L E S E F A S S U N G

Satzung
des Fachbereichs Elektrotechnik und Informatik
der Technischen Hochschule Lübeck
über das Studium und die Prüfungen
im Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design
- Studien- und Prüfungsordnung (SPO) 2024
Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design -
Vom 14. Mai 2024

(NBl. HS MBWFK Schl.-H. S. 41)

geändert durch:
Satzung vom 13. Dezember 2024 (NBl. HS MBWFK Schl.-H. 2025, S. 7)
Satzung vom 19. Mai 2025 (NBl. HS MBWFK Schl.-H. S. 38)
Satzung vom 15. Januar 2026 (NBl. HS MBWFK Schl.-H. S. 8)
Satzung vom 2. Juli 2026 (NBl. HS MBWFK Schl.-H. S. 46)

Teil I - Allgemeiner Teil

§ 1
Geltungsbereich

Diese Studien- und Prüfungsordnung regelt die Ziele und die Ausgestaltung des Studiums sowie die Anforderungen und Durchführung von Prüfungen in dem Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design. Sie ergänzt die Prüfungsverfahrensordnung (PVO) der Technischen Hochschule Lübeck um studiengangspezifische Bestimmungen.

§ 2
Studiengang

Der Studiengang vermittelt in aufeinander abgestimmten technischen und gestalterischen Modulen weitreichende Kenntnisse und Fähigkeiten für eine erfolgreiche Ausübung von Berufen in allen Bereichen der digitalen Medien. Mit seinen anwendungsorientierten und wissenschaftlich fundierten Inhalten bereitet der Studiengang unsere Absolventinnen und Absolventen auf einen flexiblen Berufseinsatz vor.

§ 3
Abschlussgrad

(1) Bei erfolgreichem Abschluss des Bachelorstudiums Informationstechnologie und Design verleiht die Technische Hochschule Lübeck den akademischen Grad „Bachelor of Science“ (B. Sc.) als ersten berufsqualifizierenden Abschluss.

(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.

Teil II - Ziele und Ausgestaltung des Studiums

§ 4
Qualifikationsziele, Inhalte und berufliche Tätigkeitsfelder

(1) Unsere Absolventinnen und Absolventen können technisch-naturwissenschaftliche Zusammenhänge analysieren und mit Hilfe einer logisch-analytischen Denkweise in geeignete Algorithmen und Verfahren umsetzen. Auf der Basis eines breiten gestalterischen Wissens sind sie von der Zufälligkeit der spontanen Idee befreit und entwickeln Konzepte unabhängig von Geschmacksentscheidungen. Die Fähigkeit, Grafik, Typografie, Fotografie, Animationen, Video und Sound zu spannenden Multimedia- und Softwareprodukten verschmelzen zu lassen, werden mit Hilfe moderner Medientechnik erworben. 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).

(2) Ein großer Praxisanteil, welcher sich an aktuellen Aufgaben der Medienindustrie orientiert, fördert eine schnelle Berufsfähigkeit ebenso wie das Arbeiten im Team. Übergeordnete Qualifikationen, die im Rahmen von Projektarbeiten innerhalb dieser Ausbildung entwickelt werden, sind Teamfähigkeit, strukturiertes und zielorientiertes Arbeiten in Projekten sowie die Fähigkeit, Menschen mittels Präsentation und Dokumentation zu begeistern. In gemeinsamen Veranstaltungen mit den Studierenden der Xamk werden zusätzlich Sprachkompetenzen und der interkulturelle Austausch gefördert.

(3) Absolventinnen und Absolventen dieses Studiengangs kommen überall dort zum Einsatz, wo das Digitale Medium auf den Menschen trifft. Mit drei Vertiefungsrichtungen deckt der Studiengang ein sehr weites Feld beruflicher Einsatzmöglichkeiten ab:

1. In der Vertiefungsrichtung Crossmedia Design and Engineering werden die grundlegenden Kenntnisse und Fähigkeiten für die Konzeption und Gestaltung anspruchsvoller, crossmedialer Medienprodukte und komplexer technischer Lösungen vermittelt, die den Konsumenten immersiv umgeben und emotional berühren. Aufbauend auf den bereits in den ersten drei Semestern vermittelten konzeptionellen Grundlagen zielt diese Vertiefungsrichtung auf eine fundierte Auseinandersetzung mit den Zeitmedien Film/Video und Sound.
2. In der Vertiefungsrichtung Human-Centered Design werden Know-how und Skills zur Entwicklung benutzer- und zielgruppengerechter interaktiver Systeme vermittelt. Dieses umfasst grundlegende Kenntnisse aus Designwissenschaft, Ergonomie, Psychologie und Kognitionswissenschaft. Die Absolventinnen und Absolventen werden befähigt, in den oben genannten Bereichen selbstständig kreative Lösungen zu entwickeln und in interdisziplinärer Zusammenarbeit mit weiteren Kompetenzen aus Informatik, Ingenieurwissenschaft, Wirtschaftswissenschaft, Psychologie, Sozialwissenschaft oder Design zu realisieren.
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.

§ 5
Studienziel, Studienbeginn, Regelstudienzeit, Studienumfang, Aufbau und Inhalt

(1) Durch anwendungsbezogene Lehre soll eine auf wissenschaftlicher Grundlage beruhende Bildung vermittelt werden, die zu selbstständiger Tätigkeit im Beruf befähigt. Die Studierenden sollen durch das Studium die Fähigkeit zu auf wissenschaftlicher Grundlage beruhendem Denken und auf wissenschaftlicher Grundlage beruhender Arbeit sowie die entsprechenden Methoden und Fachkenntnisse auf dem Gebiet der Informationstechnologie und dem Design erwerben und sich auf dieses berufliche Tätigkeitsfeld vorbereiten.

(2) Das Studium beginnt zum Wintersemester.

(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 Leistungspunkte (LP) und 106 Semesterwochenstunden (SWS).

3. Das Studium gliedert sich in:

	Semester	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.

(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 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	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 ausgeführt.
6. Die Studien- und Prüfungsleistungen des fünften und sechsten Semesters werden durch das Lehrangebot der South-Eastern Finland University of Applied Sciences (Xamk) 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 (Xamk).
8. Die anzuerkennenden Leistungen, welche an der South-Eastern Finland University of Applied Sciences (Xamk) erbracht werden müssen, 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. Sind am Ende des sechsten Fachsemesters nicht alle an der South-Eastern Finland University of Applied Sciences (Xamk) zu erbringenden Leistungen im Umfang von 60 LP 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. Die Teilnahme an dem Studium an der South-Eastern Finland University of Applied Sciences (Xamk) wird durch ein Auswahlverfahren bestimmt. Näheres über Gegenstand und Art des Auswahlverfahren regelt die vom Fachbereich zu beschließende Auswahlrichtlinie.
11. 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.

§ 6
Lehrveranstaltungen

(1) Die Erreichung der jeweiligen Lernergebnisse wird durch unterschiedliche Lehr- und Lernformen unterstützt. An der Technischen Hochschule Lübeck werden insbesondere folgende Arten der Lehrveranstaltungen angeboten:

Art der Lehrveranstaltung	Inhalt der Lehrveranstaltung
Vorlesungen (V)	Vermittlung des Lehrstoffs
Übungen (Ü)	Verarbeitung und Vertiefung des Lehrstoffs mit Aussprachemöglichkeiten
Praktika (Pr)	Praktische (Labor-)Tätigkeit innerhalb der Hochschule
Projekte (Pj)	Bearbeitung von Projektaufgaben
Seminare (S)	Bearbeitung von ausgewählten Gebieten
Exkursionen (E)	Studienfahrten zur Heranführung an die Verhältnisse der Berufswelt, gegebenenfalls mit Referaten der Teilnehmenden und Diskussionen

(2) Gegenstand und die dazugehörige Art der Lehrveranstaltung sowie Dauer, Umfang, Anzahl und Zeit ergeben sich aus der Anlage 1 und Anlage 2 dieser Studien- und Prüfungsordnung.

(3) Das Dekanat kann genehmigen, dass Lehrveranstaltungen ganz oder teilweise als Online-Lehrveranstaltungen durchgeführt werden.

(4) Ein Auslandsaufenthalt wird grundsätzlich empfohlen. Im Rahmen von 30 ECTS können Module und die zugehörigen Prüfungen durch Lehrveranstaltungen und die zugehörigen Prüfungen an internationalen Hochschulen ausgetauscht werden. Vor dem Auslandsaufenthalt ist dazu in Absprache mit der Studiengangleiterin oder dem Studiengangleiter in einem Learning Agreement das akademische Programm aus dem Angebot der ausländischen Hochschule festzulegen. 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.

(5) Die im Ausland erbrachten Studien- und Prüfungsleistungen sind auf Antrag nach § 32 der Prüfungsverfahrensordnung anzuerkennen

Teil III - Anforderungen und Durchführung von Prüfungen

§ 7
Abschlussarbeit und Abschlusskolloquium

(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. Die Abschlussarbeit kann in deutscher oder englischer Sprache verfasst werden. Abweichend davon kann die Abschlussarbeit in einer anderen Fremdsprache verfasst werden, wenn dies vor der Anmeldung der Abschlussarbeit durch die Gutachterin oder den Gutachter und den Prüfungsausschuss genehmigt wird.
3. Das Abschlusskolloquium wird als mündliche Fachprüfung durchgeführt und hat einen Umfang von 3 LP. Die Dauer beträgt 60 Minuten.
4. Das Abschlusskolloquium kann in deutscher oder englischer Sprache erbracht werden. Davon abweichend kann das Abschlusskolloquium in einer anderen Fremdsprache erbracht werden, wenn dies vor der Anmeldung des Abschlusskolloquiums durch die Gutachterin oder den Gutachter und den Prüfungsausschuss genehmigt wird.

(2) Für den Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design mit der Vertiefungsrichtung Internationales Studium Game Programming 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. Die Abschlussarbeit kann in deutscher oder englischer Sprache verfasst werden. Abweichend davon kann die Abschlussarbeit in einer anderen Fremdsprache verfasst werden, wenn dies vor der Anmeldung der Abschlussarbeit durch die Gutachterin oder den Gutachter und den Prüfungsausschuss genehmigt wird.
3. Das Abschlusskolloquium wird als mündliche Fachprüfung durchgeführt und hat einen Umfang von 3 LP. Die Dauer beträgt 60 Minuten.
4. Das Abschlusskolloquium kann in deutscher oder englischer Sprache erbracht werden. Davon abweichend kann das Abschlusskolloquium in einer anderen Fremdsprache erbracht werden, wenn dies vor der Anmeldung des Abschlusskolloquiums durch die Gutachterin oder den Gutachter und den Prüfungsausschuss genehmigt wird.

§ 8
Voraussetzungen und Zulassung

(1) Zu einer Studienleistung wird zugelassen, wer im Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design eingeschrieben ist.

(2) Zu einer Prüfungsleistung wird zugelassen, wer im Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design eingeschrieben ist.

(3) Über die Zulassung zu Studien- und Prüfungsleistungen entscheidet die Prüferin oder der Prüfer, in Zweifelsfällen der Prüfungsausschuss. Die Zulassung wird in geeigneter Weise bekannt gegeben.

(4) Die Zulassung wird versagt, wenn die Zulassungsvoraussetzungen nicht erfüllt sind.

(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.

(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.

§ 9
Prüfungsverfahren

Das Prüfungsverfahren richtet sich nach der Prüfungsverfahrensordnung (PVO) der Technischen Hochschule Lübeck.

§ 10
Prüfungssprache

Die Prüfungen werden in der Sprache abgelegt, in der die dazugehörigen Lehrveranstaltungen angeboten werden.

§ 11
Bewertung, Gewichtung, Bildung der Gesamtnote

(1) Bestehen Module aus mehreren Modulteilprüfungen, so muss jede einzelne Modulteilprüfung mit mindestens „ausreichend“ (4,0) bewertet sein, damit das Modul als bestanden gilt.

(2) Die Modulabschlussprüfungen und Modulteilprüfungen werden durch die zu vergebenden LP gewichtet. Die für die Gewichtung relevanten LP der Module sind in den Anlagen 1 und 2 festgelegt.

(3) Für die Bildung der Einheitsnote werden die Noten der Abschlussarbeit und des Kolloquiums in einem Verhältnis von 75 Prozent zu 25 Prozent gewichtet.

(4) Die für den Abschluss zu bildende Gesamtnote errechnet sich zu 80 Prozent aus den Noten der Modulprüfungen und zu 20 Prozent aus der Einheitsnote der Abschlussarbeit und des Abschlusskolloquiums.

Teil IV – Praktika

§ 12
Berufspraktikum

(1) In den Studiengang ist ein Berufspraktikum eingeordnet. Dessen Zweck ist das fachspezifische praktische Heranführen an Arbeiten und Aufgaben aus dem künftigen beruflichen Tätigkeitsfeld. Das Berufspraktikum kann frühestens nach Beendigung des dritten Semesters aufgenommen werden. Im Curriculum ist für das Berufspraktikum die erste Hälfte des siebten Semesters vorgesehen. Ein Teil des Berufspraktikums kann in der vorlesungsfreien Zeit liegen.

(2) Die Dauer des Berufspraktikums beträgt 8 Kalenderwochen in Vollzeit.

(3) Das Nähere über Gegenstand und Art des Berufspraktikums regelt die vom Fachbereichskonvent zu beschließende Praktikumsrichtlinie.

§ 13
Schlussbestimmungen

Diese Satzung in der geänderten Fassung tritt am 1. September 2026 in Kraft.

Anlage 1 zur Studien- und Prüfungsordnung 2024 Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design in den Vertiefungsrichtungen Cross Media Design and Engineering (CDE) und Human Centered Design (HCD)

Modul-Nr.	Modulname	Name der Lehrveranstaltung	Art der Ver-anstaltung	Semes-ter	Leistung		Sprache	SWS	LP
					Prüfungsleistung	Studien-leistung			
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	4
		Grundlagen Programmierung	Praktikum	1		Tu		2	3
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	4
		Vertiefung Programmierung	Übung	2		Tu		2	3
9	**Mathematische Naturwissenschaftliche Grundlagen II**						deutsch	**5**	**5**
		Mathematische Naturwissenschaftliche Grundlagen II	Vorlesung	2				3	
		Mathematische Naturwissenschaftliche Grundlagen II	Übung	2	MP-K (120 Min.)			2	5
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
20	**Vertiefung Webprogrammierung**						deutsch	**4**	**6**
		Vertiefung Webprogrammierung	Vorlesung	5	MP-PF			2	2
		Vertiefung Webprogrammierung	Praktikum	5		Tu		2	4
21	**Designprojekt I**						deutsch/ englisch	**2**	**10**
		Designprojekt I	Praktikum	5	MP-PA			2	10
22	**Designprojekt II**						deutsch/ englisch	**2**	**12**
		Designprojekt II	Praktikum	6	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
Pflichtmodule Vertiefungsrichtung Crossmedia Design and Engineering									
CDE 1	**Filmgestaltung**						deutsch	**4**	**7**
		Filmgestaltung	Vorlesung	4	MP-PF			2	1,5
		Filmgestaltung	Praktikum	4		Tu		2	5,5
CDE 2	**Stereografie und immersive Medien**						deutsch/ englisch	**4**	**8**
		Stereografie und immersive Medien	Vorlesung	4	MP-PF			2	3
		Stereografie und immersive Medien	Praktikum	4		Tu		2	5
CDE 3	**Audiotechnik und Sounddesign**						deutsch	**4**	**8**
		Audiotechnik und Sounddesign	Vorlesung	5	MP-PF			2	1,5

		Audiotechnik und Sounddesign	Praktikum	5		Tu		2	6,5
CDE 4	**Transmedia**						deutsch	**4**	**7**
		Transmedia	Vorlesung	6	MP-PF			2	3
		Transmedia	Praktikum	6		Tu		2	4
Pflichtmodule Vertiefungsrichtung Human-Centered Design									
HCD 1	**Designmethodologie**						deutsch	**4**	**7**
		Designmethodologie	Vorlesung	4	MP-PA			2	3
		Designmethodologie	Praktikum	4		Tu		2	4
HCD 2	**Usability / User Experience Design**						deutsch/ englisch	**4**	**8**
		Usability / User Experience Design	Vorlesung	4	MP-PA			2	2
		Usability / User Experience Design	Praktikum	4		Tu		2	6
HCD 3	**Interaktionsdesign**						deutsch	**3**	**5**
		Interaktionsdesign	Seminar	5	MP-PA			3	5
HCD 4	**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	
HCD 5	**Design Research: Methoden und Szenarien**						deutsch	**2**	**5**
		Design Research: Methoden und Szenarien	Seminar	6	MP-PA			2	5
Wahlpflichtmodule für die Vertiefung Crossmedia Design and Engineering Katalog 1* **									
WPM CDE 2	**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 CDE 1	**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 CDE 3	**Interaktionsdesign**						deutsch	**3**	**5**
		Interaktionsdesign	Seminar	5	MP-PA			3	5
WPM CDE 4	**Design Research: Methoden und Szenarien**						deutsch	**2**	**5**
		Design Research: Methoden und Szenarien	Seminar	6	MP-PA			2	5
Wahlpflichtmodule für die Vertiefung Human Centered Design Katalog 2* **									
WPM HCD 1	**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 HCD 2	**Filmgestaltung**						deutsch	**4**	**5**
		Filmgestaltung	Vorlesung	4 und 6	MP-PF			2	1,5
		Filmgestaltung	Praktikum	4 und 6		Tu		2	3,5
WPM HCD 3	**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
Wahlpflichtmodule Katalog 3* **									
WPM 1	**Ästhetik**						deutsch	**3**	**5**
		Ästhetik	Vorlesung		MP-PF			3	5
WPM 2	**Serielle Bildprozesse**						deutsch	**3**	**5**
		Serielle Bildprozesse	Vorlesung		MP-PA			3	5
WPM 3	**Visual Effects**						deutsch	**4**	**5**
		Visual Effects	Vorlesung		MP-PA			2	2
		Visual Effects	Praktikum			Tu		2	3
WPM 4	**Visuelle Musik**						deutsch	**4**	**5**
		Visuelle Musik	Vorlesung		MP-PA			2	2
		Visuelle Musik	Praktikum			Tu		2	3
WPM 5	**Fotografie Vertiefung**						deutsch	**4**	**5**
		Fotografie Vertiefung	Vorlesung		MP-PA			2	2
		Fotografie Vertiefung	Praktikum			Tu		2	3
WPM 6	**Filmgestaltung Vertiefung**						deutsch	**4**	**5**
		Filmgestaltung Vertiefung	Vorlesung		MP-PA			2	2
		Filmgestaltung Vertiefung	Praktikum			Tu		2	3
WPM 7	**2D Game Prototyping**						deutsch/ englisch	**4**	**5**
		2D Game Prototyping	Vorlesung		MP-PF			2	2
		2D Game Prototyping	Praktikum			Tu		2	3
WPM 8	**3D Game Prototyping**						deutsch/ englisch	**4**	**5**
		3D Game Prototyping	Vorlesung		MP-PF			2	2
		3D Game Prototyping	Praktikum			Tu		2	3
WPM 9	**Design von 3D-Nutzeroberflächen**						deutsch	**3**	**5**
		Design von 3D-Nutzeroberflächen	Vorlesung		MP-PA			3	5
WPM 10	**Storyboarding und dessen Umsetzung**						deutsch	**3**	**5**
		Storyboarding und dessen Umsetzung	Vorlesung		MP-PA			3	5
WPM 11	**Grundlagen der Typographie**						deutsch	**3**	**5**
		Grundlagen der Typographie	Vorlesung		MP-PA			3	5
WPM 12	**Spezielle Themen der Medienwissenschaften I**						deutsch	**4**	**5**
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften I	Vorlesung		MP-PF			2	
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften I	Praktikum					2	5

WPM 13	**Spezielle Themen der Medienwissenschaften II**						deutsch	**4**	**5**
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften II	Vorlesung		MP-PF			2	
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften II	Praktikum					2	5
WPM 14	**Interactive Virtual Worlds**						deutsch/ englisch	**4**	**5**
		Interactive Virtual Worlds	Vorlesung		MP-PF			2	2
		Interactive Virtual Worlds	Praktikum			Tu		2	3
WPM 15	**Deep Learning**						deutsch/ englisch	**4**	**5**
		Deep Learning	Vorlesung		MP-PF			3	5
		Deep Learning	Praktikum					1	
WPM 16	**Softwareverifikation**						**deutsch/ englisch**	**4**	**5**
		Softwareverifikation	Vorlesung		MP-PF			1	5
		Softwareverifikation	Praktikum					3	
WPM 17	**Mobile Application Design**						**deutsch/ englisch**	**4**	5
		Mobile Application Design	Seminar		MP-PF			2	5
		Mobile Application Design	Praktikum				**	2	
WPM 18	**Angewandte Kryptographie**						**deutsch**	**4**	**5**
		Angewandte Kryptographie	Vorlesung		MP-PF			3	5
		Angewandte Kryptographie	Praktikum					1	
WPM 19	**Programmieren in Python - Vertiefung**						**deutsch**	**3**	**5**
		Programmieren in Python - Vertiefung	Vorlesung		MP-PA			2	5
		Programmieren in Python - Vertiefung	Praktikum					1	
Studienabschluss									
A1	**Abschluss**								**25**
		Berufspraktikum		7		Tu	deutsch/ englisch		10
		Abschlussarbeit		7	3 Monate		deutsch/ englisch		12
		Abschlusskolloquium		7	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)**

** **Gemäß § 36 der Prüfungsverfahrensordnung (PVO) der Technischen Hochschule Lübeck besteht für die Lehrveranstaltung eine Anwesenheitspflicht.**

*** **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.**

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.

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		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	4
		Grundlagen Programmierung	Praktikum	1		Tu		2	3
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	4
		Vertiefung Programmierung	Übung	2		Tu		2	3
9	**Mathematische Naturwissenschaftliche Grundlagen II**						**deutsch**	**5**	**5**
		Mathematische Naturwissenschaftliche Grundlagen II	Vorlesung	2				3	
		Mathematische Naturwissenschaftliche Grundlagen II	Übung	2	MP-K (120 Min.)			2	5
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	
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften I	Praktikum					2	5

WPM 20	**Spezielle Themen der Medienwissenschaften II**						**deutsch**	**4**	**5**
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften II	Vorlesung		MP-PF			2	
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften II	Praktikum					2	5
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	
WPM 23	**Softwareverifikation**						**deutsch/ englisch**	**4**	**5**
		Softwareverifikation	Vorlesung		MP-PF			1	5
		Softwareverifikation	Praktikum					3	
WPM 24	**Mobile Application Design**						**deutsch/ englisch**	**4**	5
		Mobile Application Design	Seminar		MP-PF			2	5
		Mobile Application Design	Praktikum				**	2	
WPM 25	**Angewandte Kryptographie**						**deutsch**	**4**	**5**
		Angewandte Kryptographie	Vorlesung		MP-PF			3	5
		Angewandte Kryptographie	Praktikum					1	
WPM 26	**Programmieren in Python - Vertiefung**						**deutsch**	**3**	**5**
		Programmieren in Python - Vertiefung	Vorlesung		MP-PA			2	5
		Programmieren in Python - Vertiefung	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)**

** **Gemäß § 36 der Prüfungsverfahrensordnung (PVO) der Technischen Hochschule Lübeck besteht für die Lehrveranstaltung besteht Anwesenheitspflicht.**