

Der Senator für Bildung und Wissenschaft hat am ... nach § 110 Abs. 1. Nr. 5 des Bremischen Hochschulgesetzes in der Fassung der Bekanntmachung vom 20. Juli 1999 (Brem. GBl. S. 183-220) die Prüfungsordnung für den internationalen Studiengang " Digitale Medien (Medieninformatik/ Mediengestaltung)" in der nachstehenden Fassung genehmigt.

Prüfungsordnung
für den hochschulübergreifenden internationalen Bachelor-Studiengang
Digitale Medien (Medieninformatik/Mediengestaltung)
der Universität Bremen, der Hochschule Bremen, der Hochschule für Künste Bremen
und der Hochschule Bremerhaven¹
vom 20.12.2002

genehmigt 13.02.2003

- § 1 Ziel, Gliederung und Aufbau des Studiums
- § 2 Bachelorgrad
- § 3 Voraussetzungen für die Zulassung zum Studium
- § 4 Allgemeine Voraussetzungen und Verfahren für die Zulassung zu Prüfungen
- § 5 Prüfungsleistungen
- § 6 Art der Prüfungsleistungen
- § 7 Mündliche Prüfung
- § 8 Klausurarbeit
- § 9 Bearbeitung von Übungsaufgaben mit Fachgespräch
- § 10 Mündlicher Vortrag mit schriftlicher Ausarbeitung (Referat)
- § 11 Schriftliche Ausarbeitung (Hausarbeit) mit Fachgespräch
- § 12 Erarbeitung eines Schwerpunktthemas
- § 13 Entwicklungsarbeit softwaretechnischer oder künstlerisch-gestalterischer Arbeit
- § 14 Bachelor-Report
- § 15 Zulassungsvoraussetzungen für den Abschluss der Bachelorprüfung
- § 16 Art und Umfang der Bachelorprüfung
- § 17 Anerkennung von Studienzeiten und Prüfungsleistungen
- § 18 Studienrichtungs- und Hochschulwechsel
- § 19 Wiederholung der Prüfungen
- § 20 Bewertung der Prüfungsleistungen
- § 21 Bildung der Noten, Zeugnis, Urkunde
- § 22 Prüfende und Beisitzende
- § 23 Prüfungsausschuss
- § 24 Versäumnis, Rücktritt, Täuschung, Ordnungsverstoß
- § 25 Ungültigkeit von Prüfungen
- § 26 Einsicht in die Prüfungsakten
- § 27 Geltungsbereich und Übergangsbestimmungen
- § 28 Inkrafttreten

¹ Soweit sich diese Ordnung auf natürliche Personen bezieht, gilt sie (entsprechend § 1 Abs. 5 des Bremischen Hochschulgesetzes) für weibliche und männliche Personen in gleicher Weise. Dienst- und Funktionsbezeichnungen werden von Frauen in der weiblichen Sprachform geführt.

§ 1

Ziel, Gliederung und Aufbau des Studiums

- (1) Das Studium im Studiengang Digitale Medien dient der wissenschaftlichen und künstlerisch-gestalterischen Vorbereitung der Studierenden auf die Berufstätigkeit, auch in internationalen Arbeitszusammenhängen.
- (2) Das Studium ist modular aufgebaut. Module sind in sich abgeschlossene Studieneinheiten, die aus einer oder mehreren Lehrveranstaltungen oder aus Selbststudienanteilen bestehen. Mehrere curricular zusammenhängende Module werden zu Modulbereichen zusammengefasst.
- (3) Wesentliche Bestandteile des Studiums sind das projektorientierte Arbeiten, das Auslandsstudium und das Betriebspraktikum. Letzteres wird von einer Veranstaltung der Hochschule begleitet.
- (4) Der Studiengang Digitale Medien gliedert sich in die beiden Studienrichtungen Medieninformatik und Mediengestaltung.
- (5) Das Studium umfasst obligatorische Prüfungen und Studienleistungen mit einem Gesamtumfang von 180 Punkten (ECTS) und wird mit dem Bachelor abgeschlossen.
- (6) Die Regelstudienzeit beträgt sechs Semester.

§ 2

Bachelorgrad

Die Bachelorprüfung bildet den ersten berufsqualifizierenden Abschluss des Studiums im Studiengang Digitale Medien. Aufgrund der bestandenen Bachelorprüfung wird der akademische Grad „Bachelor of Science“ (abgekürzt: B.Sc.) für die Studienrichtung Medieninformatik (Digital Media/Media Informatics) bzw. „Bachelor of Arts“ (abgekürzt: B.A.) für die Studienrichtung Mediengestaltung (Digital Media/Media Design) verliehen. Die Hochschule für Künste verleiht den Grad des B.A., die übrigen Hochschulen den Grad des B.Sc. Die Verleihung des Grades setzt voraus, dass mindestens die Hälfte der Punkte (ECTS) an der Hochschule erworben wurde, an der der Studierende eingeschrieben ist. Serviceveranstaltungen anderer Hochschulen für die eigene Hochschule zählen dabei wie eigene Veranstaltungen.

§ 3

Voraussetzungen für die Zulassung zum Studium

- (1) Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist die für die jeweilige Hochschule, an der sich der Studierende immatrikuliert, geltende Hochschulreife (allgemeine Hochschulreife bzw. Fachhochschulreife) oder eine als gleichwertig anerkannte Hochschulzugangsberechtigung. Näheres regelt die Zulassungsordnung.
- (2) Die Zulassung zur Studienrichtung Mediengestaltung erfordert über die in Abs. 1 genannten Voraussetzungen hinaus die Überprüfung der künstlerisch-gestalterischen Eignung der Bewerber. Dazu wird eine eigenständige Zulassungsordnung erlassen.

§ 4

Allgemeine Voraussetzungen und Verfahren für die Zulassung zu Prüfungen

- (1) Prüfungen kann nur ablegen, wer im Bachelor-Studiengang Digitale Medien eingeschrieben ist. Insbesondere gilt: Prüfungen in der Studienrichtung Medieninformatik kann nur ablegen, wer an der Universität Bremen, der Hochschule Bremen oder der Hochschule Bremerhaven eingeschrieben ist. Prüfungen in der Studienrichtung Mediengestaltung kann nur ablegen, wer an der Hochschule für Künste Bremen eingeschrieben ist.
- (2) Studierende, die erstmals eine Prüfungsleistung erbringen wollen, stellen einen Antrag auf Zulassung zur Prüfung an den Prüfungsausschuss. Der Antrag muss gestellt werden, bevor im Rahmen eines Moduls eine erste Leistung oder Teilleistung für die Prüfung erbracht wird. Der Antrag für die erste Prüfung enthält eine Erklärung darüber, dass der Kandidat die Bachelorprüfung im Studiengang Digitale Medien oder eine entsprechende Prüfung in einem verwandten Studiengang an einer Hochschule im Geltungsbereich des Hochschulrahmengesetzes nicht endgültig mit der Bewertung

„nicht bestanden“ absolviert hat und dass er sich nicht bereits in einem Prüfungsverfahren in einem solchen Studiengang befindet.

- (3) Über die Zulassung zu Prüfungen entscheidet der Prüfungsausschuss. Die Zulassung ist zu verwehren, wenn der Kandidat die Bachelorprüfung im Studiengang Digitale Medien oder eine entsprechende Prüfung in einem verwandten Studiengang an einer Hochschule im Geltungsbereich des Hochschulrahmengesetzes endgültig mit der Bewertung „nicht bestanden“ absolviert hat oder wenn er sich bereits in einem solchen Studiengang im Prüfungsverfahren befindet.

§ 5

Prüfungsleistungen

- (1) Die Prüfungsleistungen werden studienbegleitend erbracht. Jedes Modul wird mit einer Prüfung, die aus einer oder mehreren Prüfungsleistungen gemäß § 6 besteht, abgeschlossen. Die Prüfungsmodalitäten (Prüfungsform, Fristen, Termine etc.) werden zu Beginn der Lehrveranstaltung von dem Lehrenden vorgestellt, mit den Studierenden beraten und gegebenenfalls angepasst. Spricht sich mehr als die Hälfte der Studierenden gegen das Ergebnis aus, wird die für die Lehrveranstaltung verantwortliche Kommission der jeweiligen Hochschule angerufen.
- (2) Die Teilnahme an einzelnen Modulen kann die vorherige erfolgreiche Teilnahme an anderen Modulen zur Voraussetzung haben. Voraussetzungen für die Teilnahme an Modulen werden von den Lehrenden im Rahmen der Planung des Lehrangebots jeweils vier Semester im voraus angegeben, es sei denn, sie sind in der Studienordnung (Anhang 2) bereits allgemein definiert. Bei Vorliegen anderer geeigneter Voraussetzungen können die Lehrenden für einzelne Studierende Ausnahmen zulassen.

§ 6

Art der Prüfungsleistungen

- (1) Prüfungsleistungen sind
1. Mündliche Prüfung,
 2. Klausurarbeit,
 3. Bearbeitung von Übungsaufgaben mit Fachgespräch,
 4. Mündlicher Vortrag mit schriftlicher Ausarbeitung (Referat),
 5. Schriftliche Ausarbeitung (Hausarbeit) mit Fachgespräch,
 6. Erarbeitung eines Schwerpunktthemas,
 7. Entwicklungsarbeit softwaretechnischer oder künstlerisch-gestalterischer Art,
 8. Freiwillige Arbeit gem. § 16 Abs. 4
 9. Bachelor-Report.
- (2) Die Bearbeitungsfrist für Prüfungsleistungen endet spätestens mit Ablauf der dem Semester, in dem das Modul beendet wurde, folgenden veranstaltungsfreien Zeit.
- (3) Die Prüfungen gem. Abs. 1 Nr. 1 bis 7 werden in der Regel von einem Prüfer abgenommen. Ein Kandidat kann vor der Prüfung verlangen, dass ein zweiter Prüfer oder ein Beisitzer hinzugezogen wird. Bei schriftlichen Prüfungsleistungen kann der Kandidat auch nach der Prüfung verlangen, dass die Arbeit noch von einem zweiten Prüfer bewertet wird. Die Note ergibt sich dann aus dem arithmetischen Mittelwert beider Bewertungen.
- (4) Macht ein Kandidat durch ärztliches Zeugnis glaubhaft, dass er wegen länger andauernder oder ständiger körperlicher Behinderung nicht in der Lage ist, die Prüfung ganz oder teilweise in der vorgesehenen Form abzulegen, hat der Prüfungsausschuss dem Kandidaten zu gestatten, gleichwertige Prüfungsleistungen in einer anderen Form oder in anderen Fristen zu erbringen.

§ 7

Mündliche Prüfung

- (1) In der mündlichen Prüfung sollen die Studierenden nachweisen, dass sie über ein fundiertes Wissen im jeweiligen Modul verfügen.

- (2) Mündliche Prüfungen werden vor einem Prüfenden und einem Beisitzenden als Einzel- oder Gruppenprüfungen abgelegt.
- (3) Die Dauer einer mündlichen Prüfung soll bei einem Kandidaten 20 bis 30 Minuten betragen. Bei einer Gruppenprüfung wird die Dauer angemessen verlängert.
- (4) Die wesentlichen Gegenstände und die Bewertung der mündlichen Prüfung sind in einem Protokoll festzuhalten, das vom Prüfenden und vom Beisitzenden zu unterschreiben ist. Die Bewertung ist dem Kandidaten jeweils im Anschluss an die mündliche Prüfung nach angemessener Beratung bekannt zu geben, zu erläutern und auf Antrag schriftlich zu begründen.
- (5) Studierende und Lehrende des Studiengangs sind zu Prüfungen zugelassen, soweit der Kandidat nicht widerspricht. Die Beratung der Bewertung ist nicht öffentlich.

§ 8

Klausurarbeit

- (1) In der Klausurarbeit sollen die Studierenden nachweisen, dass sie in begrenzter Zeit und mit begrenzten Hilfsmitteln Probleme mit den geläufigen Methoden des jeweiligen Moduls erkennen und Wege zu Lösungen finden können.
- (2) Die Dauer der Klausurarbeiten beträgt in Abhängigkeit von der Anzahl der Punkte (ECTS) des jeweiligen Moduls:

bei Modulen mit bis zu 6 Punkten	1 bis 2 Zeitstunden,
bei Modulen mit 7 bis 12 Punkten	2 bis 3 Zeitstunden,
bei Modulen mit mehr als 12 Punkten	3 bis 4 Zeitstunden.

§ 9

Bearbeitung von Übungsaufgaben mit Fachgespräch

- (1) Bei der Bearbeitung von Übungsaufgaben sollen die Studierenden zeigen, dass sie den Stoff einer Lehrveranstaltung bzw. eines Moduls bei der Lösung einer Serie theoretischer oder praktischer Aufgaben, die jeweils einzelne Aspekte der Lehrveranstaltung abdecken, umsetzen können. Zu den Übungsaufgaben gehören den Studienrichtungen entsprechend Programmieraufgaben, praktische Laboraufgaben und künstlerisch-gestalterische Aufgaben.
- (2) Übungsaufgaben können von mehreren Studierenden gemeinsam bearbeitet werden. Bei dieser Art der Prüfungsleistung muss die individuelle Leistung der einzelnen Studierenden erkennbar und einzeln bewertbar sein. Im Anschluss an die Bearbeitung aller Übungsaufgaben, bei betreuten Labor- und Entwurfsarbeiten gegebenenfalls auch im Rahmen der Bearbeitung einzelner Übungen, wird ein Fachgespräch über den Inhalt der Übungen und deren Zusammenhang zu den Lehrveranstaltungen des Moduls durchgeführt. Das Fachgespräch dient dazu, die Individualität der Prüfungsleistung festzustellen. Wenn die Bearbeitung der Übungsaufgaben in einer Gruppe stattfand, soll auch das Fachgespräch in dieser Gruppe stattfinden. Fachgespräche, die im Anschluss an die Bearbeitung aller Übungsaufgaben stattfinden, dauern bei einem Kandidaten in der Regel 10 bis 15 Minuten und sind bei mehreren Kandidaten angemessen zu verlängern. Bei einem mangelhaften Ergebnis des Fachgesprächs kann der zu Prüfende vom Prüfer verlangen, dass das Fachgespräch einmal wiederholt wird. Die Wiederholung muss bis zum Beginn der Veranstaltungen des folgenden Semesters erfolgen.

§ 10

Mündlicher Vortrag mit schriftlicher Ausarbeitung (Referat)

Referate dienen der zusammenhängenden Bearbeitung eines Themas. Die Ergebnisse der Bearbeitung werden in einer Lehrveranstaltung vorgetragen und diskutiert. Die Inhalte des Vortrags und die Ergebnisse der Diskussion werden in einer schriftlichen Ausarbeitung zusammengefasst. Referate können als Gruppenarbeit erbracht werden. In diesem Fall müssen die Einzelleistungen in Vortrag, Diskussion und schriftlicher Ausarbeitung erkennbar und einzeln bewertbar sein.

§ 11

Schriftliche Ausarbeitung (Hausarbeit) mit Fachgespräch

Hausarbeiten dienen der intensiven Auseinandersetzung mit einer komplexen Themenstellung aus dem Stoffgebiet eines Moduls, die in einer schriftlichen Ausarbeitung mündet. Hausarbeiten können als Gruppenleistung erbracht werden. Im Anschluss an die Ausarbeitung werden die Inhalte der Hausarbeit in einem Fachgespräch vertiefend erörtert. Das Fachgespräch dauert bei einem Kandidaten in der Regel 10 bis 15 Minuten und ist bei mehreren Kandidaten angemessen zu verlängern. Bei einem mangelhaften Ergebnis des Fachgesprächs kann der zu Prüfende vom Prüfer verlangen, dass das Fachgespräch einmal wiederholt wird. Die Wiederholung muss innerhalb des laufenden Semesters erfolgen.

§ 12

Erarbeitung eines Schwerpunktthemas

- (1) Mit der Erarbeitung eines Schwerpunktthemas sollen die Studierenden nachweisen, dass sie ein Thema vermitteln und einen Lernprozess moderieren können. Die Bearbeitung eines Schwerpunktthemas findet im Zusammenhang mit einer Lehrveranstaltung des Studiengangs, z.B. auch in einem Projekt, statt. Das Thema einer oder mehrerer Lehrveranstaltungsstunden wird von dem Studierenden durch Erarbeitung eines Thesenpapiers unter Einbeziehung adäquater Quellen vorbereitet. Der Studierende führt fachlich in die Lehrveranstaltung ein und moderiert diese. Im Anschluss an die Lehrveranstaltung wertet er diese aus, indem er die Ergebnisse in einem ausführlichen Protokoll systematisch darlegt. Dabei sollen insbesondere auch die offenen Fragen, die einer weiteren Bearbeitung bedürfen, formuliert werden.
- (2) Die Erarbeitung eines Schwerpunktthemas kann als Gruppenarbeit erbracht werden. In diesem Fall müssen die Einzelleistungen erkennbar und einzeln bewertbar sein.

§ 13

Entwicklungsarbeit softwaretechnischer oder künstlerisch-gestalterischer Art

- (1) Mit einer Entwicklungsarbeit sollen die Studierenden nachweisen, dass sie über das Wissen und die Fähigkeiten verfügen, die Gegenstand der Lehrveranstaltung waren, und beides in der Praxis einsetzen können.
- (2) Eine Entwicklungsarbeit kann als Einzel- oder Gruppenprüfung durchgeführt werden. Bei einer Gruppenprüfung muss die individuelle Leistung der einzelnen Studierenden erkennbar und einzeln bewertbar sein.
- (3) Eine Entwicklungsarbeit besteht im Bereich der Informatik (Modulbereiche 1 – Grundlagen der Medieninformatik und 3 – Praktische Medieninformatik) in der Erstellung und Demonstration eines Softwaresystems einschließlich der zugehörigen Dokumentation. Die Dokumentation umfasst die Aufgabenstellung, die Anforderungsdefinition, den Entwurf, das Quellprogramm, die Testdokumentation, die Benutzungsanleitung und ein Anwendungsbeispiel, welche in einem Bericht zusammengefasst werden.
- (4) Eine Entwicklungsarbeit besteht im Bereich der Gestaltung (Modulbereich 2 – Grundlagen der Mediengestaltung, 4 – Praktische Mediengestaltung und 5 – Grundlagenprojekte der Mediengestaltung) aus einer künstlerisch-gestalterischen Arbeit und umfasst folgende Anteile: Recherche, Konzeption, Entwurf und Gestaltung, beispielhafte Realisierung, Präsentation und Dokumentation. Die Dokumentation umfasst die Aufgabenstellung, die Anforderungsdefinition, das Gestaltungskonzept, beispielhafte Gestaltungsentwürfe, die Benutzungsanleitung und ein Anwendungsbeispiel, welche in einem Portfolio zusammengestellt werden.
- (5) Eine Entwicklungsarbeit besteht im interdisziplinären Bereich (Modulbereiche 6 – Medientheorie und Medienanalyse, 7 – Anwendungen der Medieninformatik und 9 – Projekte) aus einer Anwendung im Bereich Digitaler Medien, die sich aus informatischen und künstlerisch-gestalterischen Leistungen der Absätze 3 und 4 oder einer je nach Aufgabenstellung zu spezifizierenden Teilmenge davon zusammensetzt. Im Regelfall wird eine derartige Entwicklungsarbeit als Gruppenleistung erbracht.

§ 14

Bachelor-Report

- (1) Der Bachelor-Report dient der zusammenhängenden Beschäftigung mit einem umfassenden Thema und der daraus resultierenden Lösung einer praktischen oder theoretischen Problemstellung. Der Bachelor-Report soll zeigen, dass der Kandidat in der Lage ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine für die Berufspraxis typische Fragestellung selbstständig mit Hilfe wissenschaftlicher und künstlerisch-gestalterischer Methoden sowie praktischer Fertigkeiten zu bearbeiten.
- (2) Der Bachelor-Report kann als Gruppenarbeit angefertigt werden. Die Beiträge der beteiligten Kandidaten müssen deutlich unterscheidbar und bewertbar sein.
- (3) Das Thema des Bachelor-Reports wird zwischen den Studierenden und den Prüfenden, die die Abschlussarbeit ausgeben und betreuen, schriftlich vereinbart und dem Prüfungsausschuss zur Genehmigung vorgelegt.
- (4) Der Zeitpunkt der Ausgabe des Themas und der Abgabe der Arbeit sind aktenkundig zu machen. Bei der Abgabe der Arbeit haben die Studierenden zu versichern, dass sie ihre Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt haben.
- (5) Die Bearbeitungszeit für den Bachelor-Report beträgt vier Monate nach der Ausgabe des Themas. Dabei wird davon ausgegangen, dass sich die Studierenden während der Hälfte ihrer Arbeitszeit mit der Bearbeitung des Themas befassen. Die Bearbeitung kann frühestens im letzten Projektsemester begonnen werden. Die Aufgabenstellung ist vom Betreuenden entsprechend zu begrenzen. Der Prüfungsausschuss kann auf begründeten Antrag des Kandidaten die Frist für die Bearbeitung um bis zu sechs Wochen verlängern.
- (6) Wird der Bachelor-Report in englischer Sprache verfasst, so ist ihm eine Zusammenfassung in deutscher Sprache beizufügen. Entsprechend ist einer deutschsprachigen Arbeit eine englischsprachige Zusammenfassung beizufügen.
- (7) Der Prüfungsausschuss bestellt neben dem Betreuer der Arbeit einen weiteren Prüfungsberechtigten als Gutachter, den der Kandidat vorschlagen kann. Der Prüfungsausschuss ist an den Vorschlag nicht gebunden. Betreuer und Gutachter legen spätestens innerhalb von acht Wochen vorläufige Gutachten vor, die dem Kandidaten unverzüglich zur Kenntnis gegeben werden.
- (8) Nach Abgabe und vorläufiger Bewertung des Bachelor-Reports findet ein öffentliches Kolloquium statt, in dem der Kandidat wichtige Aspekte der Arbeit vorstellt und sich mit den Gutachten auseinandersetzt. Im Rahmen des Kolloquiums präsentieren die Studierenden der Hochschule für Künste auch ihre Werkübersicht und reflektieren die darin enthaltenen Arbeiten. Das Kolloquium findet nach der Vorlage der Gutachten und spätestens zehn Wochen nach Abgabe der Arbeit statt. Die Dauer des Kolloquiums beträgt in der Regel 30 Minuten. Der Termin des Kolloquiums wird den Beteiligten mitgeteilt und der Öffentlichkeit durch Aushang bekannt gegeben. Je nach Verlauf des Kolloquiums können die Gutachter die von ihnen vergebenen Noten für die Abschlussarbeit noch einmal ändern. Spätestens eine Woche nach Abschluss des Kolloquiums wird von den Gutachtern die endgültige Note ihrer Gutachten festgelegt.

§ 15

Zulassungsvoraussetzungen für den Abschluss der Bachelorprüfung

- (1) Voraussetzung für den Abschluss des Bachelorstudiums ist die Durchführung eines Auslandsstudiums gemäß Studienordnung. In Fällen besonderer Härte kann der Prüfungsausschuss eine Ersatzregelung festlegen.
- (2) Die Durchführung der englischsprachigen Lehrveranstaltungen an den Bremer Hochschulen erfordern den Nachweis guter englischer Sprachkenntnisse (C1 nach dem European Framework bzw. TOEFL 550). Der Nachweis ist vor Antritt des Auslandsstudiums vorzulegen, spätestens bevor Lehrveranstaltungen besucht werden, die laut Studienplan für das vierte Fachsemester vorgesehen sind.
- (3) Zum Bachelor-Report kann nur zugelassen werden, wer
 - das Betriebspraktikum absolviert hat
 - die Pflichtmodule
 - zusätzlich mindestens 40 Punkte (ECTS) im Bereich der Wahlpflichtmodule und

- mindestens ein Semester des Bachelorprojekts absolviert hat und
- an der jeweiligen Hochschule eingeschrieben ist.

§ 16

Art und Umfang der Bachelorprüfung

- (1) Die Bachelorprüfung in der Studienrichtung **Medieninformatik** besteht aus Prüfungsleistungen in folgenden Modulbereichen:
1. Grundlagen der Medieninformatik (54 Punkte)
mit den Pflichtmodulen
 - Mathematische Grundlagen der Informatik
 - Physikalisch-technische Grundlagen digitaler Medien
 - Einführung in die Informatik
 - Einführung in die Medieninformatik.
 2. Grundlagen der Mediengestaltung (8 Punkte (ECTS))
mit dem Pflichtmodul
 - Grundlagen der Gestaltung.
 3. Praktische Medieninformatik (22 Punkte (ECTS))
mit einem der Pflichtmodule
 - Computergrafik und/oder
 - Bild-, Audio- und Videobearbeitung
 sowie mindestens einem weiteren Modul nach freier Wahl.
 4. Praktische Mediengestaltung (12 Punkte (ECTS))
mit mindestens zwei Modulen nach freier Wahl.
 5. Grundlagenprojekte der Mediengestaltung (8 Punkte (ECTS))
mit mindestens einem Modul nach freier Wahl.
 6. Medientheorie und Medienanalyse (12 Punkte (ECTS))
mit einem Pflichtmodul Grundlagen der Medientheorie
(Medientheorie, Mediengeschichte, Medienökonomie, Medienrecht)
sowie mindestens einem weiteren Modul nach freier Wahl.
 7. Anwendungen der Medieninformatik (16 Punkte (ECTS))
mit dem Pflichtmodul
 - Media Engineering
 sowie mindestens zwei weiteren Modulen nach freier Wahl.
 8. Wahlbereich (10 Punkte (ECTS))
mit Modulen nach freier Wahl aus den Modulbereichen 3 bis 7. In diesem Modulbereich können außerdem Punkte (ECTS) angerechnet werden, die in anderen Modulbereichen über die jeweils geforderten Punkte (ECTS) hinaus erbracht worden sind. Auf eine Benotung des Wahlbereichs kann auf Wunsch des Studierenden verzichtet werden.
 9. Projekt, Praktikum, Bachelor-Report (36 Punkte (ECTS))
mit den Modulen
 - Bachelorprojekt
 - Bachelor-Report
 - Praktikum
 Nimmt ein Studierender der Medieninformatik an einem Projekt der Informatik an der Universität Bremen teil, dann muss sein Anteil am Projektbericht einem erhöhten Aufwand von 4 Punkten (ECTS) entsprechen, um die Anforderungen an ein Projekt der Medieninformatik zu erfüllen.
 10. Propädeutik (2 Punkte (ECTS))
mit dem Pflichtmodul
 - Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten.
- (2) Die Bachelorprüfung in der Studienrichtung **Mediengestaltung** besteht aus Prüfungsleistungen in folgenden Modulbereichen:

1. Grundlagen der Medieninformatik (12 Punkte (ECTS))
mit den Pflichtmodulen
 - Einführung in die Informatik
 - Einführung in die Medieninformatik.
 2. Grundlagen der Mediengestaltung (16 Punkte (ECTS))
mit den Pflichtmodulen
 - Grundlagen der Gestaltung
 - Zeichnen und Darstellungstechniken.
 3. Praktische Medieninformatik (12 Punkte (ECTS))
mit mindestens zwei Modulen nach freier Wahl.
 4. Praktische Mediengestaltung (40 Punkte (ECTS))
mit den Pflichtmodulen
 - Typographie / Layout
 - Stilles Bild / Fotografie
 - AV-Medien / Animation
 - 3D-Design
 - Visualistik /Illustration
 sowie mindestens zwei weiteren Modulen nach freier Wahl.
 5. Grundlagenprojekte der Mediengestaltung (32 Punkte (ECTS))
mit mindestens vier Modulen nach freier Wahl.
 6. Medientheorie und Medienanalyse (8 Punkte (ECTS))
mit einem Pflichtmodul Grundlagen der Medientheorie und Medienanalyse
(Medientheorie, Mediengeschichte, Medienökonomie, Medienrecht)
sowie mindestens einem weiteren Modul nach freier Wahl.
 7. Anwendungen der Medieninformatik (12 Punkte (ECTS))
mit mindestens einem Modul nach freier Wahl.
 8. Wahlbereich (12 Punkte (ECTS))
mit Modulen nach freier Wahl aus den Modulbereichen 3 bis 7. In diesem Modulbereich können außerdem Punkte (ECTS) angerechnet werden, die in anderen Modulbereichen über die jeweils geforderten Punkte (ECTS) hinaus erbracht worden sind.
 9. Projekt, Praktikum, Bachelor-Report (36 Punkte (ECTS))
mit den Modulen
 - Bachelorprojekt
 - Bachelor-Report
 - Praktikum
 10. Propädeutik (0 Punkte (ECTS))
mit Wahlmodulen zur Einführung ins Studium.
- (3) Die Mehrzahl der Pflichtmodule soll sich über die ersten beiden Semester erstrecken. Sie bilden in der Regel in den jeweiligen Modulbereichen die Voraussetzung für das Verständnis weiterer Module. Bei den Pflichtmodulen wird in Anhang 2 der Studienordnung jeweils angegeben, ob und gegebenenfalls welche anderen Module für die Teilnahme vorausgesetzt werden.
- (4) Freiwillige Arbeit kann mit bis zu 6 Punkten (ECTS) im Modulbereich 8 angerechnet werden. In Form von Freiwilliger Arbeit (Voluntary Work) können Studierende Aufgaben in Organisationen übernehmen, die die fachliche und soziale Dimension verbinden. Ein solches inhaltlich und organisatorisch klar definiertes Engagement wird als (nicht benoteter) Ersatz für Studienleistungen anerkannt. Der Prüfungsausschuss beschließt Richtlinien über die Anforderungen und die Betreuung der 'freiwilligen Arbeit'..

§ 17

Anerkennung von Studienzeiten und Prüfungsleistungen

- (1) Studienzeiten und Prüfungsleistungen in anderen Studiengängen sowie praktikumsadäquate Leistungen werden anerkannt, soweit die Gleichwertigkeit mit den Anforderungen des Studiengangs Digitale Medien in Inhalt und Umfang im wesentlichen gegeben und festgestellt ist. Bei der

Überprüfung ist kein schematischer Vergleich, sondern eine Gesamtbetrachtung und -bewertung vorzunehmen.

- (2) Studienzeiten und Prüfungsleistungen, die an ausländischen Partnerhochschulen erbracht wurden, mit denen Vereinbarungen z. B. im Rahmen des European Credit Transfer Systems bestehen, werden im Rahmen der Lernvereinbarung mit dem Studierenden (siehe Studienordnung) ohne inhaltliche Prüfung anerkannt. Andere im Ausland erbrachte Leistungen werden im Einzelfall auf Gleichwertigkeit geprüft und gegebenenfalls anerkannt.

§ 18

Studienrichtungs- und Hochschulwechsel

Studierende, die die Studienrichtung innerhalb des Studiengangs wechseln wollen, müssen die jeweilige Hochschulzugangsberechtigung haben und einen Antrag an den Prüfungsausschuss stellen. Dieser bestellt zwei Prüfungsberechtigte der aufnehmenden Hochschule zu Gutachtern. In den Gutachten soll festgestellt werden, ob ein Wechsel, gegebenenfalls auch unter Auflagen, zugelassen werden kann. Der Prüfungsausschuss spricht auf der Grundlage der Gutachten eine Empfehlung aus. Der Studierende stellt danach den für die Immatrikulation als Fortgeschrittener vorgesehenen Antrag an die aufnehmende Hochschule.

§ 19

Wiederholung der Prüfungen

- (1) Eine nicht bestandene Prüfungsleistung oder Prüfungsteilleistung kann zweimal wiederholt werden. Nicht bestandene Prüfungen im selben Fach an anderen Hochschulen werden dabei mitgezählt. Die Wiederholung eines bestandenen Moduls ist unbeschadet von § 20 Abs. 2 nicht zulässig.
- (2) Wird eine Prüfung im Modulbereich 8 (Wahlbereich) nicht bestanden, so ist bei der Wiederholungsprüfung ein Wechsel des zu prüfenden Moduls innerhalb des Wahlbereichs zulässig.
- (3) Der Bachelorreport kann bei nicht ausreichenden Leistungen einmal wiederholt werden.

§ 20

Bewertung der Prüfungsleistungen

- (1) Die Noten der Prüfungsleistungen werden von den jeweiligen Prüfenden festgesetzt. Es sind folgende Notenwerte zu verwenden:

1,0	ausgezeichnet (excellent), Grad A
1,3	sehr gut (very good), Grad B
1,7 – 2,0 – 2,3	gut (good), Grad C
2,7 – 3,0 – 3,3	befriedigend (satisfactory), Grad D
3,7 – 4,0	ausreichend (sufficient), Grad E
5,0	nicht ausreichend (fail), Grad F
- (2) Ein Modul ist bestanden, wenn alle dafür erforderlichen Prüfungsleistungen mindestens mit ausreichend bewertet wurden bzw. im Falle unbenoteter Prüfungen bestanden sind. Für jede Prüfungsleistung vom Typ mündliche Prüfung und Klausur sowie für das Fachgespräch werden innerhalb der vorlesungsfreien Zeit, die auf die Veranstaltungszeit folgt, in der das Modul absolviert wurde, zwei Prüfungstermine (i.d.R. im Abstand von mindestens vier Wochen) angesetzt. Werden beide Termine genutzt, gilt das bessere Ergebnis.
- (3) Die Gesamtprüfung ist bestanden, wenn alle Module und die Abschlussarbeit mindestens mit ausreichend oder bestanden bewertet worden sind.

§ 21

Bildung der Noten, Zeugnis, Urkunde

- (1) Die Noten für die Module werden als gewichtetes arithmetisches Mittel aus den Bewertungen der Prüfungsleistungen des jeweiligen Moduls gebildet. Die Gewichtung basiert auf den Punkten (ECTS)

der jeweiligen Teilmodule. Die Note des Bachelor-Reports wird als arithmetisches Mittel aus den Noten der beiden Gutachten gebildet.

- (2) Die Noten für die Modulbereiche werden aus dem gewichteten arithmetischen Mittel der Noten zu den Modulen des jeweiligen Bereichs gebildet. Dazu werden die Noten der einzelnen Module mit ihrer zugehörigen Punktzahl multipliziert. Diese Produkte werden aufsummiert. Diese Summe wird durch die Gesamtzahl der Punkte (ECTS) des jeweiligen Modulbereichs dividiert. Wurden mehr Punkte (ECTS) angesammelt, als in einem Modulbereich gefordert sind, kann der Studierende entscheiden, welche Punkte (ECTS) er einbringen will. Überzählige Punkte (ECTS) können auch im Wahlbereich, Modulbereich 8, eingebracht werden.

Bei Modulbereich 8 geht „freiwillige Arbeit“ nicht in die Benotung ein. Soll auf eine Benotung des Modulbereichs 8 insgesamt verzichtet werden, geht der gesamte Modulbereich nicht in die Berechnung ein. Bei Modulbereich 9 geht das Betriebspraktikum nicht in die Berechnung ein.

Note für einen Modulbereich = $(P_1 \times N_1 + P_2 \times N_2 + \dots + P_n \times N_n) / (P_1 + P_2 + \dots + P_n)$

(P_i = angerechnete Punkte des Moduls i , N_i = Note im Modul i , n = Anzahl der angerechneten Module im jeweiligen Modulbereich)

- (3) Die Gesamtnote wird aus dem mit den Punkten (ECTS) gewichteten arithmetischen Mittel der Noten aller Module gebildet. Die Formel für die Bildung der Noten der Modulbereiche findet entsprechende Anwendung.
- (4) Bei der Bildung der Noten für die Module und Modulbereiche sowie der Gesamtnote wird nur die erste Dezimalstelle hinter dem Komma berücksichtigt; alle weiteren Stellen werden ohne Rundung gestrichen.
- (5) Die Notenwerte für Module, Modulbereiche sowie die Gesamtleistung entsprechen folgenden Bewertungen:
Bei einem Durchschnitt von 1,0 bis einschließlich 1,2: ausgezeichnet (excellent), Grad A
bei einem Durchschnitt von über 1,2 bis einschließlich 1,5: sehr gut (very good), Grad B
bei einem Durchschnitt von über 1,5 bis einschließlich 2,5: gut (good), Grad C
bei einem Durchschnitt von über 2,5 bis einschließlich 3,5: befriedigend (satisfactory), Grad D
bei einem Durchschnitt von über 3,5 bis einschließlich 4,0: ausreichend (sufficient), Grad E
bei einem Durchschnitt von über 4,0: nicht ausreichend (fail), Grad F.
- (6) Über die bestandene Gesamtprüfung wird innerhalb von vier Wochen ein Zeugnis in englischer und deutscher Sprache ausgestellt und vom Vorsitzenden des Prüfungsausschusses mit Datum der letzten Prüfungsleistung unterzeichnet.
- (7) Das Zeugnis enthält folgende Angaben:
- die Noten der Modulbereiche 1 bis 8,
- das Thema und die Note des Bachelorprojekts,
- das Thema und die Note des Bachelor-Reports,
- die Dauer des Auslandsstudiums und die Bezeichnung der ausländischen Hochschule,
- die Dauer des Betriebspraktikums und die Bezeichnung des Praktikumsbetriebs,
- die Gesamtnote.
- (8) Dem Zeugnis wird eine Liste mit den Titeln der insgesamt absolvierten Module, deren Punktzahl und der dabei erzielten Noten beigelegt. Bei den Modulen, die sich auf Wahlpflichtgebiete der jeweiligen Modulbereiche beziehen, werden die Titel der zugehörigen Lehrveranstaltungen in diese Liste aufgenommen.
- (9) Auf Antrag des Kandidaten werden die Ergebnisse von Prüfungen in zusätzlich absolvierten Modulen, Art und Dauer einer ggf. absolvierten Freiwilligen Arbeit (§ 10 Studienordnung) sowie die bis zum Bachelorabschluss benötigte Fachstudiendauer in das Zeugnis aufgenommen.
- (10) Zusammen mit dem Zeugnis wird eine Urkunde in englischer und deutscher Sprache mit dem Datum des Zeugnisses ausgehändigt. Darin wird die Verleihung des Bachelorgrades (Bachelor of Science, B.Sc.; Bachelor of Arts, B.A.) beurkundet. Die Urkunde wird vom Dekan des Fachbereichs der Hochschule, an der der Studierende eingeschrieben war, sowie vom Vorsitzenden des Prüfungsausschusses unterzeichnet und mit dem Siegel des Fachbereichs versehen. Der Absolvent erhält ein Diploma Supplement.

§ 22

Prüfende und Beisitzende

- (1) Der Prüfungsausschuss nach § 23 bestellt die Prüfenden und die Beisitzenden. Zu Prüfenden dürfen nur Professoren oder Hochschuldozenten sowie andere nach § 62 Abs. 3 BremHG prüfungsberechtigte Personen bestellt werden, die, sofern nicht zwingende Gründe eine Abweichung erfordern, in dem Fachgebiet, auf das sich die Prüfung bezieht, eine eigenverantwortliche, selbstständige Lehrtätigkeit ausgeübt haben. Zum Beisitzenden darf nur bestellt werden, wer einen dem angestrebten Abschluss in Bezug auf den Grad vergleichbaren Abschluss erreicht hat. Die Beisitzenden beraten den Prüfer bei der Bewertung der Prüfungsleistung.
- (2) Der Kandidat kann für die Abschlussarbeit und die mündlichen Prüfungen die Prüfenden und Beisitzenden vorschlagen. Dem Vorschlag ist vom Prüfungsausschuss so weit wie möglich Rechnung zu tragen. Die Ablehnung des Vorschlags ist schriftlich zu begründen. Dem Kandidaten werden die Namen der Prüfenden und Beisitzenden unverzüglich bekannt gegeben.
- (3) Bei mündlichen Prüfungen bestellt der Prüfungsausschuss auf Vorschlag des Kandidaten bis zu zwei von diesem benannte Studierende der Medieninformatik bzw. der Mediengestaltung, die an der Prüfung mit beratender Stimme beteiligt sind.
- (4) Der erste Prüfer der Abschlussarbeit ist der Betreuer. Er ist Lehrender in der Studienrichtung, in der die Abschlussarbeit angefertigt wird. Der zweite Prüfer kann der anderen Studienrichtung angehören.
- (5) Die Prüfenden und Beisitzenden sowie die Studierenden mit beratender Stimme unterliegen der Verschwiegenheit. Sofern sie nicht im öffentlichen Dienst stehen, sind sie durch den Prüfenden zur Verschwiegenheit zu verpflichten.

§ 23

Prüfungsausschuss

- (1) Die Gemeinsame Kommission Digitale Medien, in die die betroffenen Fachbereichsräte der vier Hochschulen Mitglieder entsenden, nimmt die Aufgaben des Prüfungsausschusses wahr. Die Mitglieder werden von ihrer jeweiligen Statusgruppe in den Fachbereichsräten der vier Hochschulen gewählt. Jede Hochschule wählt
 - ein Mitglied aus der Gruppe der Professoren
 - ein Mitglied aus der Gruppe der Akademischen Mitarbeiter oder sonstiger an der Lehre beteiligten Mitarbeiter und
 - ein Mitglied der Gruppe der Studierenden.

Für jedes Mitglied wird ein Stellvertreter gewählt. Beschlüsse bedürfen der Mehrheit der Stimmen der Professorinnen. Die Mitglied aus der Gruppe der Professoren und der Mitarbeiter werden für zwei Jahre gewählt, die der Studierenden für ein Jahr.

- (2) Der Prüfungsausschuss wählt jeweils einen Professor zum Vorsitzenden und stellvertretenden Vorsitzenden. Der Vorsitzende führt die laufenden Geschäfte des Prüfungsausschusses; er wird hierbei von der stellvertretenden Vorsitzenden unterstützt. Der Prüfungsausschuss kann dem Vorsitzenden und stellvertretenden Vorsitzenden Zuständigkeiten zur alleinigen Entscheidung übertragen. Dem Prüfungsausschuss ist regelmäßig über die getroffenen Entscheidungen zu berichten.
- (3) Der Prüfungsausschuss ist beschlussfähig, wenn mindestens drei Mitglieder, darunter der Vorsitzende oder stellvertretende Vorsitzende, anwesend sind. Beschlüsse bedürfen der Mehrheit der abgegebenen Stimmen; bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden, bei dessen Abwesenheit die Stimme des stellvertretenden Vorsitzenden. Bei Beschlussunfähigkeit wird der Prüfungsausschuss erneut zur Verhandlung über denselben Gegenstand einberufen; er ist dann bei Anwesenheit des Vorsitzenden oder stellvertretenden Vorsitzenden ohne Rücksicht auf die Zahl der Erschienenen beschlussfähig, wenn darauf in der Einladung hingewiesen worden ist. Stellt der Vorsitzende oder im Verhinderungsfall der stellvertretende Vorsitzende fest, dass eine Angelegenheit, die in die Zuständigkeit des Prüfungsausschuss fällt, keinen Aufschub bis zur nächst möglichen Sitzung duldet, entscheidet er selbst. Der Prüfungsausschuss muss in seiner nächsten Sitzung über die Entscheidung unterrichtet werden.

- (4) Über die Sitzungen des Prüfungsausschusses sind Niederschriften zu fertigen. Jede Niederschrift muss Angaben enthalten über den Ort und Tag der Sitzung, die Namen des amtierenden Vorsitzenden und der anwesenden Ausschussmitglieder, den behandelten Gegenstand, die gestellten Anträge und die gefassten Beschlüsse. Die Niederschrift ist von dem Vorsitzenden zu unterzeichnen.
- (5) Die Aufgaben des Prüfungsausschusses sind
 1. Überprüfung der Einhaltung der Prüfungsordnung,
 2. Bestellung der Prüfenden und Beisitzenden,
 3. Entscheidung über die Anerkennung von Studien- und Prüfungsleistungen,
 4. Feststellung des Ergebnisses der Prüfungen,
 5. Genehmigung von Ausnahmen bezüglich der internationalen Anteile des Studiums, zum Beispiel wenn das Auslandsstudium an einer Hochschule stattfinden soll, mit der bisher keine Austauschvereinbarung besteht, oder in Fällen der Ersatzregelung nach § 15 Abs. 1,
 6. Entscheidung über Widersprüche gegen Prüferentscheidungen.
- (6) Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Recht, Prüfungen beizuwohnen.
- (7) Gegen Entscheidungen des Prüfungsausschusses oder eines Prüfenden kann innerhalb einer Frist von einem Monat Widerspruch beim Prüfungsausschuss eingelegt werden. Hilft der Prüfungsausschuss dem Widerspruch nicht ab, so leitet er ihn unverzüglich an das an der jeweiligen Hochschule zuständige Organ weiter.
- (8) Die Mitglieder des Prüfungsausschusses und deren Stellvertreter unterliegen der Verschwiegenheit. Sofern sie nicht im öffentlichen Dienst stehen, sind sie durch den Vorsitzenden zur Verschwiegenheit zu verpflichten.

§ 24

Versäumnis, Rücktritt, Täuschung, Ordnungsverstoß

- (1) Eine Prüfungsleistung gilt als mit „nicht ausreichend“ (5,0) bewertet, wenn der Kandidat einen Prüfungstermin ohne triftige Gründe versäumt oder wenn er nach Beginn der Prüfung ohne triftige Gründe von der Prüfung zurücktritt. Dasselbe gilt, wenn eine schriftliche Prüfungsleistung nicht innerhalb der vorgesehenen Bearbeitungsfrist erbracht wird.
- (2) Die für den Rücktritt oder das Versäumnis geltend gemachten Gründe müssen dem Prüfungsausschuss unverzüglich schriftlich angezeigt und glaubhaft gemacht werden. Bei Krankheit des Kandidaten kann die Vorlage eines ärztlichen Attestes verlangt werden. Werden die Gründe anerkannt, so wird ein neuer Termin anberaumt. Die bereits vorliegenden Prüfungsergebnisse sind in diesem Fall anzurechnen.
- (3) Versucht der Kandidat, das Ergebnis seiner Prüfungsleistung durch Täuschung oder Benutzung nicht zugelassener Hilfsmittel zu beeinflussen, gilt die betreffende Prüfungsleistung als mit „nicht ausreichend“ (5,0) bewertet. Ein Kandidat, der den ordnungsgemäßen Ablauf der Prüfung stört, kann von den jeweiligen Prüfenden oder Aufsichtsführenden von der Fortsetzung der Prüfungsleistung ausgeschlossen werden; in diesem Fall gilt die betreffende Prüfungsleistung als mit „nicht ausreichend“ (5,0) bewertet.
- (4) Der Kandidat kann innerhalb einer Frist von 4 Wochen verlangen, dass die Entscheidungen nach Abs. 3 Satz 1 und 2 vom Prüfungsausschuss überprüft werden. Belastende Entscheidungen des Prüfungsausschusses sind dem Kandidaten unverzüglich schriftlich mitzuteilen, zu begründen und mit einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen.

§ 25

Ungültigkeit von Prüfungen

- (1) Waren die Voraussetzungen für die Zulassung zu einer Prüfung nicht erfüllt, ohne dass der Kandidat hierüber täuschen wollte, und wird diese Tatsache erst nach Aushändigung des Zeugnisses bekannt, so wird dieser Mangel durch das Bestehen der Prüfung geheilt. Hat der Kandidat die Zulassung vorsätzlich zu Unrecht erwirkt, so entscheidet der Prüfungsausschuss.
- (2) Hat der Kandidat bei einer Prüfung getäuscht und wird diese Tatsache erst nach Aushändigung des Zeugnisses bekannt, so kann der Prüfungsausschuss nachträglich die Noten der betreffenden Prüfung entsprechend berichtigen und die Prüfung ganz oder teilweise für nicht bestanden erklären.
- (3) Dem Kandidaten ist vor einer Entscheidung Gelegenheit zur Äußerung zu geben.
- (4) Das unrichtige Prüfungszeugnis ist einzuziehen und gegebenenfalls ein neues zu erteilen. Mit dem unrichtigen Prüfungszeugnis ist auch die Bachelor- bzw. Masterurkunde einzuziehen, wenn die Prüfung aufgrund einer Täuschung für „nicht bestanden“ erklärt wurde.

§ 26

Einsicht in die Prüfungsakten

Während der Dauer von drei Jahren nach Abschluss des Prüfungsverfahrens wird dem Kandidaten auf Antrag in angemessener Frist Einsicht in seine schriftlichen Prüfungsarbeiten, die darauf bezogenen Gutachten und die Prüfungsprotokolle gewährt.

§ 27

Geltungsbereich und Übergangsregelung

- (1) Diese Prüfungsordnung gilt für alle Studierende, die ab Sommersemester 2003 ihr Studium im Studiengang Digitale Medien (Medieninformatik/Mediengestaltung) an einer der vier Hochschulen aufnehmen.
- (2) Studierende, die bereits im Wintersemester 02/03 immatrikuliert sind, können wählen, ob sie ihr Studium nach der im Wintersemester 02/03 für sie gültigen Ordnung oder nach der vorliegenden Ordnung beenden wollen. Im letzteren Fall werden alle bis dahin erbrachten Studien- und Prüfungsleistungen angerechnet. Die Entscheidung, das Studium nach der im Wintersemester 02/03 für sie gültigen Ordnung zu beenden, muss von den Studierenden bis zum 31. Juli 2003 schriftlich beim Prüfungsausschuss bekannt gegeben werden. Andernfalls gilt für sie die vorliegende Ordnung.

§ 28

Inkrafttreten

Diese Prüfungsordnung tritt mit Wirkung vom 1. April 2003 in Kraft.

Bremen, den 13. Februar 2003

Der Senator für
Bildung und Wissenschaft

Anhang 1: Modulbereiche und Module des Bachelor-Studiengangs Digitale Medien

Pflicht (P), Wahlpflicht (WP), Wahl (W)		Medieninformatik		Mediengestaltung	
Modulbereich 1: Grundlagen der Medieninformatik			54		12
101-1	Mathematische Grundlagen der Informatik	P	16		
102-1	Physikalisch-technische Grundlagen digitaler Medien	P	4		
103-1	Einführung in die Informatik, einschl. Programmierpraktikum	P	18	P	6
104-1	Einführung in die Medieninformatik, einschl. Medienpraktikum	P	16	P	6
Modulbereich 2: Grundlagen der Mediengestaltung			8		16
201-1	Grundlagen der Gestaltung	P	8	P	8
202-1	Zeichnen und Darstellungstechniken			P	8
Modulbereich 3: Praktische Medieninformatik			22		12
301-1	Computergrafik	P	301 oder 302	WP	mind. 2 Module
302-1	Bild-, Audio- und Videoverarbeitung	P		WP	
303-1	Kommunikationstechnik	WP	mind. 2 Module	WP	
304-1	Rechnernetze	WP		WP	
305-1	Multimedia-Datenbanken	WP		WP	
306-1	Hypermediasysteme	WP		WP	
307-1	Virtual Reality - Augmented Reality	WP		WP	
308-1	Mensch-Computer-Interaktion, Medien-Ergonomie	WP		WP	
309-1	Netzmanagement und Systemadministration	WP		WP	
310-1	Digitale Filmproduktion	WP		WP	
311-1	Spezielle Gebiete der Praktischen Medieninformatik	WP		WP	
Modulbereich 4: Praktische Mediengestaltung				12	
401-1	Typographie, Layout	WP	mind. 2 Module	P	8
402-1	Stilles Bild / Fotografie	WP		P	8
403-1	AV-Medien / Animation	WP		P	8
404-1	3D-Design	WP		P	8
405-1	Visualistik / Illustration	WP		P	8
406-1	Auditive Gestaltung	WP		WP	
407-1	Spezielle Gebiete der Praktischen Mediengestaltung	WP		WP	
Modulbereich 5: Grundlagenprojekte der Mediengestaltung				8	
501-1	Corporate Design, Corporate Identity und Markenarchitektur	WP	mind. 1 Modul	WP	mind. 4 Module
502-1	Interaktive Kommunikation	WP		WP	
503-1	Dramaturgie und Konzeption	WP		WP	
504-1	Intermediale Gestaltung	WP		WP	
505-1	Interface Design / Ergonomie	WP		WP	
506-1	Motion Design	WP		WP	
507-1	Spezielle Grundlagenprojekte der Mediengestaltung	WP		WP	
Modulbereich 6: Medientheorie und Medienanalyse				12	
601-1	Grundlagen der Medientheorie	P	mind. 1 Modul	P	mind. 2 Module
602-1	Mediengeschichte	WP		WP	
603-1	Medienökonomie	WP		WP	
604-1	Medienrecht	WP		WP	
605-1	Semiotik digitaler Medien	WP		WP	
606-1	Wahrnehmungspsychologie	WP		WP	
607-1	Kulturwissenschaftliche Aspekte der Medien	WP		WP	
608-1	Medienwirkungsforschung	WP		WP	
609-1	Spezielle Gebiete der Medientheorie und Medienanalyse	WP		WP	
Modulbereich 7: Anwendungen der Medieninformatik				16	
701-1	Media Engineering: Medienproduktion und Projektmanagement	P	mind. 2 Module	P	mind. 1 Modul
702-1	Lehr-/Lernsysteme	WP		WP	
703-1	Electronic Services	WP		WP	
704-1	Telekooperationssysteme	WP		WP	
705-1	Digitale Medien in Kunst und Kultur	WP		WP	
706-1	Spezielle Gebiete der Anwendungen	WP		WP	
Modulbereich 8: Wahlbereich				10	
801-1	Module frei wählbar aus den Modulbereichen 3 bis 7	W		W	
Modulbereich 9: Projekte, Praktika, Abschlussarbeiten			36		36
901-1	Bachelorprojekt	P	14	P	14
902-1	Bachelor-Report	P	10	P	10
903-1	Betriebspraktikum, 12 Wochen	P	12	P	12
904-1	Freiwillige Arbeit / Voluntary Work	W	(ersetzt 6 CP)		(ersetzt 6 CP)
Modulbereich 10: Propädeutik			2		0

1001-1	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	P	2	W	--
Σ			180		180

Anhang 2: Beschreibung der Module des Bachelor-Studiengangs Digitale Medien

Modulbereich 1: Grundlagen der Medieninformatik

101 Mathematische Grundlagen der Informatik

Die Kenntnis der mathematischen Grundlagen der Informatik ist für die Medieninformatik notwendige Voraussetzung für das Verständnis der Inhalte der Kerninformatik. Der Inhalt des Moduls erstreckt sich auf den Umfang zweier Lehrveranstaltungen und soll die Methoden und Grundkonzepte der Mathematik (logische und mengentheoretische Grundbegriffe, Axiomatik und Beweistechniken, Ordnungsstrukturen, Natürliche Zahlen) sowie die Grundlagen der Linearen Algebra oder der Analysis abdecken. (Soweit für bestimmte medieninformatische Spezialgebiete, z.B. im Bereich 3-D-Grafikprogrammierung, die Kenntnis weiterer mathematischer Grundlagen erforderlich ist, sollen diese im Kontext der jeweiligen Veranstaltungen erlernt werden.)

102 Physikalisch-technische Grundlagen digitaler Medien

Wenn die Vielfalt digitaler Medien betrachtet wird und bei der Entwicklung multimedialer Systeme neben visuellen auch auditive, taktile usw. Aspekte eine Rolle spielen, müssen die zugehörigen Ein-/Ausgabegeräte hinsichtlich ihrer technischen Grundlagen verstanden werden. Neben den physikalischen Grundlagen der Optik und Akustik sind auch die Eigenschaften der zugehörigen Medien zu vermitteln (Elektroakustik, Lichttechnik, Signalverarbeitung, Hardwarekompressionsverfahren usw.)

103 Einführung in die Informatik, einschl. Programmierpraktikum

Neben den grundlegenden Begriffen und Methoden der Informatik vermittelt das Modul vornehmlich Inhalte aus der praktischen Informatik. Dazu gehören: a) Algorithmen, Datenstrukturen, Programmiersprachen, b) Spezifikation und abstrakte Entwicklung sowie Imperative Programmierung, c) Betriebssysteme, Parallelität. Zur Umsetzung der theoretischen Kenntnisse wird ein Programmierpraktikum in Kleingruppen durchgeführt.

104 Einführung in die Medieninformatik, einschl. Medienpraktikum

Das Modul gibt zunächst einen Überblick über die medientheoretischen Ansätze und entwickelt dann, ausgehend von einer Darstellung exemplarischer Anwendungsfelder der Medieninformatik, eine mehrdimensionale Medientypologie. Den zweiten Hauptteil bilden die physiologischen, psychologischen und informationstechnischen Grundlagen der Medieninformatik. Hierzu zählen die wahrnehmens- und kognitionstheoretischen Ansätze der Medienrezeption ebenso wie ein Überblick über Telekommunikation, Computergrafik, Bild-/ Videoverarbeitung, Multimedia-Datenbanksysteme und Medien-Ergonomie zur Vorbereitung der eigenständigen Module in diesen Gebieten. Im praktischen Teil des Moduls wird auf organisatorische Aspekte, Fragen des Kommunikationsdesigns und der Medienproduktionsmethodik eingegangen. Den Abschluss bilden Ausführungen zu den ökonomischen, rechtlichen und politischen Rahmenbedingungen der Mediennutzung und -entwicklung.

Das Medienpraktikum dient der hard- und software-technischen Lösung einer Reihe von Praktikumsaufgaben, die aus realen Medienentwicklungsprojekten für Lehrzwecke aufbereitet worden sind. Das Praktikum dient dem Umgang mit medientechnischem Gerät ebenso wie mit Programmierwerkzeugen für die Erstellung multimedialer Prototypen.

Modulbereich 2: Grundlagen der Mediengestaltung

201 Grundlagen der Gestaltung

- Vermittlung formaler, syntaktischer und gestalterischer Grundlagen im 2- und 3-dim. Bereich
- Farbenlehre
- Grundlagen der Entwurfsmethodik

202 Zeichnen und Darstellungstechniken

Modulbereich 3: Praktische Medieninformatik

301 Computergrafik

Die Veranstaltungen dieses Moduls vermitteln grundlegende Kenntnisse über die mathematische Beschreibung und algorithmische Behandlung elementarer und strukturierter Grafiken sowie über den interaktiven Umgang mit grafischen Darstellungen. Neben den Grundlagen der grafischen Datenverarbeitung (Bildbegriff, Rastergrafik, Elemente grafischer Sprachen usw.) werden folgende spezielle Problemstellungen behandelt: Modellierung von Flächen, Körpern und (dreidimensionalen) Szenen; Wiedergabe von Szenen (Farbe, Licht, Schatten, Oberflächeneigenschaften, Textur, Sichtbarkeit); Algorithmen der Rastergrafik und der Bildwiedergabe (Strahlverfolgung, Strahlungsbilanz); Interaktionstechniken; Software-Ergonomie grafischer Oberflächen; Grundlagen der Bewegungsmodellierung und Computeranimation.

302 Kommunikationstechnik

Neben den Fragestellungen der Übertragungs- und Vermittlungstechnik werden (anhand des OSI-Referenzmodells) die Dienste und Protokolle der verschiedenen Kommunikationsschichten behandelt. Die Rolle von Protokollen wird anhand von TCP/IP ausführlich erläutert und diskutiert. Ein Schwerpunkt des Moduls insgesamt liegt auf der Vermittlung der technischen Voraussetzungen und Bedingungen für die Realisierung einer multimedialen Breitbandkommunikation.

303 Rechnernetze

Ausgangspunkt ist die Darstellung unterschiedlicher Informationsarchitekturen und ihrer Methoden zur Kodierung und zur offenen Dokumentenbearbeitung. Neben Fragen der Standardisierung spielen insbesondere Aspekte der Sicherheit in offenen Systemen eine wesentliche Rolle. Ein Schwerpunkt der Veranstaltung liegt in der Behandlung des Themas Multimedialkommunikation. Vermittelt werden Konzepte des Aufbaus und der Übertragung von Multimedialdokumenten, Lösungen für Mehrpunkt- und Realzeitprotokolle sowie Entwürfe von Systemarchitekturen für Telekooperation.

304 Bildverarbeitung, Audio- und Videoverarbeitung

Es wird eine Medientypologie für Bild-, Audio- und Videodaten entwickelt, die die Basis für die computertechnische Verarbeitung dieser Datenströme liefert. Wesentliche Gebiete sind Kompressions- und Dekompressionsverfahren, die Grundlagen der Spracherkennung und –synthese sowie der Bild- und Videoanalyse mit Hilfe von KI-Methoden.

305 Multimedia-Datenbanken

Ausgangspunkt ist die Behandlung klassischer Datenbanken. Behandelt werden Datenbankschemata und -modelle, Beschreibungssprachen, Speicherungsstrukturen und Suchverfahren. Die im Medienbereich in besonderer Weise erkennbare Notwendigkeit zur Behandlung unformatierter Datenbestände wird durch die ausführliche Darstellung von Information Retrieval-Systemen unterstrichen. Schließlich wird das Speichern und Wiederauffinden von Multimedialdaten (Sound, Video, Geo-Grafik usw.) in Multimedia-DB behandelt. Dabei spielt die Qualität der Information und der Informationswiedergewinnung eine besondere Rolle.

306 Hypermediasysteme

Die Veranstaltung erläutert die Grundlagen nicht-linearer Medienproduktion und –rezeption.

307 Virtual Reality - Augmented Reality

Technologie (3D-Grafik, Animation) und Einsatzbereiche von Virtual Reality Systemen werden dargestellt und diskutiert. Einsatzbereiche von Virtual Reality zur Verstärkung der Wirklichkeitswahrnehmung (Augmented

Reality) werden vorgestellt und an Beispielen erläutert.

308 Mensch-Computer-Interaktion, Medien-Ergonomie

Ausgehend von den physiologischen und psychologischen Grundlagen der menschlichen Informationsverarbeitung werden die Methoden und Konzepte zur Anpassung interaktiver Multimediasysteme an die Eigenschaften und Fähigkeiten unterschiedlicher Benutzergruppen behandelt. Die dabei entwickelten Modelle und Metaphern der Mediennutzung lassen sich bei der praktischen Umsetzung der Anforderungen nutzen, um Kriterien wie Lernförderlichkeit und Erwartungskonformität weitestgehend zu erfüllen. Die Analyse und Gestaltung von Mediensystemen anhand der Anforderungen aus internationalen Standards und nationalen Arbeitsschutzbestimmungen wird ebenso behandelt wie die unterschiedlichen Methoden der medien-ergonomischen Evaluation (Reviewmethoden, Usability Tests usw.)

309 Netzmanagement und Systemadministration

Es werden Kenntnisse der Verwaltung komplexer Netzstrukturen sowie der Wartung und Pflege umfassender Serversysteme vermittelt

310 Digitale Filmproduktion

Es werden Kenntnisse zur Animation und digitalisierten Produktion von Filmen sowie die ihnen zugrunde liegende Modellbildung vermittelt.

Modulbereich 4: Praktische Mediengestaltung

401 Typografie, Layout

- Grundlagen der Typografie (Zeichensysteme, Schrift und Schriftfamilien)
- Layout (Ordnungsparameter, Raster, Flächengestaltung)
- Visuelle Systeme (Zeichen, Signets, Bild-Text-Relationen)
- Digitale Typografie (Bildschirmschriften, Ausgabemedien, Plott und Druck)

402 Stilles Bild / Fotografie

- Syntaktische, künstlerische, konzeptionelle und methodische Grundlagen der Fotografie
- Grundlagen der Konzeption und Realisierung bildbasierter Gestaltungsentwürfe
- Vermittlung analoger und digitaler Techniken

403 AV-Medien / Animation

- Grundlagen der Bildgestaltung unter Berücksichtigung der Faktoren Zeit und Bewegung
- Übungen zur Gestaltung von Animationen, Trailern, Videos, bewegter Informationsgrafik, Trickfilm, Sender-Design etc.

404 3D-Design

- Grundlagen des 3-dim. Gestaltens
- Analyse und Wahrnehmung räumlicher Geometrien
- Angewandte Entwurfsmethodik für 3-dim. Objekte, Systeme und Programme
- Virtuelle und reale Realisierungstechniken

405 Visualistik / Illustration

- Grundlagen der didaktischen, visuellen Darstellung wissenschaftlicher Sachverhalte (aus Biologie, Technik, Medizin, etc.)
- Training klassischer und computergestützter Darstellungstechniken

Modulbereich 5: Grundlagenprojekte der Mediengestaltung

501 Corporate Design, Corporate Identity und Markenarchitektur

Anwendung syntaktischer, konzeptioneller und methodischer Grundlagen der Kommunikationsgestaltung zum Entwurf komplexer visueller Gestaltungsprojekte (wie Kampagnen, Informationssysteme, Corporate Design Programme, etc.)

502 Interaktive Kommunikation

Vermittlung und Anwendung syntaktischer, konzeptioneller, methodischer und technischer Grundlagen der Kommunikationsgestaltung zum Entwurf komplexer interaktiver Anwendungen (wie Lernprogramme, Informations- und Datenvermittlung, interaktive Navigation in Datenräumen, etc.)

503 Dramaturgie

Entwicklung projektspezifischer Dramaturgien (Storyboards), zur Konzeption und Gestaltung zeitbasierter Produkte (Lernprogramme, Spiele, Geschichten und Erzählungen, interaktive Filme, etc.)

504 Intermediale Gestaltung

Konzeption und Gestaltung digitaler, medienübergreifender Produkte und Ereignisse (aus Kunst, Musik, Design)

505 Interface Design / Ergonomie

506 Auditive Gestaltung

Modulbereich 6: Medientheorie und Medienanalyse

601 Medientheorie, Mediengeschichte, Medienrecht, Medienökonomie

Das Modul vermittelt die begrifflichen Grundlagen der Behandlung der Medien, sowie deren rechtliche und ökonomische Aspekte.

Die begrifflichen Grundlagen der Medien stammen aus unterschiedlichen Teildisziplinen der Medienwissenschaften, die sich erst langsam zu einem theoretischen Gebäude der digitalen Medien entwickeln. Die zentralen Konzepte der Medienwissenschaften und ihre unterschiedlichen Perspektiven auf den Gegenstand Medien werden behandelt und hinsichtlich ihres Beitrags zu einer Theorie digitaler Medien diskutiert. Hilfreich hierbei ist die Kenntnis der Entwicklung der Medien in ihren historischen Zusammenhängen. Wer etwa verstanden hat, was die Entstehung der ersten Schriften als Externalisierung des menschlichen Gedächtnisses für das Verständnis der Entwicklung des Computers als Externalisierung geistiger Arbeit bedeutet, ist in der Lage, Geschichte in neuer Weise als Quelle für theoretische Reflexion zu nutzen.

Die digitalen interaktiven Medien werfen im Verhältnis zu den traditionellen Medien qualitativ neue Fragen auf. Dazu gehören neben grundlegenden Fragen des Informationszugangsrechts vor allem auch Themenstellungen aus dem Bereich des Multimedia-Copyrights, des Jugend- und Verbraucherschutzrechts, der rechtlichen Rahmenbedingungen für elektronisch geschlossene Verträge (digitale Signatur) usw. Einen wesentlichen Schwerpunkt bildet das Mediendatenschutzrecht und seine bereichsspezifische Ausgestaltung. Am Beispiel der Datenschutzprobleme des Internets wird eine Systematik der Datenschutzrisiken und möglicher Datenschutzmaßnahmen diskutiert. Die technische Umsetzung in Datensicherungsmaßnahmen (Firewalls, Kryptographie usw.)

bildet die notwendige Ergänzung zur rechtlichen Normierung.

Schließlich werden in diesem Modul die einzel- und gesamtwirtschaftlichen Rahmenbedingungen der Multi-Mediaproduktion und des Multimediaeinsatzes behandelt. Die Themen reichen von grundlegenden Fragen der Medienbedarfsanalyse über Modelle der Kosten-Nutzen-Analyse für Multimedia bis zu Fragen der Veränderung traditioneller Vertriebswege durch Medien (Electronic Commerce). Darüber hinaus werden gesamtwirtschaftliche Fragestellungen, z.B. nach Rahmenbedingungen für die Entwicklung regionaler Multimediastandorte oder der Bildung von public-private Partnerships für die Bereitstellung von Netzinfrastrukturleistungen, behandelt.

602 Semiotik digitaler Medien

Die Theorie der Medien kann nicht ohne Bezug auf die Semiotik entwickelt werden. Für interaktive Medien, wie sie heute technisch entstehen, bedeutet dies gleichzeitig eine Fortentwicklung des Zeichenbegriffs der Semiotik. Das Modul zielt auf Grundlagen einer beschreibenden Theorie interaktiver Medien:

- Geschichte der Semiotik. Zeichen und Zeichenprozeß vor allem in der Peirceschen Auffassung. Die Bedeutung der Semiotik für die Postmoderne.
- Interaktion. Betrachtung der Wechselwirkung zwischen Maschine und Mensch. Der Schein von der selbstständigen Maschine. Exemplarische Darlegung: Werkzeug, Werkzeugmaschine, Fließband, Fernsehen, Arbeitsplatzrechner, instrumentales Medium (und deren gemeinsames und unterscheidendes)
- Semiotische Kennzeichnung der Interaktion. Verfeinerungen des Zeichenbegriffes in der aktuellen Semiotik.
- Semiotische Analyse ausgewählter Software. Übungen in der Anwendung des Begriffsapparates.

603 Wahrnehmungspsychologie

Neben der biologischen stellt die psychologische Analyse menschlicher Wahrnehmungsprozesse eine wesentliche Voraussetzung für die Gestaltung menschengerechter Kommunikationssysteme dar. Das Wechselverhältnis von Wahrnehmen und Denken, von Denken und Handeln und schließlich von Handlungsrückmeldungen in den Wahrnehmungsapparat bilden ein komplexes mehrstufiges System, das hinsichtlich seiner Auswirkungen auf die Medienrezeption untersucht wird.

604 Kulturwissenschaftliche Aspekte der Medien

Das Verhältnis von Medien und Kultur wird in zweifacher Weise thematisiert: Zum einen geht es um die kulturellen Determinanten, die zur Entwicklung und gegenwärtigen Herausbildung der neuen Medien geführt haben. Zum anderen bildet der Kulturbereich ein umfassendes Einsatzgebiet für Medien, die Anwendungsmöglichkeiten reichen von der Nutzung von Medien zur Etablierung von Netzkulturen bis zum Aufbau virtueller Museen und Ausstellungen.

605 Medienwirkungsforschung

Die Veranstaltung stellt zunächst die Forschungsergebnisse zur Wirkung von Massenmedien dar und führt die Diskussion im zweiten Teil der Veranstaltung weiter unter besonderer Berücksichtigung interaktiver Medien (Beispiele: Verändertes Kommunikationsverhalten durch Email, Virtualisierung sozialer Beziehungen, Wirkung von Computerspielen, Datenschutz)

Modulbereich 7: Anwendungen der Medieninformatik

701 Media Engineering: Medienproduktion und Projektmanagement

Nach der Vermittlung der grundlegenden Kenntnisse aus dem Bereich des Software Engineerings (Stufen der Softwareentwicklung, Phasen-/Zyklusmodelle usw.) wird die Notwendigkeit deutlich, für den speziellen Gegenstand der Multimediaentwicklung weitere Methoden und Werkzeuge zur Verfügung zu stellen. Diese reichen von Skript- und Storyboard-Konzepten im Bereich der Videoproduktion und des digitalen Schnitts über Werkzeuge zur Linkverwaltung in Hypermediasystemen bis zu Autorensystemen zur Entwicklung multimedialer Lehr-/ Lernsysteme mit Simulations- und Animationskomponenten. Darüber hinaus werden die organisatorischen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen der Multimediaproduktion sowie spezielle Methoden des Projektmanagements im Medienbereich behandelt.

702 Anwendungen der Medieninformatik: Lehr-/Lernsysteme

Die pädagogischen Theorieansätze, die modernen Lehr-/Lernsystemen zugrunde liegen, werden vorgestellt. Unterschiedliche Klassen von Lehr-/Lernsystemen werden im Kontext komplexer Lernumgebungen analysiert und diskutiert. Ein Schwerpunkt liegt auf kooperativen Lernsystemen. Softwarewerkzeuge zur Entwicklung von Lehr-/Lernsystemen sowie deren Einsatz in einem Learning Engineering Konzept werden dargestellt.

703 Anwendungen der Medieninformatik: Electronic Services

Die Anwendung digitaler Medien im Bereich des Geschäftsverkehrs (e-Commerce, e-Business) und der Verwaltung (e-Government) bilden den Schwerpunkt dieser Veranstaltung. Die mit elektronischen Interaktions- und Transaktionssystemen verbundenen Probleme (Datensicherheit, personenbezogene Datenverarbeitung) werden analysiert und Lösungskonzepte diskutiert.

704 Anwendungen der Medieninformatik: Telekooperationssysteme

Die Tendenz zur Herausbildung weltweit verteilter Organisationen wird begleitet von der Entwicklung und dem Einsatz von Telekooperationssystemen. Die verschiedenen Formen synchroner und asynchroner Telekooperationssysteme werden entlang unterschiedlicher Medientypen (Text-, Audio-, Videoströme) behandelt und an typischen Vertretern (z.B. Shared Editing, Voice over IP, Desktop Conferencing) illustriert.

705 Anwendungen der Medieninformatik: Kunst und Kultur

Die Veranstaltung behandelt einerseits den Einfluss digitaler Medien auf die künstlerische Produktion (z.B. Medieninstallationen). Andererseits wird der Einsatz digitaler Medien im Kunst- und Kulturbereich beschrieben (z.B. Museumsinformationssysteme, virtuelle Ausstellungen, digitale Filmproduktion) und daraufhin analysiert, wie sich Kunst- und Kulturrezeption dadurch verändern.

Modulbereich 8: Wahlbereich**Modulbereich 9: Projekte, Praktika, Abschlussarbeiten****Modulbereich 10: Propädeutik**