

**Prüfungs- und Studienordnung (Satzung) für den Bachelor-Studiengang Medieninformatik
des Fachbereichs Information und Kommunikation der Fachhochschule Flensburg
vom 18. Juli 2013**

Aufgrund des § 52 Abs. 1, Satz 1 des Hochschulgesetzes (HSG) vom 28. Februar 2007 (GVOBl. Schl.-H. 2007, S. 184), zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 4. Februar 2011 (GVOBl. Schl.-H. S. 34, ber. 2011, S. 67) wird nach Beschlussfassung durch den Konvent des Fachbereichs Information und Kommunikation vom 23. Januar 2013 und Beschlussfassung des Senats vom 17. Juli 2013 und nach Genehmigung des Präsidiums der Fachhochschule Flensburg vom 18. Juli 2013 folgende Satzung erlassen.

Diese Prüfungs- und Studienordnung bezieht sich auf die fachübergreifenden Bestimmungen der Prüfungsverfahrensordnung (PVO) der Fachhochschule Flensburg.

§ 1

Studienziel, Studieninhalte und Studienablauf

- (1) Der Bachelor-Studiengang Medieninformatik vermittelt den Studierenden die Fähigkeit, Probleme auf dem Gebiet der Medieninformatik mit wissenschaftlichen Methoden und Erkenntnissen selbständig zu analysieren und zu lösen. Der Studiengang ist interdisziplinär angelegt. Die Studierenden erwerben grundlegende Fachkenntnisse sowie praxis- und anwendungsbezogene Fähigkeiten sowohl auf dem Gebiet der Informatik als auch auf dem Gebiet der Gestaltung. Zentrale Themen des Bachelor-Studienganges Medieninformatik sind die Software-Entwicklung von plattformübergreifenden interaktiven Anwendungen sowie die Erstellung von 2D- und 3D-Animationen.
- (2) Je nach individueller Neigung ist ein Studienschwerpunkt aus den Bereichen Film oder Medienprogrammierung auszuwählen. Module aus den beiden Studienschwerpunkten können während des gesamten Studiums nicht gemischt werden.
- (3) In den ersten sechs Semestern werden die fachspezifischen Module belegt. Das siebente Studiensemester enthält ein Berufspraktikum und dient der Anfertigung der Bachelor-Thesis.

§ 2

Abschluss

- (1) Aufgrund der bestandenen Bachelorprüfung wird der folgende Hochschulgrad verliehen: Bachelor of Science (abgekürzt B.Sc.).
- (2) Der Bachelorabschluss ist der erste berufsqualifizierende Abschluss.

§ 3

Regelstudienzeit, Orientierungsphase, Studienvolumen

- (1) Die Regelstudienzeit beträgt einschließlich der Bachelorprüfung sieben Semester.
- (2) Das Studium enthält eine einjährige Orientierungsphase. Die Prüfungsleistungen des ersten Studiensemesters stellen die Orientierungsprüfung dar. Ist die Orientierungsprüfung nicht innerhalb der Orientierungsphase abgeschlossen, wird eine Studienberatung empfohlen. Ist die Orientierungsprüfung nicht erfolgreich absolviert, dürfen Prüfungen ab dem vierten Studiensemester nicht wahrgenommen werden, soweit im Modul- und Prüfungsplan nicht anders angegeben (§ 6 Abs. 5 PVO).
- (3) Das Studienvolumen beträgt 144 Semesterwochenstunden und 210 Leistungspunkte (Credit Points: CP).

§ 4 Module und Prüfungen

Die folgenden Tabellen zeigen den Modul- und Prüfungsplan unter Berücksichtigung der Studienschwerpunkte Film und Medienprogrammierung. Die Zuordnung der Leistungspunkte (CP) zu den einzelnen Modulen ist den nachstehenden Tabellen zu entnehmen.

In den nachfolgenden Tabellen werden die hier erläuterten Abkürzungen verwendet.

Art der Veranstaltung		Art der Prüfung	
V	Vorlesung	PVL	Prüfungsvorleistung
Sem	Seminar	PL	Prüfungsleistung
Ü	Übung	SL	Studienleistung
L	Labor	OP	Orientierungsprüfung
W	Workshop	SP	Sonstige Prüfung
P	Projekt		

Umfang der Veranstaltung		Form der Prüfung	
SWS	Semesterwochenstunden	K(n)	Klausur (Stunden)
CP	Credit Points (Leistungspunkte)	AP(n)	Schriftliche Abschlussprüfung (Stunden)
		HA	Hausaufgaben
		Arb	Schriftliche Ausarbeitung
		Votr	Vortrag
		MP	Mündliche Prüfung

Modul- und Prüfungsplan

1. Studiensemester							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
	Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen	
Digitales Zeichnen und Storyboarding	Digitales Zeichnen und Storyboarding	V/Ü	4	5	SL	HA, Votr, Arb	Keine
Grundlagen Gestaltung	Grundlagen Gestaltung	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	Keine
Strukturierte Programmierung	Strukturierte Programmierung	V	2	5	PL	K(1)	Keine
	Strukturierte Programmierung Labor	L	2		Erforderlich für Anerkennung dieses Moduls		
Interface- und Interaktionsdesign	Interface- und Interaktionsdesign	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	Keine
Studienschwerpunkt ¹⁾	siehe Studienschwerpunkt 1. Semester		4	5	PL	siehe Studienschwerpunkt 1. Semester	Keine
Ideenfindung und Kommunikation	Kreativitätstechniken	W	2	2,5	SL	HA, Votr, Arb	Keine
	Kommunikation und Präsentation	W	2	2,5	SL	HA, Votr, Arb	Keine
Alle Module des 1. Studiensemesters			24	30	4 PL, 3 SL		
Hinweis: ¹⁾ Zur Schwerpunktbildung können entweder Module aus dem Bereich Film oder dem Bereich Medienprogrammierung gewählt werden. Module aus den Bereichen Film und Medienprogrammierung können während des gesamten Studiums nicht gemischt werden.							

1. Studiensemester: Studienschwerpunkt Film							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
	Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen	
Filmsprache	Filmsprache	V/Ü	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	Keine

1. Studiensemester: Studienschwerpunkt Medienprogrammierung							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
	Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen	
Modellierung und Design Patterns	Modellierung und Design Patterns	V/L	4	5	PL	K(2)	Keine

2. Studiensemester							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
3D-Modellierung	3D-Modellierung	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	Keine
Digitale Bildbearbeitung	Digitale Bildbearbeitung	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	Keine
Objektorientierte Programmierung	Objektorientierte Programmierung	V	2	5	PL	K(2)	Keine
	Objektorientierte Programmierung Labor	L	2		Erforderlich für Anerkennung dieses Moduls		
Algorithmen und Datenstrukturen	Algorithmen und Datenstrukturen	V/L	4	5	PL	K(2)	Keine
Studienschwerpunkt ¹⁾	siehe Studienschwerpunkt 2. Semester		4	5	siehe Studienschwerpunkt 2. Semester		Keine
Arbeits- und Studienorganisation	Projektmanagement	V	2	2,5	SL	AP(2), HA, Votr	Keine
	Wissenschaftliches Arbeiten	W	2	2,5	SL	HA, Votr, Arb	Keine
Alle Module des 2. Studiensemesters			24	30	Studienschwerpunkt Film: 5 PL, 2 SL Studienschwerpunkt Medienprogrammierung: 4 PL, 3 SL		
Hinweis: ¹⁾ Zur Schwerpunktbildung können entweder Module aus dem Bereich Film oder dem Bereich Medienprogrammierung gewählt werden. Module aus den Bereichen Film und Medienprogrammierung können während des gesamten Studiums nicht gemischt werden.							

2. Studiensemester: Studienschwerpunkt Film							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Audio-Produktion	Audio-Produktion	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	Keine

2. Studiensemester: Studienschwerpunkt Medienprogrammierung							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Netzwerk-Kommunikation	Netzwerk-Kommunikation	V	2	5	SL	AP(1), HA, Votr	Keine
	Netzwerk-Kommunikation Labor	L	2		Erforderlich für Anerkennung dieses Moduls		

3. Studiensemester							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
3D-Rendering	3D-Rendering	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	Keine
Konzeption Online / Mobil	Konzeption Online / Mobil	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	Keine
Mobile Computing	Mobile Computing	V	2	5	PL	SP(MP, HA, AP(1,5))	Keine
	Mobile Computing Labor	L	2		Erforderlich für Anerkennung dieses Moduls		
Game Design Projekt	Game Design Projekt	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	Keine
3D-Computergrafik	3D-Computergrafik	V	2	5	PL	K(2)	Keine
	3D-Computergrafik Labor	L	2		Erforderlich für Anerkennung dieses Moduls		
Studienschwerpunkt ¹⁾	siehe Studienschwerpunkt 3. Semester		4	5	PL	siehe Studienschwerpunkt 3. Semester	Keine
Alle Module des 3. Studiensemesters			24	30	6 PL		
Hinweis: ¹⁾ Zur Schwerpunktbildung können entweder Module aus dem Bereich Film oder dem Bereich Medienprogrammierung gewählt werden. Module aus den Bereichen Film und Medienprogrammierung können während des gesamten Studiums nicht gemischt werden.							

3. Studiensemester: Studienschwerpunkt Film							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Filmdreh	Filmdreh	V/P	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	Keine

3. Studiensemester: Studienschwerpunkt Medienprogrammierung							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Signalverarbeitung und Mustererkennung	Signalverarbeitung und Mustererkennung	V	2	5	PL	SP(MP, HA, AP(1,5))	Keine
	Signalverarbeitung und Mustererkennung Labor	L	2		Erforderlich für die Anerkennung dieses Moduls		

4. Studiensemester							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
2D-Animation	2D-Animation	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	OP
Gestaltung Online-Medien	Gestaltung Online-Medien	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	OP
Spiele-Programmierung	Spiele-Programmierung	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	OP
Datenbanken	Datenbanken	V/L	4	5	PL	K(2)	OP
Studienschwerpunkt ¹⁾	siehe Studienschwerpunkt 4. Semester		4	5	PL	siehe Studienschwerpunkt 4. Semester	OP
Medienkompetenz	Medienrecht	V	2	2,5	SL	AP(1), HA, Votr	Keine
	Medienwirksamkeit	Sem	2	2,5	SL	HA, Votr, Arb	Keine
Alle Module des 4. Studiensemesters			24	30	5 PL, 2 SL		
Hinweis: ¹⁾ Zur Schwerpunktbildung können entweder Module aus dem Bereich Film oder dem Bereich Medienprogrammierung gewählt werden. Module aus den Bereichen Film und Medienprogrammierung können während des gesamten Studiums nicht gemischt werden.							

4. Studiensemester: Studienschwerpunkt Film							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Filmschnitt / -Editing	Filmschnitt / -Editing	P	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	OP

4. Studiensemester: Studienschwerpunkt Medienprogrammierung							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Bild- und Videoverarbeitung	Bild- und Videoverarbeitung	V/L	4	5	PL	SP(MP, HA, AP(1,5))	OP

5. Studiensemester							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
3D-Animation	3D-Animation	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr, Arb)	OP
Wahlpflichtfach Design ¹⁾	Siehe Katalog der Wahlpflichtveranstaltungen Design		4	5	PL	Laut Katalog	OP
WWW-Programmierung	WWW-Programmierung	V	2	5	PL	SP(HA, Votr, AP(1,5))	OP
	WWW-Programmierung Labor	L	2		Erforderlich für Anerkennung dieses Moduls		
Wahlpflichtfach Informatik ²⁾	Siehe Katalog der Wahlpflichtveranstaltungen Informatik		4	5	PL	Laut Katalog	OP
Studienschwerpunkt ³⁾	Siehe Studienschwerpunkt 5. Semester		4	5	PL	Siehe Studienschwerpunkt 5. Semester	OP
Wirtschaft und Sprachen	Digitale Geschäftsmodelle	Sem/P	2	2,5	SL	AP(2), HA, Votr	Keine
	Fach-Englisch	W	2	2,5	SL	AP(2), HA, Votr	Keine
Alle Module des 5. Studiensemesters			24	30	5 PL, 2 SL		
<p>Hinweise:</p> <p>¹⁾ In diesem Modul bestehen Wahlmöglichkeiten (siehe Katalog der Wahlpflichtveranstaltungen Design). Im Wahlpflichtfach Design können Studierende mit dem Studienschwerpunkt Medienprogrammierung auch Module aus dem Studienschwerpunkt Film wählen. Der oder die Studiengangverantwortliche bestimmt entsprechende Module und veröffentlicht diese rechtzeitig vor Beginn des Semesters per Aushang beim Dekanat.</p> <p>²⁾ In diesem Modul bestehen Wahlmöglichkeiten (siehe Katalog der Wahlpflichtveranstaltungen Informatik). Im Wahlpflichtfach Informatik können Studierende mit dem Studienschwerpunkt Film auch Module aus dem Studienschwerpunkt Medienprogrammierung wählen. Zudem können Module aus den Studiengängen Angewandte Informatik oder Wirtschaftsinformatik gewählt werden. Der oder die Studiengangverantwortliche bestimmt entsprechende Module und veröffentlicht diese rechtzeitig vor Beginn des Semesters per Aushang beim Dekanat.</p> <p>³⁾ Zur Schwerpunktbildung können entweder Module aus dem Bereich Film oder dem Bereich Medienprogrammierung gewählt werden. Module aus den Bereichen Film und Medienprogrammierung können während des gesamten Studiums nicht gemischt werden.</p>							

5. Studiensemester: Studienschwerpunkt Film							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Vertonung Film ¹⁾	Vertonung Film	W	4	5	PL	SP(HA, Votr , Arb)	OP
Post-production ¹⁾	Postproduction	L/P	4	5	PL	SP(HA, Votr , Arb)	OP
Hinweis: ¹⁾ In diesem Bereich besteht eine Wahlmöglichkeit zwischen den Modulen Vertonung Film und Postproduction.							

5. Studiensemester: Studienschwerpunkt Medienprogrammierung							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Virtuelle und erweiterte Realität	Virtuelle und erweiterte Realität	V/W	4	5	PL	SP(HA, Arb)	OP

6. Studiensemester							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Projekt	Projekt	P	8	10	PL	SP (HA, Votr, Arb)	OP
Wahlpflichtfach 1 ¹⁾	siehe Katalog der Wahlpflichtfächer Medieninformatik ⁴⁾		4	5	PL	laut Katalog	OP
Wahlpflichtfach 2 ¹⁾	siehe Katalog der Wahlpflichtfächer Medieninformatik ⁴⁾		4	5	PL	laut Katalog	OP
Wahlpflichtfach 3 ^{1) 2)}	siehe Katalog der Wahlpflichtfächer Medieninformatik, Angewandte Informatik, oder Wirtschaftsinformatik ⁴⁾		4	5	PL	laut Katalog	OP
Nichttechnisches Wahlpflichtfach ³⁾	siehe Katalog der nichttechnischen Wahlpflichtfächer ^{5) 6)}		4	5	SL	laut Katalog	Keine
Alle Module des 6. Studiensemesters			24	30	Anzahl der PL und SL je nach gewählten Lehrveranstaltungen		
<p>Hinweise:</p> <p>¹⁾ In diesem Modul bestehen Wahlmöglichkeiten (siehe Katalog der Wahlpflichtfächer des Studienganges Medieninformatik).</p> <p>²⁾ Im Wahlpflichtfach 3 können zusätzlich zum Katalog der Wahlpflichtfächer des Studienganges Medieninformatik auch Fächer aus dem Katalog der Wahlpflichtfächer der Studiengänge Angewandte Informatik oder Wirtschaftsinformatik gewählt werden. Auf Vorschlag von Studierenden kann der oder die Studiengangsverantwortliche das Angebot um Veranstaltungen aus anderen Studiengängen erweitern, die für das Berufsfeld der Medieninformatik nutzbringend sind.</p> <p>³⁾ In diesem Modul bestehen Wahlmöglichkeiten (siehe Katalog der nichttechnischen Fächer des Studienganges Medieninformatik).</p> <p>⁴⁾ Das Angebot an Wahlpflichtfächern der einzelnen Studiengänge wird semesterweise aktualisiert und rechtzeitig vor Beginn des Semesters vom Dekanat durch Aushang bekanntgegeben.</p> <p>⁵⁾ Das Angebot an nichttechnischen Wahlpflichtfächern wird semesterweise aktualisiert. Der oder die Studiengangsverantwortliche bestimmt aus dem Angebot nichttechnischer Fächer für das Berufsfeld der Medieninformatik nutzbringende Veranstaltungen und veröffentlicht diese rechtzeitig vor Beginn des Semesters per Aushang beim Dekanat.</p> <p>⁶⁾ Bei einer 4-SWS-Veranstaltung (5CP) ist eine Studienleistung (SL) zu erbringen. Bei zwei 2-SWS-Veranstaltungen sind pro Veranstaltung eine Studienleistung (SL) zu erbringen.</p>							

7. Studiensemester					
Modul			Prüfung		
Lehrveranstaltung	Art	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Berufspraktikum	Projekt	18	SL	Dauer Berufspraktikum 3 Monate	OP ²⁾
Bachelor-Thesis	Thesis	12	PL ¹⁾	Dauer Abschlussarbeit 2 Monate Kolloquium MP(45 Min.)	OP ³⁾
Alle Module des 7. Studiensemesters		30	1 PL, 1 SL		
Hinweise: ¹⁾ Das bestandene Kolloquium ist erforderlich für die Anerkennung der Thesis. ²⁾ s. § 6 Abs. 1 und Praktikumsordnung § 4 Abs. 2 ³⁾ s. § 7 Abs. 1					

§ 5 Prüfungssprache

Die Prüfungssprache ist Deutsch (§ 6 Absatz 4, PVO).

§ 6 Berufspraktikum

- (1) Zum Berufspraktikum wird zugelassen, wer alle Prüfungs- und Studienleistungen aus dem ersten, zweiten und dritten Semester komplett sowie weitere 50 Leistungspunkte (CP) erbracht hat.
- (2) Näheres zum Berufspraktikum wird in der Praktikumsordnung zum Bachelor-Studiengang Medieninformatik geregelt.

§ 7 Abschlussarbeit

- (1) Die Zulassung zur Abschlussarbeit kann frühestens drei Monate nach dem bescheinigten Beginn des Berufspraktikums erfolgen.
- (2) Die Bearbeitungszeit der Abschlussarbeit beträgt in der Regel zwei Monate (§ 21 Absatz 6, PVO).
- (3) Das Thema der Abschlussarbeit kann nur innerhalb der ersten vier Wochen nach Ausgabe zurückgegeben werden (§ 21 Absatz 7, PVO).
- (4) Die Bearbeitungszeit der Abschlussarbeit kann maximal vier Wochen verlängert werden. Ein Antrag auf Verlängerung ist spätestens 14 Tage vor dem Abgabetermin dem Prüfungsausschuss vorzulegen (§ 21 Absatz 8, PVO).

§ 8 Kolloquium

- (1) Im Bachelor-Studiengang Medieninformatik ist ein Kolloquium im Zusammenhang mit der Abschlussarbeit vorgesehen (§ 24 Absatz 1, PVO).
- (2) Das Kolloquium dauert 45 Minuten je Kandidatin oder Kandidat (§ 24 Absatz 2, PVO).

§ 9 Bildung der Gesamtnote

Die Gesamtnote errechnet sich aus den gewichteten Einzelnoten der Prüfungsleistungen sowie der Bachelor-Thesis (die sich zu 70 % aus der Note für die Abschlussarbeit und zu 30 % aus der Note für das Kolloquium errechnet). Dabei wird die Gewichtung einer Note auf Basis der Leistungspunkte (CP) des zugehörigen Moduls vorgenommen: Leistungspunkte eines Moduls dividiert durch die Summe der Leistungspunkte aller in die Gesamtnote eingehenden Module (§ 25 Absatz 3, PVO).

§ 10 Inkrafttreten

- (1) Diese Prüfungs- und Studienordnung tritt am Tag nach ihrer Bekanntgabe in Kraft.
- (2) Diese Prüfungs- und Studienordnung gilt erstmals für alle Studierenden, die zum Wintersemester 2013/14 das Studium im Bachelor-Studiengang Medieninformatik an der Fachhochschule Flensburg aufnehmen.
- (3) Ein Anspruch auf das Lehrangebot sowie die Prüfungen besteht nur im Rahmen der semesterweisen Einführung dieser Prüfungs- und Studienordnung.

Ausgefertigt:

Flensburg, 18. Juli 2013

FACHHOCHSCHULE FLENSBURG
Fachbereich Information und Kommunikation
- Der Dekan -

gez. Prof. Dr. Hans-Werner Lang