

Bachelorprüfungsordnung der Hochschule Bremen für den Internationalen Studiengang Medieninformatik

(Fachspezifischer Teil)

Vom 24. Oktober 2006

Die Rektorin der Hochschule Bremen hat am 2009 gemäß § 110 Abs. 3 des Bremischen Hochschulgesetzes (BremHG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 9. Mai 2007 (Brem. GBl. S. 339) den fachspezifischen Teil der Bachelorprüfungsordnung der Hochschule Bremen für den Internationalen Studiengang Medieninformatik in der nachstehenden Fassung genehmigt.

Soweit in dieser Ordnung nichts anderes geregelt ist, gilt der Allgemeine Teil der Bachelorprüfungsordnungen der Hochschule Bremen (Brem. ABl. S. 457) (AT-BPO) in der jeweils gültigen Fassung.

Inhaltsübersicht:

§ 1 Regelstudienzeit, Studienaufbau und Studienumfang

§ 2 Integriertes Auslandsstudium, Praxisphase

§ 3 Prüfungs- und Studienleistungen

§ 4 Wiederholung der Prüfungsleistungen

§ 5 Prüfungsausschuss

§ 6 Bachelorthesis und Kolloquium

§ 7 Gesamtnote der Bachelorprüfung

§ 8 Bachelorgrad

§ 9 Inkrafttreten

Anlage 1: Prüfungs- und Studienleistungen

§ 1 Regelstudienzeit, Studienaufbau und Studienumfang

(1) Die Regelstudienzeit beträgt sieben Semester. Sie beinhaltet eine Praxisphase, ein Auslandssemester, die Bachelorarbeit und das Kolloquium.

(2) Der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderliche Umfang des Studiums beträgt 210 Leistungspunkte.

§ 2 Integriertes Auslandsstudium, Praxisphase

(1) Das integrierte Auslandsstudium besteht aus

- einem theoretischen Studiensemester im Ausland,
- einem Modul Auslandssemestervorbereitung und
- einem Modul Auslandssemesternachbereitung.

Das integrierte Auslandsstudium wird in der Regel im fünften Semester durchgeführt. Es werden nur Studierende zugelassen, die alle Module der ersten drei Semester erfolgreich absolviert haben.

(2) Dem integrierten Auslandsstudium sind 30 Leistungspunkte zugeordnet. Davon entfallen

- 18 Leistungspunkte auf das theoretische Studiensemester im Ausland, die durch mindestens drei Informatik-Lehrveranstaltungen der besuchten Hochschule im Ausland nachzuweisen sind,
- 6 Leistungspunkte auf das Modul Auslandssemestervorbereitung und
- 6 Leistungspunkte auf das Modul Auslandssemesternachbereitung.

(3) Die Praxisphase besteht aus

- einem Betriebspraktikum über mindestens 9 Wochen und
- einem Modul Praxissemestervorbereitung.

Die Praxisphase wird in der Regel im siebten Semester durchgeführt. Es werden nur Studierende zugelassen, die alle Module der ersten vier Semester erfolgreich absolviert haben. Die Praxisphase kann im In- oder im Ausland absolviert werden.

- (4) Der Praxisphase sind 18 Leistungspunkte zugeordnet. Davon entfallen
- 12 Leistungspunkte auf das Betriebspraktikum,
 - 6 Leistungspunkte auf das Modul Praxissemestervorbereitung.

§ 3 Prüfungs- und Studienleistungen

(1) Anzahl und Form der abzulegenden Modulprüfungen regelt Anlage 1.

(2) Die studienbegleitenden Prüfungsleistungen zu Modulprüfungen werden in den in § 7 Absatz 2 AT-BPO genannten Formen sowie folgenden weiteren Formen erbracht:

1. Softwaretechnische Entwicklungsarbeit,
2. Technische Entwicklungsarbeit,
3. Gestalterische Entwicklungsarbeit,
4. Interdisziplinäre Entwicklungsarbeit.

Erläuterung der Prüfungsleistungsformen:

Eine softwaretechnische, gestalterische oder interdisziplinäre Entwicklungsarbeit demonstriert Entwurf und Entwicklung einer Problemlösung mit informatischen, gestalterischen beziehungsweise übergreifenden Methoden. Die Bearbeitungsfrist ist bei der Aufgabenstellung bekanntzugeben; sie dauert maximal bis zum Ende der auf das Modul folgenden veranstaltungsfreien Zeit. Zur Beurteilung kann ein Fachgespräch über das thematische Feld der Entwicklungsarbeit durchgeführt werden.

Zu 1.: Eine softwaretechnische Entwicklungsarbeit besteht in Entwurf und Entwicklung einer Computer-Software. Zur Bewertung sind Quellcode, ausführbarer Code und Dokumentation vorzulegen. Die Dokumentation umfasst Aufgabenstellung, Anforderungsdefinition, softwaretechnischen Entwurf, Testdokumentation, Benutzungsanleitung, ein Anwendungsbeispiel und eine Aufstellung der verwendeten Hilfsmittel (insbesondere Entwicklungswerkzeuge, Literatur, Funktionsbibliotheken, fremder Programmcode).

Zu 2.: Eine technische Entwicklungsarbeit besteht in Entwurf und Entwicklung eines hardwarebasierten Konzeptes und der zugehörigen Konfiguration, zum Beispiel von Netzwerktechnik. Die Funktionalität dieser Konfiguration ist zu demonstrieren. Zur Bewertung sind Konfigurationen und Dokumentation vorzulegen. Die Dokumentation umfasst Aufgabenstellung, Anforderungsdefinition, Konzept, Konfigurationen, Testdokumentation, Benutzungsanleitung, ein Anwendungsbeispiel und eine Aufstellung der verwendeten Hilfsmittel (insbesondere Literatur und verwendete Hilfsmittel).

Zu 3.: Eine gestalterische Entwicklungsarbeit besteht aus Konzeption, Entwurf und Gestaltung, und beispielhafter Realisierung einer gestalterischen Arbeit. Zur Bewertung ist die Arbeit zu präsentieren und eine Dokumentation vorzulegen. Die Dokumentation umfasst Aufgabenstellung, Anforderungsdefinition, Gestaltungskonzept, beispielhafte Gestaltungsentwürfe, Benutzungsanleitung, ein Anwendungsbeispiel und eine Aufstellung der verwendeten Hilfsmittel (insbesondere Anwendungssoftware, Literatur, Quellen verwendeter Materialien wie Bilder und Schriftarten).

Zu 4.: Eine interdisziplinäre Entwicklungsarbeit besteht aus einer Anwendung im Bereich digitaler Medien, die sich aus Leistungen nach Art der softwaretechnischen, der technischen und der gestalterischen Entwicklungsarbeit zusammensetzt. Diese sind bei der Aufgabenstellung zu spezifizieren.

(3) Die Studierenden können für alle Prüfungsleistungen nach Absatz 2, außer für Klausuren, mündliche Prüfungen und Referate, Themen vorschlagen. Die Prüfungsleistungen nach Absatz 2 mit Ausnahme der Klausur können auch durch eine Gruppe von Studierenden in Zusammenarbeit angefertigt werden (Gruppenarbeit).

(4) Anzahl, Art, und Umfang der in Modulen zu erbringenden Studienleistungen regelt Anlage 1.

§ 4 Wiederholung der Prüfungsleistungen

(1) Bei bis zu vier einzelnen Prüfungsleistungen sind nach Entscheidung der Studierenden zwei Wiederholungen zulässig.

(2) Schriftlich ausgearbeitete Referate, Projektarbeiten sowie Prüfungsleistungen nach § 3 Absatz 2 Nummern 1 bis 4 können nur im Zusammenhang mit der Belegung des Moduls wiederholt werden.

§ 5 Prüfungsausschuss

Der Prüfungsausschuss besteht aus:

1. vier Professorinnen oder Professoren,
2. zwei Studierenden,
3. einem Mitglied des Prüfungsamtes mit beratender Stimme.

§ 6 Bachelorarbeit und Kolloquium

(1) Die Bachelorprüfung besteht aus den Modulprüfungen gemäß Anlage 1, der Bachelorarbeit und dem Kolloquium, in dem die Bachelorarbeit zu verteidigen ist.

(2) Das Thema der Bachelorarbeit kann einmal ohne Anrechnung eines Prüfungsversuchs innerhalb des ersten Drittels der Bearbeitungszeit zurückgegeben werden.

(3) Die Frist zur Bearbeitung der Bachelorarbeit beträgt neun Wochen.

(4) Die Bachelorarbeit ist zusätzlich auf einem gängigen Datenträger abzuliefern.

§ 7 Gesamtnote der Bachelorprüfung

Die Gesamtnote der Bachelorprüfung errechnet sich zu 83 % aus dem Durchschnitt der Modulnoten nach Anlage 1, zu 14 % aus der Note der Bachelorarbeit und zu 3 % aus der Note des Kolloquiums.

§ 8 Bachelorgrad

Nach bestandener Bachelorprüfung verleiht die Hochschule den Grad „Bachelor of Science“.

§ 9 Inkrafttreten

Diese Prüfungsordnung tritt mit Wirkung vom 1. September 2005 in Kraft.

Bremen, den
Die Rektorin der Hochschule Bremen

Prüfungs- und Studienleistungen der Bachelorprüfung

	SWS ¹	Credits ²	Studienleistung ³	Prüfungsleistung ⁴
Modul 1.1		6	L	EA(I)
1.1.1. Medieninformatik 1	2			
1.1.2. Medieninformatik 1	2			
1.1.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 1.2		6	L	KL
1.2.1. Informatik	2			
1.2.2. Informatik	2			
1.2.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 1.3		6	L	KL
1.3.1. Programmieren 1	2			
1.3.2. Programmieren 2	2			
1.3.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 1.4		6	Ü	KL
1.4.1. Mathematik für Informatik 1	2			
1.4.2. Mathematik für Informatik 1	2			
1.4.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 1.5		6	L	EA(G)
1.5.1. Grundlagen der Gestaltung	2			
1.5.2. Grundlagen der Gestaltung	2			
1.5.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 2.1		6	L	FG und EA(I)
2.1.1. Medieninformatik 2	2			
2.1.2. Medieninformatik 2	2			
2.1.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 2.2		6	L	EA(S)
2.2.1. Medieninformatik 3	2			
2.2.2. Medieninformatik 3	2			
2.2.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 2.3		6	L	MP
2.3.1. Programmieren 2	2			
2.3.2. Programmieren 2	2			
2.3.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 2.4		6	Ü	KL
2.4.1. Mathematik für Informatik 2	2			
2.4.2. Mathematik für Informatik 2	2			
2.4.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 2.5		6	Ü	KL
2.5.1. Englisch	4			
Modul 3.1		6	L	R oder EA(I)
3.1.1. Medientheorie	2			
3.1.2. Medientheorie	2			

3.1.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 3.2		6		PA
3.2.1. Projekt, Teil 1	2			
3.2.2. Modulbezogene Übung	1			
Modul 3.3		6	L	EA(S)
3.3.1. Media Engineering	2			
3.3.2. Media Engineering	2			
3.4.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 3.4		6	Ü	KL
3.4.1. Mathematik und Physik	2			
3.4.2. Mathematik und Physik	2			
3.4.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 3.5		6	s.u.	s.u.
3.5.1. Wahlpflichtmodul Praktische Mediengestaltung	2			
3.5.2. Wahlpflichtmodul Praktische Mediengestaltung	2			
3.5.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 4.1		6		PA
4.1.1. Projekt, Teil 2	4			
4.1.2. Modulbezogene Übung	1			
Modul 4.2		6		PA
4.1.1. Projekt, Teil 3	4			
4.1.2. Modulbezogene Übung	1			
Modul 4.3		6	L	EA(T) und KL
4.3.1. Rechnernetze und technische Grundlagen digitaler Medien	2			
4.3.2. Rechnernetze und technische Grundlagen digitaler Medien	2			
4.3.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 4.4		6	L	EA(S)
4.4.1. Computergrafik	2			
4.4.2. Computergrafik	2			
4.4.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 4.5		6	s.u.	s.u.
4.5.1. Wahlpflichtmodul Praktische Mediengestaltung	2			
4.5.2. Wahlpflichtmodul Praktische Mediengestaltung	2			
4.5.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 5.1 Auslandssemestervorbereitung		6		MP
5.1.1. Englisch	4			
Modul 5.2 Ausland		6		Gasthochschule
Modul 5.3 Ausland		6		Gasthochschule
Modul 5.4 Ausland		6		Gasthochschule
Modul 5.5 Auslandssemesternachbereitung		6		R
5.5.1. Auslandssemesternachbereitung	4			

5.5.2. Modulbezogene Übung	1			
Modul 6.1		6	s.u.	s.u.
6.1.1. Wahlpflichtmodul Medientheorie und -analyse	2			
6.1.2. Wahlpflichtmodul Medientheorie und -analyse	2			
6.1.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 6.2		6	s.u.	s.u.
6.2.1. Wahlpflichtmodul Praktische Medieninformatik	2			
6.2.2. Wahlpflichtmodul Praktische Medieninformatik	2			
6.2.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 6.3		6	s.u.	s.u.
6.3.1. Wahlpflichtmodul Anwendungen der Medieninformatik	2			
6.3.2. Wahlpflichtmodul Anwendungen der Medieninformatik	2			
6.3.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 6.4		6	s.u.	s.u.
6.3.1. Wahlpflichtmodul Anwendungen der Medieninformatik	2			
6.3.2. Wahlpflichtmodul Anwendungen der Medieninformatik	2			
6.3.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 6.5		6	s.u.	s.u.
6.5.1. Wahlpflichtmodul Anwendungen der Mediengestaltung	2			
6.5.2. Wahlpflichtmodul Anwendungen der Mediengestaltung	2			
6.5.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 7.1 Praxisvorbereitung		6	Ü	R
7.1.1. Unternehmerisches Handeln für Medieninformatiker	2			
7.1.2. Unternehmerisches Handeln für Medieninformatiker	2			
7.1.3. Modulbezogene Übung	1			
Modul 7.2, 7.3 Praxissemester		12		
Modul 7.4, 7.5 Bachelorthesis	4	12		
Summe	142	210		

Im 3. und 4. Semester ist je ein Wahlpflichtmodul aus den Modulen 3.6 bis 3.9 zu belegen. Im 6. Semester sind 5 Wahlpflichtmodule aus den Modulen 6.1 bis 6.21 entsprechend der in den Modulen 6.1 bis 6.5 genannten Themengebiete zu belegen.

Wahlpflichtmodule				
Wahlpflichtbereich Praktische Mediengestaltung				
Modul 3.6		6*	L	EA(G)
3.6/4.6.1. AV	2*			
3.6/4.6.2. AV	2*			
3.6/4.6.3. Modulbezogene Übung	1*			
Modul 3.7		6*	L	EA(G)
3.7/4.7.1 3D-Design	2*			
3.7/4.7.2. 3D-Design	2*			
3.7/4.7.3. Modulbezogene Übung	1*			
Modul 3.8		6*	L	EA(G)
3.8/4.8.1. Visualistik/Illustration	2*			
3.8/4.8.2. Visualistik/Illustration	2*			
3.8/4.8.3. Modulbezogene Übung	1*			
Modul 3.9		6*	L	EA(G)
3.9/4.9.1. Auditive Gestaltung	2*			
3.9/4.9.2. Auditive Gestaltung	2*			
3.9/4.9.3. Modulbezogene Übung	1*			
Wahlpflichtbereich Medientheorie und -analyse				
Modul 6.6		6*	Ü	R oder MP
6.6.1. Medienrecht	2*			
6.6.2. Medienrecht	2*			
6.6.3. Modulbezogene Übung	1*			
Modul 6.7		6*	L	R oder EA(I)
6.7.1. Semiotik digitaler Medien	2*			
6.7.2. Semiotik digitaler Medien	2*			
6.7.3. Modulbezogene Übung	1*			
Modul 6.8		6*	L	R oder EA(I)
6.8.1. Psychologie digitaler Medien	2*			
6.8.2. Psychologie digitaler Medien	2*			
6.8.3. Modulbezogene Übung	1*			
Wahlpflichtbereich Praktische Medieninformatik				
Modul 6.9		6*	L	EA(S)
6.9.1. Bild-, Audio- und Videoverarbeitung	2*			
6.9.2. Bild-, Audio- und Videoverarbeitung	2*			
6.9.3. Modulbezogene Übung	1*			
Modul 6.10		6*	L	KL
6.10.1. Datenbanken	2*			
6.10.2. Datenbanken	2*			
6.10.3. Modulbezogene Übung	1*			
Modul 6.11		6*	L	EA(S)
6.11.1 Hypermediasysteme	2*			
6.11.2 Hypermediasysteme	2*			
6,11.3 Modulbezogene Übung	1*			
Modul 6.12		6*	L	EA(S)

6.12.1 Computer-Generated Imagery	2*			
6.12.2 Computer-Generated Imagery	2*			
6.12.3 Modulbezogene Übung	1*			
Modul 6.13		6*	L	R oder EA(I)
6.13.1 Mensch-Computer-Interaktion, Medien-Ergonomie	2*			
6.13.2 Mensch-Computer-Interaktion, Medien-Ergonomie	2*			
6.13.3 Modulbezogene Übung	1*			
Modul 6.14		6*	L	K und EA(T)
6.14.1 Multimediale Breitbandkommunikation	2*			
6.14.2 Multimediale Breitbandkommunikation	2*			
6.14.3 Modulbezogene Übung	1*			
Wahlpflichtbereich Anwendungen der Medieninformatik				
Modul 6.15		6*	L	EA(S)
6.15 Lehr-/Lernsysteme	2*			
6.15 Lehr-/Lernsysteme	2*			
6.15 Modulbezogene Übung	1*			
Modul 6.16		6*	L	EA(S)
6.16.1 Electronic Services	2*			
6.16.2 Electronic Services	2*			
6.16.3 Modulbezogene Übung	1*			
Modul 6.17		6*	L	EA(I)
6.17.1 Spiele	2*			
6.17.2 Spiele	2*			
6.17.3 Modulbezogene Übung	1*			
Wahlpflichtbereich Anwendungen der Mediengestaltung				
Modul 6.18		6*	L	EA(G)
6.18.1 Interaktive Kommunikation	2*			
6.18.2 Interaktive Kommunikation	2*			
6.18.3 Modulbezogene Übung	1*			
Modul 6.19		6*	L	EA(G)
6.19.1 Dramaturgie und Konzeption	2*			
6.19.2 Dramaturgie und Konzeption	2*			
6.19.3 Modulbezogene Übung	1*			
Modul 6.20		6*	L	EA(G)
6.20.1 Intermediale Gestaltung	2*			
6.20.2 Intermediale Gestaltung	2*			
6.20.3 Modulbezogene Übung	1*			
Modul 6.21		6*	L	EA(G)
6.21.1 Interface Design / Ergonomie	2*			
6.21.2 Interface Design / Ergonomie	2*			
6.21.3 Modulbezogene Übung	1*			

¹ Zahl der Semesterwochenstunden Präsenzstudium.

² Leistungspunkte (Credits) nach ECTS.

³ Form der Studienleistung: Ü – Bearbeitung von Übungsaufgaben, L – Bearbeitung von Laboraufgaben.

⁴ Form der Prüfungsleistung: KL – Klausur, MP – mündliche Prüfung, Kolloquium, R – schriftlich ausgearbeitetes Referat, HA – Hausarbeit, PA – Projektarbeit, EA(S) – softwaretechnische Entwicklungsarbeit, EA(T) – technische Entwicklungsarbeit, EA(G) – gestalterische Entwicklungsarbeit, EA(I) – interdisziplinäre Entwicklungsarbeit