

Satzung
des Fachbereichs Elektrotechnik und Informatik
der Technischen Hochschule Lübeck zur 3. Änderung der
Studien- und Prüfungsordnung (SPO) 2024
für den Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design
Vom 15. Januar 2026

NBl. HS MBWFK Schl.-H. 2026, S. 8

Tag der Bekanntmachung auf der Internetseite der THL: 15.01.2026

Aufgrund des § 52 des Hochschulgesetzes in der Fassung der Bekanntmachung vom 5. Februar 2016 (GVOBl. Schl.-H. S. 39), zuletzt geändert durch Artikel 2 des Gesetzes vom 25. März 2025 (GVOBl. Schl.-H. 2025/26, S. 45), wird nach Beschlussfassung durch den Konvent des Fachbereichs Elektrotechnik und Informatik vom 26. November 2025, nach Stellungnahme des Senats vom 14. Januar 2026 und mit Genehmigung des Präsidiums der Technischen Hochschule Lübeck vom 15. Januar 2026 folgende Satzung erlassen:

Artikel 1
Änderung der Studien- und Prüfungsordnung

Die Studien- und Prüfungsordnung (Satzung) des Fachbereiches Elektrotechnik und Informatik der Technischen Hochschule Lübeck für den Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design vom 14. Mai 2024 (NBl. HS MBWFK Schl.-H. S. 41), zuletzt geändert durch Satzung vom 19. Mai 2025 (NBl. HS MBWFK Schl.-H. S. 38), wird wie folgt geändert:

1. § 3 wird wie folgt geändert:

- a) Der bisherige Satz 1 wird neuer Absatz 1.
- b) Folgender Absatz 2 wird angefügt:

„(2) Absolventinnen und Absolventen des Bachelorstudiums Informationstechnologie und Design mit der Vertiefungsrichtung Internationales Studium Game Programming erhalten nach erfolgreichem Studienabschluss von der South-Eastern Finland University of Applied Sciences (Xamk) den akademischen Grad „Bachelor of Engineering“ (B. Eng.) verliehen.“

2. § 4 wird wie folgt geändert:

- a) In Absatz 1 werden folgende Sätze angefügt:

„Durch eine Kooperation mit der South-Eastern Finland University of Applied Sciences (Xamk) wird interessierten Studierenden jedoch auch die Möglichkeit geboten, wichtige Auslandserfahrungen zu sammeln und zusätzlich den Studienabschluss einer finnischen Hochschule zu erwerben. Diese Möglichkeit besteht mittels Wahl der Vertiefungsrichtung „Internationales Studium Game Programming“ (IGP).“

- b) In Absatz 2 wird folgender Satz angefügt:

„In gemeinsamen Veranstaltungen mit den Studierenden der Xamk werden zusätzlich Sprachkompetenzen und der interkulturelle Austausch gefördert.“

c) Absatz 3 wird wie folgt geändert:

aa) In Satz 2 wird das Wort „zwei“ durch das Wort „drei“ ersetzt.

bb) Folgende Ziffer 3 wird angefügt:

„3. Die Vertiefungsrichtung Internationales Studium Game Programming basiert auf der Zusammenarbeit mit der Xamk und konzentriert sich auf das Design, das Testen und die Entwicklung von Software-Spielprodukten.“

3. § 5 wird wie folgt geändert:

a) Die bisherigen Absätze 3 bis 9 werden gestrichen.

b) Folgender Absatz 3 wird angefügt:

„(3) Für den Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design mit den Vertiefungsrichtungen Crossmedia Design and Engineering und Human-Centered Design gilt:

1. Die Regelstudienzeit beträgt sieben Semester.
2. Der Studienumfang beträgt 210 ECTS-Leistungspunkte (LP) und 106 Semesterwochenstunden (SWS).
3. Das Studium gliedert sich in:

	Semester	ECTS-Leistungspunkte
Pflichtmodule	1-7	135
Pflichtmodule in der gewählten Vertiefung	4-6	30
Wahlpflichtmodule	4-6	10
Wahlmodule	4-6	10
Berufspraktikum	7	10
Abschlussarbeit	7	12
Abschlusskolloquium	7	3
Gesamt:		210

4. Das Studium umfasst die in der Anlage 1 aufgeführten Module, in denen die Studierenden für den erfolgreichen Abschluss des Studiums Prüfungs- und Studienleistungen nachweisen müssen.
5. Die Wahlpflichtmodule müssen im Umfang von 10 LP erbracht werden. Dabei können Module aus unterschiedlichen Katalogen gewählt werden. Hierbei ist eine Kombination von Modulen aus Katalog 1 und Katalog 3 oder aus Katalog 2 und Katalog 3 möglich. Module können auch nur aus einem der drei Kataloge gewählt werden. Module aus Katalog 1 und Katalog 2 dürfen nicht kombiniert werden.
6. Zur Erbringung der Wahlpflichtmodule dürfen Studierende aus der Vertiefungsrichtung Cross Media Design nicht Katalog 2 und Studierende aus der Vertiefungsrichtung Human-Centered Design nicht Katalog 1 belegen.
7. Die Wahlmodule können frei aus dem Lehrangebot dieses Studiengangs, der Technischen Hochschule Lübeck oder einer anderen Hochschule im Umfang von 10 LP gewählt werden. Es darf kein Modul doppelt belegt werden. Es darf kein Modul belegt werden, das inhaltlich

identisch mit einem Modul aus diesem Studiengang ist. Entsprechende Hinweise finden sich in den Modulbeschreibungen.“

c) Folgender Absatz 4 wird angefügt:

„(4) Für den Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design mit der Vertiefungsrichtung Internationales Studium Game Programming gilt:

1. Die Regelstudienzeit beträgt acht Semester.
2. Der Studienumfang beträgt 240 ECTS-Leistungspunkte (LP) und in der Regel 112 Semesterwochenstunden (SWS), wobei das 5. und 6. Fachsemester an der Xamk stattfindet.
3. Das Studium gliedert sich in:

	Semester	ECTS-Leistungspunkte
Pflichtmodule	1-8	135
Leistungen an der Xamk	5-6	60
Wahlpflichtmodule	4 und 7	10
Wahlmodule	4 und 8	10
Berufspraktikum	8	10
Abschlussarbeit	8	12
Abschlusskolloquium	8	3
Gesamt:		240

4. Das Studium umfasst die in der Anlage 2 aufgeführten Module, in denen die Studierenden für den erfolgreichen Abschluss des Studiums Prüfungs- und Studienleistungen nachweisen müssen.
5. Die Wahlpflichtmodule müssen im Umfang von 10 LP erbracht werden. Der Auswahlkatalog 1 ist in Anlage 2 aufgeführt.
6. Die Studien- und Prüfungsleistungen des fünften und sechsten Semesters werden durch das Lehrangebot der South-Eastern Finland University of Applied Sciences sichergestellt und entsprechend geltender Vereinbarungen an der Technischen Hochschule Lübeck anerkannt.
7. Das Studium und die Prüfungen an der South-Eastern Finland University of Applied Sciences erfolgen gemäß der Hochschulvereinbarung nach den Regelungen der South-Eastern Finland University of Applied Sciences.
8. Die anzuerkennenden Leistungen umfassen 60 LP und werden durch ein verbindliches Learning Agreement festgelegt. Das Learning Agreement wird von beiden Hochschulen und der oder dem Studierenden unterzeichnet. Änderungen des Learning Agreements sind nur nach Rücksprache mit der Studiengangleiterin oder dem Studiengangleiter möglich.
9. Ist am Ende des sechsten Fachsemesters eine Modulprüfung noch nicht bestanden, kann das Studium an der Technischen Hochschule Lübeck in einer anderen Vertiefungsrichtung des Bachelorstudienganges Informationstechnologie und Design fortgeführt werden, wobei die bisher erbrachten Studien- und Prüfungsleistungen anerkannt werden.
10. Näheres über Gegenstand und Art des Auswahlverfahren regelt die vom Fachbereich zu beschließende Auswahlrichtlinie.
11. Die Wahlmodule können frei aus dem Lehrangebot dieses Studienganges, der Technischen Hochschule Lübeck oder einer anderen Hochschule im Umfang von 10 LP gewählt werden. Es darf kein Modul doppelt belegt werden. Es darf kein Modul belegt werden, das inhaltlich identisch mit einem Modul aus diesem Studiengang ist. Entsprechende Hinweise finden sich in den Modulbeschreibungen.“

4. § 6 wird wie folgt geändert:

In Absatz 2 wird nach der Angabe „Anlage 1“ die Angabe „und Anlage 2“ eingefügt.

5. § 7 wird wie folgt geändert:

a) Absatz 1 erhält folgende neue Fassung:

„(1) Für den Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design mit den Vertiefungsrichtungen Crossmedia Design and Engineering und Human-Centered Design gilt:

1. Die Abschlussarbeit wird in der Regel im siebten Fachsemester angefertigt. Sie hat einen Umfang von 12 LP. Die Bearbeitungszeit beträgt 3 Monate.
2. Das Abschlusskolloquium wird als mündliche Fachprüfung durchgeführt und hat einen Umfang von 3 LP. Die Dauer beträgt 60 Minuten.“

b) Absatz 2 erhält folgende neue Fassung:

„(2) Für den Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design mit der Vertiefungsrichtung Internationales Studium Game Programming gilt:

1. Die Abschlussarbeit wird in der Regel im achten Fachsemester angefertigt. Sie hat einen Umfang von 12 LP. Die Bearbeitungszeit beträgt 3 Monate.
2. Das Abschlusskolloquium wird als mündliche Fachprüfung durchgeführt und hat einen Umfang von 3 LP. Die Dauer beträgt 60 Minuten.“

6. § 8 wird wie folgt geändert:

a) Die bisherigen Absätze 5 und 6 werden gestrichen.

b) Folgender Absatz 5 wird angefügt:

„(5) Für den Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design mit den Vertiefungsrichtungen Crossmedia Design and Engineering und Human-Centered Design gilt:

1. Voraussetzung für die Zulassung zur Abschlussarbeit ist der Nachweis aller nach dem Modulplan dieser Studien- und Prüfungsordnung zu erbringenden Studien- und Prüfungsleistungen bis zum Ende des sechsten Semesters. Es dürfen jedoch bis zu zwei Prüfungs- oder Studienleistungen oder eine Prüfungsleistung und eine Studienleistung nacherbracht werden.
2. Voraussetzung für die Zulassung zur mündlichen Abschlussprüfung (Kolloquium) ist der Nachweis aller nach dem Modulplan der Studien- und Prüfungsordnung zu erbringenden Leistungen und die bestandene Abschlussarbeit.“

c) Folgender Absatz 6 wird angefügt:

„(6) Für den Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design mit der Vertiefungsrichtung Internationales Studium Game Programming gilt:

1. Voraussetzung für die Zulassung zur Abschlussarbeit ist der Nachweis aller nach dem Modulplan dieser Studien- und Prüfungsordnung zu erbringenden Studien- und Prüfungsleistungen bis zum Ende des siebten Semesters. Es dürfen jedoch bis zu zwei Prüfungs- oder Studienleistungen oder eine Prüfungsleistung und eine Studienleistung nacherbracht werden
2. Voraussetzung für die Zulassung zur mündlichen Abschlussprüfung (Kolloquium) ist der Nachweis aller nach dem Modulplan der Studien- und Prüfungsordnung zu erbringenden Leistungen und die bestandene Abschlussarbeit.“

7. § 11 wird wie folgt geändert:

In Absatz 2 Satz 2 wird die Angabe „der Anlage 1“ durch die Angabe „den Anlagen 1 und 2“ ersetzt.

8. § 12 Absatz 3 wird gestrichen. Der bisherige Absatz 4 wird zu Absatz 3.
9. Anlage 1 zur Studien- und Prüfungsordnung 2024 Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design wird wie folgt geändert:
 - a) In der Überschrift zur Anlage 1 werden die Worte „in den Vertiefungsrichtungen Crossmedia Design and Engineering (CDE) und Human Centered Design (HCD)“ angefügt.
 - b) Bei den Pflichtmodulen wird das Modul „Rechnersysteme und Netzwerke“ in der Nummernzeile 19 wird mit allen dazu gehörigen Angaben gestrichen.
 - c) Bei den Pflichtmodulen wird folgende Nummernzeile 19 eingefügt:

“

19	Computer- grafik							deutsch/ englisch	3	5
		Computergrafik	Vorlesung	4	MP-K (90 Min.)				2	3
		Computergrafik	Praktikum	4		Tu			1	2

“

- d) Bei den Pflichtmodulen Vertiefungsrichtung Crossmedia Design and Engineering wird beim Modul „Filmgestaltung“ in der Nummernzeile CDE 1 in der Spalte „LP“ die Zahl „8“ durch die Zahl „7“ ersetzt und die Zahl „6,5“ durch die Zahl „5,5“ ersetzt.
- e) Bei den Pflichtmodulen Vertiefungsrichtung Human-Centered Design wird beim Modul „Kooperationssysteme und Social Media“ in der Nummernzeile HCD 4 in der Spalte „LP“ die Zahl „6“ durch die Zahl „5“ ersetzt und die Zahl „4“ durch die Zahl „3“ ersetzt.
- f) Bei den Pflichtmodulen der Vertiefungsrichtung Human-Centered Design werden in dem Modul HCD 4 „Kooperationssysteme und Social Media“ in den Nummernzeilen 4.1 und 4.2 in der Spalte „Leistung/ Prüfungsleistung“ die Zellen mit einander verbunden. In der Nummernzeile 4.2 wird in der Spalte „Leistung/ Studienleistung“ die Angabe „Tu“ gestrichen. In den Nummernzeilen 4.1 und 4.2 werden in der Spalte „ECTS-LP“ die Zellen verbunden und die bisherigen Angaben „2“ und „3“ ersetzt durch die Angabe „5“.
- g) Bei den Wahlpflichtmodulen der Vertiefungsrichtung Crossmedia Design and Engineering Katalog 1 werden in dem Modul WPM CDE 2 „Usability / User Experience Design“ in den Nummernzeilen 2.1 und 2.2 in der Spalte „Leistung/ Prüfungsleistung“ die Zellen mit einander verbunden. In der Nummernzeile 2.2 wird in der Spalte „Leistung/ Studienleistung“ die Angabe „Tu“ gestrichen. In den Nummernzeilen 2.1 und 2.2 werden in der Spalte „ECTS-LP“ die Zellen verbunden und die bisherigen Angaben „2“ und „3“ ersetzt durch die Angabe „5“.
- h) Bei den Wahlpflichtmodulen der Vertiefungsrichtung Crossmedia Design and Engineering Katalog 1 werden in dem Modul WPM CDE 1 „Kooperationssysteme und Social Media“ in den Nummernzeilen 1.1 und 1.2 in der Spalte „Leistung/ Prüfungsleistung“ die Zellen mit einander verbunden. In der Nummernzeile 1.2 wird in der Spalte „Leistung/ Studienleistung“ die Angabe „Tu“ gestrichen. In den Nummernzeilen 1.1 und 1.2 werden in der Spalte „ECTS-LP“ die Zellen verbunden und die bisherigen Angaben „2“ und „3“ ersetzt durch die Angabe „5“.
- i) Bei den Wahlpflichtmodulen Katalog 3** werden in dem Modul WPM 12 „Spezielle Themen der Medienwissenschaften I“ in den Nummernzeilen 12.1 und 12.2 in der Spalte „Leistung/ Prüfungsleistung“ die Zellen mit einander verbunden. In der Nummernzeile 12.2 wird in der Spalte „Leistung/ Studienleistung“ die Angabe „Tu“ gestrichen. In den Nummernzeilen 12.1 und 12.2 werden in der Spalte „ECTS-LP“ die Zellen verbunden und die bisherigen Angaben „2“ und „3“ ersetzt durch die Angabe „5“.

j) Bei den Wahlpflichtmodulen Katalog 3** werden in dem Modul WPM 13 „Spezielle Themen der Medienwissenschaften II“ in den Nummernzeilen 13.1 und 13.2 in der Spalte „Leistung/ Prüfungsleistung“ die Zellen mit einander verbunden. In der Nummernzeile 13.2 wird in der Spalte „Leistung/ Studienleistung“ die Angabe „Tu“ gestrichen. In den Nummernzeilen 13.1 und 13.2 werden in der Spalte „ECTS-LP“ die Zellen verbunden und die bisherigen Angaben „2“ und „3“ ersetzt durch die Angabe „5“.

k) Bei den Wahlpflichtmodulen Katalog 3** wird folgende Nummernzeile WPM 15 angefügt:

”

WPM 15	Deep Learning						deutsch/englisch	4	5
		Deep Learning	Vorlesung		MP-PF			3	5
		Deep Learning	Praktikum					1	

”

l) Bei den Angaben zum „Studienabschluss“ wird in der Zeile „Abschlusskolloquium“ in der Spalte „Sprache“ die Angabe „deutsch/ englisch“ eingefügt.

10. Die beigefügte Anlage wird als Anlage 2 der Studien- und Prüfungsordnung 2024 Bachelorstudien-gang Informationstechnologie und Design angefügt.

**Artikel 2
Inkrafttreten**

Diese Satzung tritt am 1. März 2026 in Kraft.

Lübeck, den 15. Januar 2026

Prof. Dr. Andreas Schäfer

Dekan des Fachbereichs Elektrotechnik und Informatik der Technischen Hochschule Lübeck

„Anlage 2 zur Studien- und Prüfungsordnung 2024 Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design in der Vertiefungsrichtung Internationales Studium Game Programming (IGP)“

Modul-Nr.	Modulname	Name der Lehrveranstaltung	Art der Veranstaltung	Semester	Leistung		Voraussetzungen*	Sprache	SWS	LP
					Prüfungsleistung	Studienleistung				
Pflichtmodule										
1	Mathematische Naturwissenschaftliche Grundlagen I							deutsch	5	5
		Mathematische Naturwissenschaftliche Grundlagen I	Vorlesung	1	MP-PF				3	5
		Mathematische Naturwissenschaftliche Grundlagen I	Übung	1					2	
2	Grundlagen Programmierung							deutsch	4	7
		Grundlagen Programmierung	Vorlesung	1	MP-K (90 Min.)				2	7
		Grundlagen Programmierung	Praktikum	1					2	
3	EBV/ Fotografie							deutsch	4	7
		EBV/ Fotografie	Vorlesung	1	MP-PF				2	3
		EBV/ Fotografie	Praktikum	1		Tu			2	4
4	Projektmanagement/ Selbstmanagement							deutsch	4	5
		Projektmanagement/ Selbstmanagement	Vorlesung	1	MP-PF				3	4
		Projektmanagement/ Selbstmanagement	Praktikum	1		Tu			1	1
5	Darstellungstechniken							deutsch	4	7
		Darstellungstechniken	Seminar	1	MP-PA				2	3,5
		Darstellungstechniken	Praktikum	1		Tu			2	3,5
6	Berufspraktikum (Orientierung)							deutsch	1	1
		Berufspraktikum	Vorlesung	1		Tu			1	1
7	Softwaretechnik							deutsch	4	7
		Softwaretechnik	Vorlesung	2	MP-K (90 Min.)				2	4
		Softwaretechnik	Praktikum	2		Tu			2	3
8	Vertiefung Programmierung							deutsch	4	7
		Vertiefung Programmierung	Vorlesung	2	MP-K (120 Min.)				2	7
		Vertiefung Programmierung	Übung	2					2	
9	Mathematische Naturwissenschaftliche Grundlagen II							deutsch	5	5
		Mathematische Naturwissenschaftliche Grundlagen II	Vorlesung	2	MP-K (120 Min.)				3	5
		Mathematische Naturwissenschaftliche Grundlagen II	Übung	2					2	
10	Datenbanken							deutsch	4	5
		Datenbanken	Vorlesung	2	MP-PF				2	5

		Datenbanken	Übung	2					2	
11	3D-Animation und Video-Compositing							deutsch	4	7
		3D-Animation und Video-Compositing	Vorlesung	2	MP-PF				2	3
		3D-Animation und Video-Compositing	Praktikum	2		Tu			2	4
12	Medientheorie							deutsch	2	3
		Medientheorie	Vorlesung	3	MP-PA				2	3
13	Softwaretechnikprojekt							deutsch	2	5
		Softwaretechnikprojekt	Praktikum	3	MP-PA				2	5
14	Digitale Grundlagen							deutsch	4	5
		Digitale Grundlagen	Vorlesung	3	MP-K (120 Min.)				2	3
		Digitale Grundlagen	Praktikum	3		Tu			2	2
15	Konzeption interaktiver Medien							deutsch	3	3
		Konzeption interaktiver Medien	Vorlesung	3	MP-K (120 Min.)				3	3
16	Responsive Webdesign							deutsch	4	5
		Responsive Webdesign	Vorlesung	3	MP-PF				2	2
		Responsive Webdesign	Praktikum	3		Tu			2	3
17	Designpsychologie							deutsch	4	7
		Designpsychologie	Vorlesung	3	MP-PF				2	4
		Designpsychologie	Praktikum	3		Tu			2	3
18	Grundlagen Webprogrammierung							deutsch	4	6
		Grundlagen Webprogrammierung	Vorlesung	4	MP-PF				2	2
		Grundlagen Webprogrammierung	Praktikum	4		Tu			2	4
19	Computergrafik							deutsch/ englisch	3	5
		Computergrafik	Vorlesung	4	MP-K (90 Min.)				2	3
		Computergrafik	Praktikum	4		Tu			1	2
21	Designprojekt I							deutsch/ englisch	2	10
		Designprojekt I	Praktikum	4	MP-PA				2	10
20	Vertiefung Webprogrammierung							deutsch	4	6
		Vertiefung Webprogrammierung	Vorlesung	7	MP-PF				2	2
		Vertiefung Webprogrammierung	Praktikum	7		Tu			2	4
22	Designprojekt II							deutsch/ englisch	2	12
		Designprojekt II	Praktikum	7	MP-PA				2	12
23	Gründungsmanagement und IT-Recht							deutsch	4	5
		Gründungsmanagement	Vorlesung	7	MP-K (60 Min.)				2	2,5
		IT-Recht	Vorlesung	7	MP-K (60 Min.)				2	2,5

Wahlpflichtmodule Katalog 1

WPM 1	Usability/ User Experience Design							deutsch/ englisch	4	5
		Usability/ User Experience Design	Vorlesung	4	MP-PA				2	5
		Usability/ User Experience Design	Praktikum	4					2	
WPM 2	Kooperationssysteme und Social Media							deutsch/ englisch	3	5
		Kooperationssysteme und Social Media	Vorlesung	5	MP-PA				2	5
		Kooperationssysteme und Social Media	Praktikum	5					1	
WPM 3	Interaktionsdesign							deutsch	3	5
		Interaktionsdesign	Seminar	5	MP-PA				3	5
WPM 4	Design Research: Methoden und Szenarien							deutsch	2	5
		Design Research: Methoden und Szenarien	Seminar	6	MP-PA				2	5
WPM 5	Audiotechnik und Sounddesign							deutsch	4	5
		Audiotechnik und Sounddesign	Vorlesung	5	MP-PF				2	1,5
		Audiotechnik und Sounddesign	Praktikum	5		Tu			2	3,5
WPM 6	Filmgestaltung							deutsch	4	5
		Filmgestaltung	Vorlesung	4 und 6	MP-PF				2	1,5
		Filmgestaltung	Praktikum	4 und 6		Tu			2	3,5
WPM 7	Stereografie und immersive Medien							deutsch/ englisch	4	5
		Stereografie und immersive Medien	Vorlesung	4 und 6	MP-PF				2	2
		Stereografie und immersive Medien	Praktikum	4 und 6		Tu			2	3
WPM 8	Ästhetik							deutsch	3	5
		Ästhetik	Vorlesung		MP-PF				3	5
WPM 9	Serielle Bildprozesse							deutsch	3	5
		Serielle Bildprozesse	Vorlesung		MP-PA				3	5
WPM 10	Visual Effects							deutsch	4	5
		Visual Effects	Vorlesung		MP-PA				2	2
		Visual Effects	Praktikum			Tu			2	3
WPM 11	Visuelle Musik							deutsch	4	5
		Visuelle Musik	Vorlesung		MP-PA				2	2
		Visuelle Musik	Praktikum			Tu			2	3
WPM 12	Fotografie Vertiefung							deutsch	4	5
		Fotografie Vertiefung	Vorlesung		MP-PA				2	2
		Fotografie Vertiefung	Praktikum			Tu			2	3
WPM 13	Filmgestaltung Vertiefung							deutsch	4	5
		Filmgestaltung Vertiefung	Vorlesung		MP-PA				2	2

		Filmgestaltung Vertiefung	Praktikum			Tu			2	3
WPM 14	2D Game Prototyping							deutsch/ englisch	4	5
		2D Game Prototyping	Vorlesung		MP-PF				2	2
		2D Game Prototyping	Praktikum			Tu			2	3
WPM 15	3D Game Prototyping							deutsch/ englisch	4	5
		3D Game Prototyping	Vorlesung		MP-PF				2	2
		3D Game Prototyping	Praktikum			Tu			2	3
WPM 16	Design von 3D-Nutzeroberflächen							deutsch	3	5
		Design von 3D-Nutzeroberflächen	Vorlesung		MP-PA				3	5
WPM 17	Storyboarding und dessen Umsetzung							deutsch	3	5
		Storyboarding und dessen Umsetzung	Vorlesung		MP-PA				3	5
WPM 18	Grundlagen der Typographie							deutsch	3	5
		Grundlagen der Typographie	Vorlesung		MP-PA				3	5
WPM 19	Spezielle Themen der Medienwissenschaften I							deutsch	4	5
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften I	Vorlesung		MP-PF				2	5
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften I	Praktikum						2	
WPM 20	Spezielle Themen der Medienwissenschaften II							deutsch	4	5
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften II	Vorlesung		MP-PF				2	5
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften II	Praktikum						2	
WPM 21	Interactive Virtual Worlds							deutsch/ englisch	4	5
		Interactive Virtual Worlds	Vorlesung		MP-PF				2	2
		Interactive Virtual Worlds	Praktikum			Tu			2	3
WPM 22	Deep Learning							deutsch/ englisch	4	5
		Deep Learning	Vorlesung		MP-PF				3	5
		Deep Learning	Praktikum						1	
Studienabschluss										
A1	Abschluss									25
		Berufspraktikum		8		Tu		deutsch/ englisch		10

		Abschlussarbeit		8	3 Monate			deutsch/ englisch		12
		Abschlusskolloquium		8	MP-M (60 Min.)			deutsch/ englisch		3

LP: Leistungspunkte
MP-K: Modulprüfung Klausur
MP-M: Modulprüfung mündlich
MP-PA: Modulprüfung Projektarbeit
MP-PF: Modulprüfung Portfolioprüfung
MP-SA: Modulprüfung Studienarbeit
Tu: Test unbenotet (Studienleistung)

* Die aufgeführten Voraussetzungen sind von der oder dem teilnehmenden Studierenden vor Aufnahme der jeweiligen Lehrveranstaltung nachzuweisen.“