht	LP
go.vg	Grundlagen visueller Gestaltung	6	SU, PR	STA 110 – 150 h	50 %	8
go.3d	Grundlagen dreidimensionaler Gestaltung	6	SU, PR	STA 110 – 150 h	50 %	8
go.ia	Grundlagen interaktiver Gestaltung	6	SU, PR	STA 110 – 150 h	50 %	8
go.av	Grundlagen audiovisueller Gestaltung	6	SU, PR	STA 110 – 150 h	50 %	8
go.inf	Grundlagen der Informatik	6	SU, PR	KL 60 – 120 Min	50 %	8
go.prog	Grundlagen der Programmierung	6	SU, PR	KL 60 – 90 Min / OKL 90 – 180 Min (1)	50 %	8
go.web	Grundlagen der Webtechnologien	6	SU, PR	KL 60 – 90 Min / OKL 90 – 180 Min (1)	50 %	8
go.soft	Grundlagen der Softwareentwicklung	6	SU, PR	1 KL, 60 – 120 Min, 0 oder 1 OKL, 90 – 180 Min (1)	50 %	8
	Summe	48				64

Spezialisierungsphase (3. und 4. Semester) für die Studienrichtung „Gestaltung“

1	2	3	4	5	6	7
ID	Modul	LVS	Art	Prüfungen	Gewicht	LP
spr	Sprache	4	SU/PR (1)	PP/KL 45 – 90 Min (1)	50 %	4
sg.th	Theorie digitaler Medien	6	SU	STA 110 – 150 h	100 %	8
sg.m	Mensch und Maschine (2)				100 %	16
sg.mi	Interfacedesign	6	SU/PR (1)	STA 110 – 150 h		
sg.ma	Interaktionsdesign	6	SU/PR (1)	STA 110 – 150 h		
sg.mp	Physical Interfaces	6	SU/PR (1)	STA 110 – 150 h		
sg.a	Raum und Zeit (3)				100 %	16
sg.an	2D/3D-Animation	6	SU/PR (1)	STA 110 – 150 h		
sg.ak	Audiovisuelles Gestalten	6	SU/PR (1)	STA 110 – 150 h		
sg.ag	Gamedesign	6	SU/PR (1)	STA 110 – 150 h		
si.i	Informatik (4)	12	WP: SU/PA (1)	KL 60 – 120 Min / RF / STA / OKL 90 – 180 Min (1)	100 %	16
	Summe					60

Spezialisierungsphase (3. und 4. Semester) für die Studienrichtung „Informatik“

1	2	3	4	5	6	7
ID	Modul	LVS	Art	Prüfungen	Gewicht	LP
spr	Sprache	4	SU/PR (1)	PP/KL 45 – 90 Min (1)	50 %	4
si.mt	Mathematik	6	SU + EX/PR (1)	STA + KL 90 min	100 %	8
si.i	Informatik (5)	24	WP: SU/PR (1)	KL 60 – 120 Min / RF / STA / OKL 90 – 180 Min (1)	100 %	32
sg.m	Mensch und Maschine (6)				100 %	8
sg.mi	Interfacedesign	6	SU/PR (1)	STA 110 – 150 h		
sg.ma	Interaktionsdesign	6	SU/PR (1)	STA 110 – 150 h		
sg.mp	Physical Interfaces	6	SU/PR (1)	STA 110 – 150 h		
sg.a	Raum und Zeit (7)				100 %	8
sg.an	2D/3D-Animation	6	SU/PR (1)	STA 110 – 150 h		
sg.ak	Audiovisuelles Gestalten	6	SU/PR (1)	STA 110 – 150 h		
sg.ag	Gamedesign	6	SU/PR (1)	STA 110 – 150 h		
	Summe					60

Vertiefungsphase (5., 6. und 7. Semester)

1	2	3	4	5	6	7
Modul-Kürzel	Modul	LVS	Art der Lehrveranstaltungen	Prüfungsform und Bearbeitungsdauer	Notengewichte zur Bildung der Endnote	LP
wks	Workshops und Seminare (8)	6	WS/SU	VS/RF/STA (1)	Prädikat mE/oE	6
v.px	Praktische Tätigkeit oder Auslandsstudium	–	PT	PB	Prädikat mE/oE	20
v.ps	Praxisseminar (9)	2	SE	PR	Prädikat mE/oE	2
v.ux	UX-Design	4	SU	STA 65 – 90 h	100 %	5
v.pd	Projektdurchführung	4	SU, PR	STA 65 – 90 h	100 %	5
v.team	Teamprojekt (10)	8	PA	STA 420 – 520 h	100 %	20
v.mg	Mensch und Gesellschaft	4	SU	KL 60 – 120 Min / RF / STA (1)	100 %	5
v.km	Kunde und Markt	4	SU	KL 60 – 120 Min / RF / STA (1)	100 %	5
v.bp	Bachelorprojekt (11)	2	PA	STA 170 – 210 h	300 %	8
v.ba	Bachelorarbeit	–	BA	PRÄS	300 %	10
	Summe	34				86

- (1) **Zulassungsvoraussetzungen:** Das Nähere, auch die Zulassungsvoraussetzungen zu den Prüfungen, wird im Studienplan festgelegt.
- (2) **Studienschwerpunkt Gestaltung:** Im Studienschwerpunkt Gestaltung müssen im Modul Mensch und Maschine insgesamt zwei der folgenden drei Wahlpflichtmodule mit je 8 LP belegt werden: Interfacedesign, Interaktionsdesign und Physical Interfaces.
- (3) **Studienschwerpunkt Gestaltung:** Im Studienschwerpunkt Gestaltung müssen insgesamt zwei der folgenden drei Module mit je 8 LP belegt werden: 2D/3D-Animation, Audiovisuelles Gestalten und Gamedesign.

- (4) **Studienschwerpunkt Gestaltung:** Im Studienschwerpunkt Gestaltung müssen Informatikmodule mit zusammen 16 LP aus dem Modulkatalog Informatik nach § 5 Abs. 5 Satz 3 belegt werden.
- (5) **Studienschwerpunkt Informatik:** Im Studienschwerpunkt Informatik müssen Informatikmodule mit zusammen 32 LP aus dem Modulkatalog Informatik nach § 5 Abs. 5 Satz 3 belegt werden.
- (6) **Studienschwerpunkt Informatik:** Im Studienschwerpunkt Informatik muss im Modul „Mensch und Maschine“ eines der folgenden drei Wahlpflichtmodule mit je 8 LP belegt werden: Interface-design, Interaktionsdesign und Physical Interfaces.
- (7) **Studienschwerpunkt Informatik:** Im Studienschwerpunkt Informatik muss im Modul „Zeit und Raum“ eines der folgenden drei Module mit je 8 LP belegt werden: 2D/3D-Animation, Audiovisuelles Gestalten und Gamedesign.
- (8) **Modul Workshops und Seminare:** Die Wahlpflichtmodule, die im Rahmen des Moduls „Workshops und Seminare“ belegt werden können, werden im Studienplan aufgeführt.
- (9) **Praxisseminar:** ¹Im Praxisseminar kann das Qualifikationsziel nur über die unmittelbare Anwesenheit der Teilnehmer erreicht werden. ²Die erfolgreiche Durchführung der Lehrveranstaltung ist von der Anwesenheit der Teilnehmer abhängig. ³Es wird daher eine Anwesenheitspflicht angeordnet. ⁴Für glaubhaft gemachte und nicht von den Studierenden zu vertretenden Fehlzeiten wird pro Semester ein Ersatztermin oder eine Ersatzleistung angeboten. ⁵Die Anwesenheit in dem Praxisseminar wird mittels einer Teilnehmerliste festgestellt, in die sich die Studierenden mit eigenem Namen und Unterschrift eintragen.
- (10) **Teamprojekt:** Die Betreuung eines jeden Teamprojekts im Umfang von 8 LVS erfolgt sowohl durch eine Dozentin oder einen Dozenten der Fakultät für Gestaltung als auch durch eine Dozentin oder einen Dozenten der Fakultät für Informatik jeweils im Umfang von 4 LVS.
- (11) **Bachelorprojekt:** Das Thema des Bachelorprojektes wird gemeinsam mit dem Thema der Bachelorarbeit vergeben.