

**Prüfungs- und Studienordnung (Satzung)  
des Fachbereichs Information und Kommunikation  
für den Bachelorstudiengang Interactive Media & Games  
der Hochschule Flensburg  
Vom 19. März 2025**

Aufgrund § 52 Abs. 1, Satz 1 des Hochschulgesetzes (HSG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 5. Februar 2016 (GVOBl. Schl.-H. S. 39), zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 03. Februar 2022 (GVOBl. Schl.-H. S. 102) wird nach Beschlussfassung durch den Konvent des Fachbereichs Information und Kommunikation vom 12. Februar 2025, nach Stellungnahme des Senats der Hochschule Flensburg vom 19. März 2025 und nach Genehmigung des Präsidiums der Hochschule Flensburg vom 19. März 2025 folgende Satzung erlassen.

Diese Prüfungs- und Studienordnung bezieht sich auf die fachübergreifenden Bestimmungen der Prüfungsverfahrensordnung (PVO) der Hochschule Flensburg in der aktuellen Fassung.

**§ 1**

**Studienziel, Studienschwerpunkte und Studienablauf**

- (1) Der Bachelor-Studiengang Interactive Media & Games vermittelt den Studierenden die Fähigkeit, Probleme auf den Gebieten interaktive Medien, Informatik und Spieleentwicklung 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 sind die Software-Entwicklung von plattformübergreifenden interaktiven Anwendungen, die Nutzung immersiver Medien (Virtuelle und Erweiterte Realität) sowie die Spieleprogrammierung.
- (2) In den ersten sechs Semestern werden die fachspezifischen Module belegt. Das siebente Semester enthält ein Berufspraktikum und dient der Anfertigung der Bachelor-Thesis.

**§ 2**

**Abschluss**

- (1) Aufgrund der bestandenen Bachelor-Prüfung 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 Bachelor-Prüfung 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.

- (3) Das Studientvolumen beträgt 210 Leistungspunkte (Credit Points: CP). Ein Leistungspunkt entspricht einem Arbeitsaufwand (Workload) von 30 Zeitstunden.

#### **§ 4**

##### **Module und Prüfungen**

- (1) Unterrichts- und Prüfungssprachen sind Deutsch oder Englisch. Näheres wird im Modulhandbuch festgelegt.
- (2) Die Tabellen in der Anlage 1 zeigen den Modul- und Prüfungsplan. Die Zuordnung der Leistungspunkte (CP) zu den einzelnen Modulen ist diesen Tabellen zu entnehmen.
- (3) Die Anlage 1 ist Bestandteil dieser Satzung.

#### **§ 5**

##### **Wahlpflichtmodule und interdisziplinäre Studienmodule**

- (1) Im Studium sind insgesamt 5 Wahlpflichtmodule zu belegen. Bis zu zwei Wahlpflichtmodule können aus dem Angebot der hochschulweiten interdisziplinären Studienmodule gewählt werden. Alle anderen Wahlpflichtmodule sind aus dem Bereich Informatik und/oder Design zu belegen.
- (2) Der oder die Studiengangsverantwortliche legt einen Katalog der im Wahlpflichtbereich wählbaren Module fest und ordnet in Abstimmung mit den Modulverantwortlichen die Module den Bereichen Design oder Informatik zu. Das Angebot an Wahlpflichtmodulen wird semesterweise aktualisiert und wird rechtzeitig vor Beginn des Semesters auf den Webseiten der Hochschule Flensburg bekanntgegeben.
- (3) Wahlpflichtmodule aus den Bereichen Design und Informatik sind Prüfungsleistungen.
- (4) Ein Wahlpflichtmodul hat einen Umfang von 5 CP. Für ein Wahlpflichtmodul ist eine Prüfungs- bzw. Studienleistung zu erbringen. Studierende können zur Erfüllung eines Wahlpflichtmoduls alternativ auch mehrere Veranstaltungen von geringerem Umfang als 5 CP wählen. Dann muss der Gesamtumfang der Veranstaltungen mindestens 5 CP betragen und pro Veranstaltung eine Prüfungs- bzw. Studienleistung erbracht werden.

#### **§ 6**

##### **Berufspraktikum**

Näheres zum Berufspraktikum wird in der Praktikumsordnung zum Bachelor-Studiengang Interactive Media & Games geregelt.

#### **§ 7**

##### **Abschlussarbeit**

- (1) Die Zulassung zur Abschlussarbeit kann frühestens drei Monate nach dem bescheinigten Beginn des Berufspraktikums erfolgen. Im Falle eines anderweitig erbrachten Berufspraktikums ist die Zulassung erst nach Bestätigung durch die Praktikumsbeauftragte oder den Praktikumsbeauftragten möglich.
- (2) Die Bearbeitungszeit der Abschlussarbeit beträgt in der Regel zwei Monate.
- (3) Das Thema der Abschlussarbeit kann nur innerhalb der ersten vier Wochen nach Ausgabe zurückgegeben werden.
- (4) Die Bearbeitungszeit der Abschlussarbeit kann maximal um vier Wochen verlängert werden. Ein Antrag auf Verlängerung ist spätestens 14 Tage vor dem Abgabetermin dem Prüfungsausschuss vorzulegen.

## **§ 8 Kolloquium**

- (1) Im Bachelor-Studiengang Interactive Media & Games ist ein Kolloquium im Zusammenhang mit der Abschlussarbeit vorgesehen.
- (2) Das Kolloquium dauert 45 Minuten je Kandidatin oder Kandidat.

## **§ 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.

## **§ 10 Inkrafttreten**

- (1) Diese Prüfungs- und Studienordnung tritt am 1. September 2025 in Kraft.
- (2) Diese Prüfungs- und Studienordnung gilt erstmals für alle Studierenden, die zum Wintersemester 2025/26 das Studium im Bachelor-Studiengang Interactive Media & Games an der Hochschule Flensburg aufnehmen.
- (3) Ein Anspruch auf das Lehrangebot sowie die Prüfungen besteht nur im Rahmen der semesterweisen Einführung dieser Prüfungs- und Studienordnung.

Flensburg, 19. März 2025

Fachbereich Information und Kommunikation  
der Hochschule Flensburg  
- Der Dekan -

Prof. Klaus Hoefs

## Anlage 1: Modul- und Prüfungsplan im Bachelorstudiengang Interactive Media & Games

In den nachfolgenden Tabellen werden die hier erläuterten Abkürzungen verwendet.

### Art der Prüfung

PL	Prüfungsleistung
SL	Studienleistung
OP	Orientierungsprüfung

### Form der Prüfung

K(n)	Klausur (Stunden)
SP	Sonstige Prüfung
AP(n)	Schriftliche Abschlussprüfung (Stunden)
HA	Hausarbeit
Votr	Vortrag
MP	Mündliche Prüfung
FG	Fachgespräch

### Art der Veranstaltung

V	Vorlesung
Ü	Übung
L	Labor
W	Workshop
P	Projekt

### Umfang der Veranstaltung

SWS	Semesterwochenstunden
CP	Credit Points (Leistungspunkte)

## Modul- und Prüfungsplan

1. Studiensemester							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Grundlagen Gestaltung	Grundlagen Gestaltung	V/L	4	5	PL	SP(HA, Vortr)	Keine
Interface- und Interaktionsdesign	Interface- und Interaktionsdesign	V/L	4	5	PL	SP(HA, Vortr)	Keine
Game Design	Game Design	V/W	4	5	PL	SP(HA, Vortr)	Keine
Mathematik für Informatiker	Mathematik für Informatiker	V/Ü	4	5	PL	K(2)	Keine
Programmieren 1	Programmieren 1	V	2	5	PL	K(1)	Keine
	Programmieren 1 Labor	L	2		erforderlich für Anerkennung dieses Moduls		
Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 1	Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 1	W	2	5	SL	SP(HA, Vortr, FG)	Keine
<b>Alle Module des 1. Studiensemesters</b>			<b>22</b>	<b>30</b>			

2. Studiensemester							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Digitale Bildbearbeitung	Digitale Bildbearbeitung	V/L	4	5	PL	SP(HA, Vortr)	Keine
Usability Testing & Engineering	Usability Testing & Engineering	V/L	4	5	PL	SP(HA, Vortr)	Keine
3D-Computergrafik	3D-Computergrafik	V	2	5	PL	K(2)	Keine
	3D-Computergrafik Labor	L	2		erforderlich für Anerkennung dieses Moduls		
Programmieren 2	Programmieren 2	V	2	5	PL	K(2)	Keine
	Programmieren 2 Labor	L	2		erforderlich für Anerkennung dieses Moduls		
Wahlpflichtmodul 1	siehe Katalog der Wahlpflichtveranstaltungen		2-4	5	Laut Katalog		Keine
Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 2	Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 2	W	2	5	SL	SP(HA, Vortr, FG)	Keine
<b>Alle Module des 2. Studiensemesters</b>			<b>20-22</b>	<b>30</b>			

3. Studiensemester							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Character and Asset Design 1	Character and Asset Design 1	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr)	Keine
Algorithmen und Datenstrukturen	Algorithmen und Datenstrukturen	V	2	5	PL	K(2)	Keine
	Algorithmen und Datenstrukturen Labor	L	2		erforderlich für Anerkennung dieses Moduls		
Grundlagen Software Engineering	Grundlagen Software Engineering	V/L	4	5	PL	K(2)	Keine
Spiele-Programmierung	Spiele-Programmierung	V/L	4	5	PL	SP(HA)	Keine
Einführung in die Künstliche Intelligenz	Einführung in die Künstliche Intelligenz	V/Ü	4	5	PL	K(2)	Keine
Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 3	Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 3	W	2	5	SL	SP(HA, Votr, FG)	Keine
<b>Alle Module des 3. Studiensemesters</b>			<b>22</b>	<b>30</b>			

4. Studiensemester							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Character and Asset Design 2	Character and Asset Design 2	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr)	OP
Konzeption digitaler Medien	Konzeption digitaler Medien	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr)	OP
Frontend Design	Frontend Design	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr)	OP
Virtuelle und erweiterte Realität	Virtuelle und erweiterte Realität	V/L /P <sup>1)</sup>	4	5	PL	SP(HA)	OP
Wahlpflichtmodul 2	siehe Katalog der Wahlpflichtveranstaltungen		2-4	5	Laut Katalog		Keine
Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 4	Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 4	W	2	5	SL	SP(HA, Votr, FG)	Keine
<b>Alle Module des 4. Studiensemesters</b>			<b>20-22</b>	<b>30</b>			
Hinweis:							
1) Die Referenzgruppengröße für das Projekt beträgt 5.							

5. Studiensemester							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Projekt 1	Projekt 1	P <sup>1)</sup>	5	10	PL	SP (HA, Vortr)	OP
Wahlpflichtmodul 3	siehe Katalog der Wahlpflichtveranstaltungen		2-4	5	laut Katalog		keine
Sound Design	Sound Design	V/L	4	5	PL	SP (HA, Vortr)	OP
Visual Computing	Visual Computing	V	2	5	PL	SP(FG, HA, AP(1,5))	OP
	Visual Computing Labor	L	2		erforderlich für die Anerkennung dieses Moduls		
Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 5	Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 5	W	2	5	SL	SP(HA, Vortr, FG)	Keine
<b>Alle Module des 5. Studiensemesters</b>			<b>17-19</b>	<b>30</b>			
Hinweis:							
1) Die Referenzgruppengröße für das Projekt beträgt 5.							

6. Studiensemester							
Modul	Lehrveranstaltung				Prüfung		
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Projekt 2	Projekt 2	P <sup>1)</sup>	5	15	PL	SP (HA, Vortr)	OP
Wahlpflichtmodul 4	siehe Katalog der Wahlpflichtfächer		2-4	5	laut Katalog		keine
Wahlpflichtmodul 5	siehe Katalog der Wahlpflichtfächer		2-4	5	laut Katalog		keine
Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 6	Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation 6	W	2	5	SL	SP(HA, Vortr, FG)	Keine
<b>Alle Module des 6. Studiensemesters</b>			<b>11-15</b>	<b>30</b>			
Hinweis:							
1) Die Referenzgruppengröße für das Projekt beträgt 5.							

7. Studiensemester					
Modul	Lehrveranstaltung		Prüfung		
	Art	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Berufspraktikum	Projekt	18	SL	Dauer 3 Monate	OP + weitere <sup>2)</sup>
Bachelor-Thesis	Thesis	12	PL <sup>1)</sup>	Dauer 2 Monate Kolloquium MP(45 Min.)	OP + weitere <sup>3)</sup>
<b>Alle Module des 7. Studiensemesters</b>		<b>30</b>			
Hinweise:					
1) Das bestandene Kolloquium ist erforderlich für die Anerkennung der Thesis.					
2) Siehe Praktikumsordnung § 4 Absatz 1.					
3) Siehe § 7 Absatz 1.					