

**Studiengangsspezifische Prüfungs- und Studienordnung für den  
Bachelorstudiengang Medieninformatik (B.Sc.)  
an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
(Hamburg University of Applied Sciences)**

vom 3. Juli 2024

Das Präsidium der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg hat am 3. Juli 2024 nach § 108 Absatz 1 Satz 3 Hamburgisches Hochschulgesetz – HmbHG- vom 18. Juli 2001 (HmbGVBL. S. 171), zuletzt geändert am 11. Juli 2023 (HmbGVBl. S. 250, 254), die gemäß § 91 Absatz 2 Nummer 1 HmbHG am 26. Juni 2024 vom Fakultätsrat der Fakultät Design, Medien, Information auf Vorschlag des Departmentsrats Medientechnik vom 18. Juni 2024 gemäß § 14 Absatz 4 Nummer 2 Grundordnung der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg i.V.m. § 92 Absatz 1 Satz 2 Nummer 2 und Absatz 5 HmbHG beschlossene „Studiengangsspezifische Prüfungs- und Studienordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik (B.Sc.) an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (Hamburg University of Applied Sciences)“ in der nachstehenden Fassung genehmigt.

### **§ 1 Geltungsbereich**

Die studiengangsspezifische Prüfungs- und Studienordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik (B.Sc.) ergänzt in den nachfolgenden Regelungen die Bestimmungen der Ordnung „Allgemeine Prüfungs- und Studienordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge der Ingenieur-, Natur- und Gesundheitswissenschaften sowie der Informatik an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (APSO-INGI)“ in der jeweils geltenden Fassung.

### **§ 2 Aufbau und Regelstudienzeit**

(1) Die Regelstudienzeit des Bachelorstudiengangs mit einem Umfang von 180 Leistungspunkten (Credit Points CP gemäß ECTS) beträgt drei Studienjahre (sechs Semester).

(2) Ein Leistungspunkt entspricht dabei einer durchschnittlichen Arbeitsbelastung der Studierenden von 30 Stunden.

(3) Das Studium besteht aus:

1. Pflichtmodulen im Umfang von 96 Leistungspunkten einschließlich der Bachelorarbeit,
2. Wahlpflichtmodulen im Umfang von 84 Leistungspunkten.

(4) Die Studierenden haben die Möglichkeit einen der folgenden Studienschwerpunkte zu belegen: Mixed Reality und Games, Smart & Computational Media und Media Systems Engineering. Eine Zuordnung der angebotenen Module zu den Studienschwerpunkten ergibt sich aus § 4 Absatz 8.

### **§ 3 Studienziel und Akademischer Grad**

(1) Die Absolvent\*innen des Studiengangs planen, konzipieren, entwerfen, implementieren, evaluieren und optimieren interaktive Anwendungen und Systeme wie z.B. Web-, App-, Audio-, Video-, Games- und XR- Anwendungen über den gesamten Lebenszyklus. Das Ziel ist es, diese für Benutzer\*innen zugänglich(er) zu machen. Sie wenden dabei Expertise aus den Bereichen Informatik, Software Engineering, Künstliche Intelligenz, Mensch-Computer-Interaktion und Computergrafik an und setzen Schnittstellenkompetenzen in den Bereichen Design, Dramaturgie und Medientechnik ein. Sie sind in der Lage, sich neue Technologien und Methoden zu erschließen

und diese anzuwenden. Dabei arbeiten sie interdisziplinär und international in selbstorganisierten Teams und handeln verantwortungsvoll gegenüber Gesellschaft und Umwelt.

(2) Nach erfolgreichem Abschluss des Studiums wird der akademische Grad „Bachelor of Science (B.Sc.)“ verliehen.

#### § 4 Module und Leistungspunkte

(1) Das Studium besteht aus Pflichtmodulen, Wahlpflichtmodulen und den zugeordneten Prüfungs- und Studienleistungen der sechs Studiensemester. Das gesamte Lehr- und Prüfungsangebot ist der nachfolgenden Übersicht (Modultabelle) in Absatz 2 zu entnehmen. Die genauen Beschreibungen der fachlichen Inhalte sind dem Modulhandbuch zu entnehmen. Es gilt das Modulhandbuch in seiner derzeit geltenden Fassung, veröffentlicht auf der Internetseite der HAW Hamburg im Bereich Ordnungen in Studium und Lehre.

(2) Das Studium umfasst die nachfolgenden Module mit den aufgeführten Prüfungs- und Studienleistungen:

#### Modultabelle:

##### Pflichtmodule:

Folgende Pflichtmodule im Umfang von 96 Leistungspunkten müssen erfolgreich absolviert werden:

Nr.	Modul	Sem	LP	LVA	SWS	PA	PF
MA1	Mathematik 1	1	6	SeU	4	PL	K
MA2	Mathematik 2	2	12	SeU	4	PL	K
				SeU	4		
Inf1	Informatik 1	1	12	SeU	4	PL	K, PP, M
				Prak	2	SL	LA
Inf2	Informatik 2	2	6	SeU	3	PL	K
				Prak	1	SL	LA
P1	Programming Basics 1	1	6	Üb	4	PL	PP, K
P2	Programming Basics 2	2	6	Üb	4	PL	PP, K
D	Design	1-2	6	SeU	4	SL	H, Pj
IAS	Interaktive Systeme	1-2	6	SeU	4	SL	Pj, M, PP
SE	Software Engineering	3	6	SeU	4	PL	Pj, PP, K
MP	Media Programming	3	6	SeU	4	PL	K, THP, Pj
WP	Web Programming	3	6	SeU	4	PL	PP, K, Pj
WA	Wissenschaftliches Arbeiten	6	3	SeU	2	PL	H, R, PP
BA	Bachelorarbeit mit Kolloquium	6	15	-	-	PL	BA
			12 3				KO

**Wahlpflichtmodule:**

Wahlpflichtmodule im Umfang von insgesamt 84 Leistungspunkten müssen erfolgreich absolviert werden. Von den folgenden drei Modulen müssen mindestens zwei im Umfang von 12 Leistungspunkten erfolgreich absolviert werden:

Nr.	Modul	Sem	LP	LVA	SWS	PA	PF
MuG	Medien & Gesellschaft	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	R, H, Pj
MR	Medienrecht	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	K, R
BWL	BWL	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	R, Pj

Von den folgenden Modulen müssen mindestens fünf Module im Umfang von 30 Leistungspunkten erfolgreich absolviert werden:

Nr.	Modul	Sem	LP	LVA	SWS	PA	PF
3DM	3D-Modellierung & Animation	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	K, M, R
VS	Virtuelle Systeme	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	K, M, R
DR	Dramaturgie	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	Pj, H, R,
GD	Game Design	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	SL	H, Pj
TI	Theoretische Informatik	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	K, PP
CI	Computational Intelligence	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	K, PP, M
CV	Computer Vision	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	Pj, PP, K
NLP	Natural Language Processing	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	Pj, PP, K
Sen	Smart Sensors	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	PP
N	Netzwerke	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	2	PL	M
				Prak	2	SL	LA
C	Cloud	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	H, R
ITS	IT-Sicherheit	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	3	PL	K, M
				Prak	1	SL	LA
GMT	Grundlagen der Medientechnik	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	PP
FP	Freies Projekt	3, 4, 5 o. 6	6	Pi	4	SL	Pj
DBS	Datenbanksysteme	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	PP, M, K
MMI	Mathematische Methoden der Informatik	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	K, M
AM	Anwendungen der Medieninformatik	3, 4, 5 o. 6	6	SeU	4	PL	K, M

Von den folgenden Wahlpflichtmodulen (Integrationsprojekte) muss mindestens ein Modul im Umfang von 12 Leistungspunkten erfolgreich absolviert werden. Der Studienschwerpunkt Media Systems Engineering beinhaltet ein Integrationsprojekt, die Studienschwerpunkte Mixed Reality und Games sowie Smart & Computational Media beinhalten zwei Integrationsprojekte, die jeweils für die entsprechenden Studienschwerpunkte erfolgreich absolviert werden müssen:

Nr.	Modul	Sem	LP	LVA	SWS	PA	PF
XR	Integrationsprojekt: Mixed Reality	3-4, 4-5 o. 5-6	12	SeU	4	PL	Pj, PP
				KGP	4		
GA	Integrationsprojekt: Games	3-4, 4-5 o. 5-6	12	SeU	4	PL	Pj, R
				KGP	4		
ML	Integrationsprojekt: Machine Learning	3-4, 4-5 o. 5-6	12	SeU	4	PL	PP, Pj
				KGP	4		
SM	Integrationsprojekt: Smart Media	3-4, 4-5 o. 5-6	12	SeU	4	PL	PP, Pj
				KGP	4		
MeS	Integrationsprojekt: Medientechnische Systeme	3-4, 4-5 o. 5-6	12	SeU	4	PL	PP, Pj
				KGP	4		

Es gelten folgende Abkürzungen:

Nr. = Modulkürzel

Sem = Semester

LP = Leistungspunkte

SWS = Semesterwochenstunden

LVA = Lehrveranstaltungsart

PA = Prüfungsart

PF = Prüfungsform

Lehrveranstaltungsart (LVA):

SeU = Seminaristischer Unterricht

KGP = Kleingruppenprojekt

Pi = Projekt

Prak = Laborübung

Üb = Übung

Prüfungsart (PA):

SL = Studienleistung (unbenotet)

PL = Prüfungsleistung (benotet)

Prüfungsform (PF):

BA = Bachelorarbeit

KO = Kolloquium

K = Klausur

M = mündliche Prüfung

R = Referat

H = Hausarbeit

LA = Laborabschluss

Pj = Projekt

PP = Portfolio-Prüfung

THP = Take-Home Prüfung

(3) In jedem Modul mit Prüfungsform Klausur (K) können zusätzlich bis zu zwei Tests nach § 14 Absatz 3 Nummer 11 APSO-INGI geschrieben werden, deren Ergebnisse in der Summe mit bis zu 20% in die Klausurnote eingehen können.

(4) Sofern verschiedene Prüfungsformen für eine Studienleistung oder Prüfungsleistungen zulässig sind, legt die\*der Lehrende zu Beginn der Lehrveranstaltung die Prüfungsform, sowie gegebenenfalls die Termine der Tests und den Anteil, mit dem diese in die Klausurnote gemäß Absatz 3 eingehen, fest.

(5) Der Katalog der angebotenen Wahlpflichtmodule kann jedes Semester um weitere Module ergänzt werden. Die angebotenen Module werden vom Departmentsrat beschlossen und in geeigneter Weise bekanntgegeben wird.

(6) Die Studierenden sollen pro Semester Module im Umfang von 30 LP belegen.

(7) Lehrveranstaltungen werden in deutscher oder englischer Sprache angeboten.

(8) Die Zuordnung der Wahlpflichtmodule zu den Schwerpunkten ergibt sich aus folgender Übersicht:

**Studienschwerpunkte und dazugehörige Module:**

Mixed Reality und Games	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Game Design</li> <li>• Dramaturgie</li> <li>• 3D-Modellierung</li> <li>• Virtuelle Systeme</li> <li>• Integrationsprojekt: Mixed Reality</li> <li>• Integrationsprojekt: Games</li> </ul>
Smart & Computational Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Theoretische Informatik</li> <li>• Computational Intelligence</li> <li>• Computer Vision</li> <li>• Natural Language Processing</li> <li>• Smart Sensors</li> <li>• Integrationsprojekt: Machine Learning</li> <li>• Integrationsprojekt: Smart Media</li> </ul>
Media Systems Engineering	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3D-Modellierung &amp; Animation</li> <li>• Virtuelle Systeme</li> <li>• Netzwerke</li> <li>• IT-Sicherheit</li> <li>• Cloud</li> <li>• Smart Sensors</li> <li>• Grundlagen der Medientechnik</li> <li>• Integrationsprojekt: Medientechnische Systeme</li> </ul>

(9) Die Bezeichnung des Studienschwerpunkts wird im Zeugnis gemäß § 30 APSO-INGI ausgewiesen, wenn sämtliche dem Studienschwerpunkt zugeordneten Module erfolgreich absolviert wurden.

**§ 5 Ablegung der Prüfungen**

Die Prüfungen des dritten bis sechsten Semesters können erst dann abgelegt werden, wenn mindestens 48 LP bestanden sind.

## **§ 6 Berechnung der Gesamtnote**

Die Gesamtnote der Bachelorprüfung errechnet sich aus dem gewichteten Mittel der Modulnoten benoteter Module. Der Gewichtungsfaktor der benoteten Module ist die Zahl der Leistungspunkte, die aus der Modultabelle in § 4 Absatz 2 Spalte „LP“ entnommenen wird.

## **§ 7 Bachelorarbeit**

(1) Die Ausgabe der Arbeit setzt die erfolgreiche Ablegung von Modulprüfungen im Umfang von mindestens 120 LP voraus.

(2) Die Bearbeitungsdauer der Bachelorarbeit beträgt vier Monate.

## **§ 8 Anerkennung und Anrechnung von Leistungen**

Für die Anerkennung und Anrechnung von Leistungen gilt die „Satzung zur Anerkennung und Anrechnung von Leistungen – Anerkennungs- und Anrechnungssatzung- an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg“ in ihrer jeweils geltenden Fassung.

## **§ 9 Inkrafttreten, Außerkrafttreten**

(1) Diese Prüfungs- und Studienordnung tritt einen Tag nach ihrer Veröffentlichung im Hochschulanzeiger der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg in Kraft. Sie gilt für alle Studierenden des Bachelorstudiengangs Medieninformatik (B.Sc.), die ihr Studium ab dem Sommersemester 2025 im Studiengang Medieninformatik (B.Sc.) beginnen.

(2) Für Studierende des Bachelorstudiengangs Media Systems gilt die studiengangsspezifische Prüfungs- und Studienordnung für den Bachelorstudiengang Media Systems/Mediensysteme an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (Hamburg University of Applied Sciences) vom 3. Dezember 2020 (Hochschulanzeiger 160/2020 S. 2), zuletzt geändert am 1. November 2023 (Hochschulanzeiger Nr. 197/2023, S. 8). Diese Ordnung tritt zum Ende des Sommersemester 2029 außer Kraft. Sämtliche Studien- und Prüfungsleistungen nach der in Satz 1 genannten Ordnung sind bis dahin zu erbringen.

**Hamburg, den 3. Juli 2024**  
**Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg**