

- 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) 2020
Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design -
Vom 11. Oktober 2019
(NBl. HS MBWK Schl.-H. 2020, S. 9)**

zuletzt geändert durch:

die Satzung vom 16. November 2020 (NBl. HS MBWK. Schl.-H. 2020 S. 85)

die Satzung vom 22. Januar 2021 (NBl. HS MBWK. Schl.-H. 2021 S. 12)

die Satzung vom 6. April 2021 (NBl. HS MBWK. Schl.-H. 2021 S.22)

die Satzung vom 15. Dezember 2023 (NBl. HS MBWFK Schl.-H. 2024, S. 6)

die Satzung vom 14. Mai 2024 (NBl. HS MBWFK Schl.-H. S. 41)

die Satzung vom 13. Dezember 2024 (NBl. HS MBWFK Schl.-H. 2025, S. 7)

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 studiengangsspezifische 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

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.

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.
- (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.
- (3) Absolventinnen und Absolventen dieses Studiengangs kommen überall dort zum Einsatz, wo das Digitale Medium auf den Menschen trifft. Mit zwei 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.

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

	Semester	ECTS-Leistungspunkte
Pflichtmodule	1-7	134
Pflichtmodule in der gewählten Vertiefung	4-6	31
Wahlpflichtmodule	4-6	10
Wahlmodule	4-6	10
Berufspraktikum	7	10
Abschlussarbeit	7	12
Abschlusskolloquium	7	3
Gesamt:		210

- (6) 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.
- (7) 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.
- (8) 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.
- (9) 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 dieser Studien- und Prüfungsordnung.
- (3) Das Dekanat kann genehmigen, dass Lehrveranstaltungen ganz oder teilweise als Online-Lehrveranstaltungen durchgeführt werden.

Teil III - Anforderungen und Durchführung von Prüfungen

§ 7

Abschlussarbeit und Abschlusskolloquium

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

§ 8

Voraussetzungen und Zulassung

- (1) Zu einer Studienleistung wird zugelassen:
 - 1. wer im Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design eingeschrieben ist
 - 2. und die zugehörigen Studien- und Prüfungsvorleistungen erbracht hat.
- (2) Zu einer Prüfungsleistung wird zugelassen:
 - 1. wer im Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design eingeschrieben ist
 - 2. und die zugehörigen Studien- und Prüfungsvorleistungen erbracht hat.

- (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) Voraussetzung für die Zulassung zur Bachelorarbeit 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 des vierten bis siebten Fachsemesters nacherbracht werden.
- (6) 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 Bachelorarbeit.

§ 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 der Anlage 1 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.

§ 12

Nachricht über die Bewertung

Über die Bewertung der Prüfungsleistungen ist der für die datenmäßige Verarbeitung der Bewertung zuständigen Stelle innerhalb einer Frist von vier Wochen Nachricht zu geben.

Teil IV – Praktika

§ 13

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) Voraussetzung für das Absolvieren des Berufspraktikums ist der Nachweis aller Studien- und Prüfungsleistungen des ersten bis dritten Fachsemesters.
- (4) Das Nähere über Gegenstand und Art des Berufspraktikums regelt die vom Fachbereichskonvent zu beschließende Praktikumsrichtlinie.

§ 14

Schlussbestimmungen

Diese Satzung tritt in geänderter Fassung am 1. März 2025 in Kraft.

Anlage 1 zur Studien- und Prüfungsordnung 2020 Bachelorstudiengang Informationstechnologie und Design

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	Datenbanken							deutsch	4	5
		Datenbanken	Vorlesung	1	MP-PF				2	5
		Datenbanken	Übung	1					2	
4	Medientheorie							deutsch	2	3
		Medientheorie	Vorlesung	1	MP-PA				2	3
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	Vertiefung Programmierung							deutsch	4	7
		Vertiefung Programmierung	Vorlesung	2	MP-K (120 Min.)				2	7
		Vertiefung Programmierung	Übung	2					2	
8	Softwaretechnik							deutsch	4	7
		Softwaretechnik	Vorlesung	2	MP-K (90 Min.)				2	4
		Softwaretechnik	Praktikum	2		Tu			2	
9	Softwaretechnikprojekt							deutsch	2	5
		Softwaretechnikprojekt	Praktikum	3	MP-PA				2	5
10	Digitale Grundlagen							deutsch	4	5
		Digitale Grundlagen	Vorlesung	2	MP-K (120 Min.)				2	3
		Digitale Grundlagen	Praktikum	2		Tu			2	

11	Mathematische Naturwissen- schaftliche Grundlagen II							deutsch	5	5
		Mathematische Naturwissenschaftli- che Grundlagen II	Vorlesung	2	MP-K (120 Min.)				3	5
		Mathematische Naturwissenschaftli- che Grundlagen II	Übung	2					2	
12	EBV / Fotografie							deutsch	4	7
		EBV / Fotografie	Vorlesung	2	MP-PF				2	3
		EBV / Fotografie	Praktikum	2		Tu			2	4
13	Projektmanagement/ Selbstmanagement							deutsch	4	5
		Projektmanagement/ Selbstmanagement	Vorlesung	3	MP-PF				3	4
		Projektmanagement/ Selbstmanagement	Praktikum	3		Tu			1	1
14	3D-Animation und Video-Compositing							deutsch	4	7
		3D-Animation und Video-Compositing	Vorlesung	3	MP-PF				2	3
		3D-Animation und Video-Compositing	Praktikum	3		Tu			2	4
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	Rechnersysteme und Netzwerke							deutsch	3	4
		Rechnersysteme und Netzwerke	Vorlesung	4	MP-K (90 Min.)				2	3
		Rechnersysteme und Netzwerke	Praktikum	4		Tu			1	1
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	2	10
		Designprojekt I	Praktikum	5	MP-PA				2	10
22	Designprojekt II							deutsch	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	8
		Filmgestaltung	Vorlesung	4	MP-PF				2	1,5
		Filmgestaltung	Praktikum	4		Tu			2	6,5
CDE 2	Stereografie und immersive Medien							deutsch	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	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	3	6
		Kooperationssysteme und Social Media	Vorlesung	5	MP-PA				2	2
		Kooperationssysteme und Social Media	Praktikum	5		Tu			1	4
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	4	5
		Usability / User Experience Design	Vorlesung	4	MP-PA				2	2
		Usability / User Experience Design	Praktikum	4		Tu			2	3
WPM CDE 1	Kooperationssysteme und Social Media							deutsch	3	5
		Kooperationssysteme und Social Media	Vorlesung	5	MP-PA				2	2
		Kooperationssysteme und Social Media	Praktikum	5		Tu			1	3
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	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								4	5
		2D Game Prototyping	Vorlesung		MP-PF				2	2
		2D Game Prototyping	Praktikum			Tu			2	3
WPM 8	3D Game Prototyping								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	2
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften I	Praktikum			Tu			2	3
WPM 13	Spezielle Themen der Medienwissenschaften II							deutsch	4	5
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften II	Vorlesung		MP-PF				2	2
		Spezielle Themen der Medienwissenschaften II	Praktikum			Tu			2	3
WPM 14	Interactive Virtual Worlds							deutsch	4	5
		Interactive Virtual Worlds	Vorlesung		MP-PF				2	2
		Interactive Virtual Worlds	Praktikum			Tu			2	3

Studienabschluss										
A1	Abschluss							deutsch		25
		Berufspraktikum		7		Tu		deutsch		10
		Abschlussarbeit		7	12 Wochen			deutsch		12
		Abschlusskolloquium		7	MP-M (60 Min.)					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.

** 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.