

**Prüfungs- und Studienordnung (Satzung)  
für den Bachelor-Studiengang Medieninformatik des Fachbereichs Information und Kommunikation der  
Hochschule Flensburg  
vom 22. Juni 2017**

Aufgrund des § 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 14. März 2017 (GVOBl. Schl.-H. S. 142) wird nach Beschlussfassung durch den Konvent des Fachbereichs Information und Kommunikation vom 15. Mai 2017, nach Beschlussfassung/Stellungnahme des Senats der Hochschule Flensburg vom 21. Juni 2017 und nach Genehmigung des Präsidiums der Hochschule Flensburg vom 22. Juni 2017 folgende Satzung erlassen.

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

**§ 1**

**Studienziel, Studienschwerpunkte 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 mit der Einschreibung ein Studienschwerpunkt aus den Bereichen Film oder Medienprogrammierung auszuwählen. Pflichtmodule 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 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 Studienvolumen beträgt 144 Semesterwochenstunden und 210 Leistungspunkte (Credit Points: CP).

### § 4

#### Module und Prüfungen

- (1) Die Unterrichtssprache ist Deutsch oder, im Einvernehmen zwischen dem oder der Lehrenden und den Teilnehmenden des jeweiligen Moduls, Englisch.
- (2) Die Prüfungssprache ist Deutsch. Studierende können in Absprache mit den Prüferinnen und Prüfern als Prüfungssprache Englisch wählen.
- (3) 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

V	Vorlesung
Sem	Seminar
Ü	Übung
L	Labor
W	Workshop
P	Projekt

#### Umfang der Veranstaltung

SWS	Semesterwochenstunden
CP	Credit Points (Leistungspunkte)

#### Art der Prüfung

PL	Prüfungsleistung
SL	Studienleistung
OP	Orientierungsprüfung
SP	Sonstige Prüfung

#### Form der Prüfung

K(n)	Klausur (Stunden)
AP(n)	Schriftliche Abschlussprüfung (Stunden)
HA	Hausarbeit
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	Keine
Grundlagen Gestaltung	Grundlagen Gestaltung	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr)	Keine
Strukturierte Programmierung	Strukturierte Programmierung	V	2	5	PL	K(1) erforderlich für Anerkennung dieses Mo- duls	Keine
	Strukturierte Programmierung Labor	L	2				
Interface- und Interaktionsdesign	Interface- und Interaktionsdesign	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr)	Keine
Ideenfindung und Kommunikation	Kreativitätstechniken	W	2	2,5	SL	HA, Votr	Keine
	Kommunikation und Präsentation	W	2	2,5	SL	HA, Votr	Keine
Studienschwerpunkt	siehe Studienschwerpunkt 1. Semester		4	5	PL	siehe Studien- schwerpunkt 1. Semester	Keine
Alle Module des 1. Studiensemesters			24	30	4 PL, 3 SL		

### 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)	Keine

### 1. Studiensemester: Studienschwerpunkt Medienprogrammierung

Modul	Lehrveranstaltung	Prüfung					
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Modellierung	Modellierung	V	2	5	PL	K(2)	Keine
	Modellierung Labor	L	2		erforderlich für Anerkennung dieses Moduls		

## 2. Studiensemester

Modul	Lehrveranstaltung	Prüfung					
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
2D-Animation	2D-Animation	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr)	Keine
Digitale Bildbearbeitung	Digitale Bildbearbeitung	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr)	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	2	5	PL	K(2)	Keine
	Algorithmen und Datenstrukturen Labor	L	2		erforderlich für Anerkennung dieses Moduls		
Projektmanagement und Sprachen	Projekt- Management	V	2	2,5	SL	AP(2), HA, Votr	Keine
	Fach-Englisch	W	2	2,5	SL	AP(2), HA, Votr	Keine
Studienschwerpunkt	siehe Studienschwerpunkt 2. Semester		4	5		siehe Studienschwerpunkt 2. Semester	Keine
Alle Module des 2. Studiensemesters			24	30	Studienschwerpunkt Film: 5 PL, 2 SL Studienschwerpunkt Medienprogrammierung: 4 PL, 3 SL		

## 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)	Keine

## 2. Studiensemester: Studienschwerpunkt Medienprogrammierung

Modul	Lehrveranstaltung	Prüfung					Vorbedingun- gen
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	
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-Modellierung	3D-Modellierung	V/L	4	5	PL	SP(HA, Vortr)	Keine
Konzeption digitaler Medien	Konzeption digitaler Medien	V/L	4	5	PL	SP(HA, Vortr)	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, Vortr)	Keine
3D-Computergrafik	3D-Computergrafik	V	2	5	PL	K(2)	Keine
	3D-Computergrafik Labor	L	2		erforderlich für Anerkennung dieses Moduls		
Studienschwerpunkt	siehe Studienschwerpunkt 3. Semester		4	5	PL	siehe Studienschwerpunkt 3. Semester	Keine
Alle Module des 3. Studiensemesters			24	30	6 PL		

### 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)	Keine

### 3. Studiensemester: Studienschwerpunkt Medienprogrammierung

Modul	Lehrveranstaltung	Prüfung					
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Signalverarbeitung und Mustererken- nung	Signalverarbeitung und Mustererken- nung	V	2	5	PL	SP(MP, HA, AP(1,5))	Keine
	Signalverarbeitung und Mustererken- nung Labor	L	2			erforderlich für die Anerkennung dieses Moduls	

#### 4. Studiensemester

Modul	Lehrveranstaltung	Prüfung					
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
3D-Rendering	3D-Rendering	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr)	OP
Frontend Design	Frontend Design	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr)	OP
Spiele- Programmierung	Spiele- Programmierung	V/L	4	5	PL	SP(HA, Votr)	OP
Datenbanken	Datenbanken	V	2		PL	K(2)	
	Datenbanken Labor	L	2	5	erforderlich für die Anerkennung dieses Moduls		OP
Medienkompetenz	Medienrecht	V	2	2,5	SL	AP(1), HA, Votr	Keine
	Medienwirksamkeit	Sem	2	2,5	SL	HA, Votr	Keine
Studienschwerpunkt	siehe Studienschwerpunkt 4. Semester		4	5	PL	siehe Studien- schwerpunkt 4. Semester	OP
Alle Module des 4. Studiensemesters			24	30	5 PL, 2 SL		

#### 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, Vortr)	OP

#### 4. Studiensemester: Studienschwerpunkt Medienprogrammierung

Modul	Lehrveranstaltung	Prüfung					
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Bild- und Videoverar- beitung	Bild- und Videover- arbeitung	V/L	4	5	PL	SP(MP, HA, AP(1,5))	OP

## 5. Studiensemester

Modul	Lehrveranstaltung			Prüfung			Vorbereitungen
	Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)		
3D-Animation	3D-Animation	V/L	4	5	PL	SP(HA, Vortr)	OP
WWW-Pro-grammierung	WWW-Pro-grammierung	V/L	4	5	PL	SP(HA, Vortr, AP(1,5))	OP
Wahlpflichtfach 1 <sup>1)</sup>	siehe Katalog der Wahl- pflichtveranstaltungen <sub>1)</sub>		4	5	laut Katalog <sup>2) 3)</sup>		OP
Wahlpflichtfach 2 <sup>1)</sup>	siehe Katalog der Wahl- pflichtveranstaltungen <sub>1)</sub>		4	5	laut Katalog <sup>2) 3)</sup>		OP
Wahlpflichtfach 3 <sup>1)</sup>	siehe Katalog der Wahl- pflichtveranstaltungen <sub>1)</sub>		4	5	laut Katalog <sup>2) 3)</sup>		OP
Studienschwerpunkt <sup>2)</sup>	siehe Studienschwerpunkt 5. Semester		4	5	PL	siehe Studien- schwerpunkt 5. Semester	OP
Alle Module des 5. Studiensemesters			24	30	Anzahl der PL und SL je nach gewählten Lehr- veranstaltungen <sup>2)</sup>		

### Hinweise:

<sup>1)</sup> Im Studium sind je ein Wahlpflichtfach aus dem Bereich Design, ein Wahlpflichtfach aus dem Bereich Informatik sowie ein nichttechnisches Wahlpflichtfach zu belegen. Weitere drei Wahlpflichtfächer können aus dem Bereich Design oder Informatik gewählt werden.

Der oder die Studiengangsverantwortliche legt einen Katalog der im Wahlpflichtbereich wählbaren Module fest und ordnet die Module den Bereichen Design, Informatik sowie dem nichttechnischen Bereich zu. Das Angebot an Wahlpflichtfächern wird semesterweise aktualisiert und wird rechtzeitig vor Beginn des Semesters auf den Webseiten des Studiengangs Medieninformatik bekanntgegeben.

<sup>2)</sup> Wahlpflichtfächer aus dem Bereich Design und Informatik sind Prüfungsleistungen. Das Nichttechnische Wahlpflichtfach ist eine Studienleistung.

<sup>3)</sup> Wahlpflichtfächer haben einen Umfang von 5 CP. Studierende können alternativ auch mehrere Veranstaltungen von geringerem Umfang wählen, wobei der Gesamtumfang mindestens 5 CP betragen muss. Bei einer Veranstaltung im Umfang von 5 CP ist eine Prüfungs- bzw. Studienleistung zu erbringen. Bei mehreren Veranstaltungen sind pro Veranstaltung eine Prüfungs- bzw. Studienleistung zu erbringen.

### 5. Studiensemester: Studienschwerpunkt Film

Modul	Lehrveranstaltung	Prüfung					
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Vertonung Film <sup>1)</sup>	Vertonung Film	W	4	5	PL	SP(HA, Votr)	OP
Postproduction <sup>1)</sup>	Postproduction	L/P	4	5	PL	SP(HA, Votr)	OP

Hinweis:

<sup>1)</sup>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)	OP

## 6. Studiensemester

Modul	Lehrveranstaltung	Prüfung					
		Art	SWS	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	Vorbedingungen
Projekt	Projekt	P	8	10	PL	SP (HA, Votr)	OP
Wirtschaft und Wissenschaftliches Arbeiten	Digitale Geschäftsmodelle	Sem / P	2	2,5	SL	AP(2), HA, Votr	Keine
	Wissenschaftliches Arbeiten	W	2	2,5	SL	HA, Votr	Keine
Wahlpflichtfach 4 <sup>1)</sup>	siehe Katalog der Wahlpflichtfächer <sup>1)</sup>		4	5	laut Katalog <sup>2) 3)</sup>		OP
Wahlpflichtfach 5 <sup>1)</sup>	siehe Katalog der Wahlpflichtfächer <sup>1)</sup>		4	5	laut Katalog <sup>2) 3)</sup>		OP
Wahlpflichtfach 6 <sup>1)</sup>	siehe Katalog der Wahlpflichtfächer <sup>1)</sup>		4	5	laut Katalog <sup>2) 3)</sup>		OP
Alle Module des 6. Studiensemesters			24	30	Anzahl der PL und SL je nach gewählten Lehrveranstaltungen <sup>2)</sup>		

Hinweise:

<sup>1)</sup> Im Studium sind je ein Wahlpflichtfach aus dem Bereich Design, ein Wahlpflichtfach aus dem Bereich Informatik sowie ein nichttechnisches Wahlpflichtfach zu belegen. Weitere drei Wahlpflichtfächer können aus dem Bereich Design oder Informatik gewählt werden.

Der oder die Studiengangsverantwortliche legt einen Katalog der im Wahlpflichtbereich wählbaren Module fest und ordnet die Module den Bereichen Design, Informatik sowie dem nichttechnischen Bereich zu. Das Angebot an Wahlpflichtfächern wird semesterweise aktualisiert und wird rechtzeitig vor Beginn des Semesters auf den Webseiten des Studiengangs Medieninformatik bekanntgegeben.

<sup>2)</sup> Wahlpflichtfächer aus dem Bereich Design und Informatik sind Prüfungsleistungen. Das Nichttechnische Wahlpflichtfach ist eine Studienleistung.

<sup>3)</sup> Wahlpflichtfächer haben einen Umfang von 5 CP. Studierende können alternativ auch mehrere Veranstaltungen von geringerem Umfang wählen, wobei der Gesamtumfang mindestens 5 CP betragen muss. Bei einer Veranstaltung im Umfang von 5 CP ist eine Prüfungs- bzw. Studienleistung zu erbringen. Bei mehreren Veranstaltungen sind pro Veranstaltung eine Prüfungs- bzw. Studienleistung zu erbringen.

## 7. Studiensemester

Modul	Lehrveranstaltung		Prüfung		Vorbedingungen
	Art	CP	Art	Form (ggf. Umfang)	
Berufspraktikum	Projekt	18	SL	Dauer Berufspraktikum 3 Monate	OP <sup>2)</sup>
Bachelor-Thesis	Thesis	12	PL <sup>1)</sup>	Dauer Abschlussarbeit 2 Monate Kolloquium MP(45 Min.)	OP <sup>3)</sup>
Alle Module des 7. Studiensemesters		30	1 PL, 1 SL		

Hinweise:

<sup>1)</sup> Das bestandene Kolloquium ist erforderlich für die Anerkennung der Thesis.

<sup>2)</sup> siehe § 5 Abs. 1 und Praktikumsordnung § 4 Abs. 2

<sup>3)</sup> siehe § 6 Abs. 1

### § 5 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.

### § 6 Abschlussarbeit

- (1) Die Zulassung zur Abschlussarbeit kann frühestens drei Monate nach dem bescheinigten Beginn des Berufspraktikums erfolgen. Bei Anerkennung eines anderweitig erbrachten Berufspraktikums ist die Zulassung zur Abschlussarbeit erst nach Vorliegen der Voraussetzungen nach § 5 Absatz 1 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.

### § 7 Kolloquium

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

### § 8 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.

## **§ 9 In-Kraft-Treten**

- (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 2017/18 das Studium im Bachelor-Studiengang Medieninformatik 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, den 22. Juni 2017

Prof. Dr. Tim Aschmoneit

Fachbereich Information und Kommunikation der Hochschule Flensburg  
– Der Dekan –