

# Hochschule Osnabrück

University of Applied Sciences

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik

## **2. Änderung der Studienordnung für den Bachelorstudiengang Media & Interaction Design**

(Erstfassung veröffentlicht am 05.07.2013, zuletzt geändert am 10.03.2014)

*beschlossen vom Fakultätsrat der Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik am 18.11.2014,  
genehmigt vom Präsidium am 03.12.2014, veröffentlicht am 08.12.2014*

### **§ 1 Änderungen**

Anlage 1.2 „Wahlpflichtmodule“ wird folgendermaßen geändert:

- Einfügen des Moduls: „Design Methods“, 5 LP, Prüfungsart PL: PB, LN: EA
- Einfügen des Moduls: „Information Visualization“, 5 LP, Prüfungsart PL: PB, LN: EA
- Einfügen des Moduls: „Mechatronics for Designers“, 5 LP, Prüfungsart PL: PB, LN: EA
- Einfügen des Moduls: „Transmedial Space“, 5 LP, Prüfungsart PL: PB, LN: EA
- Ändern der Prüfungsart PL von „P“ in „PB“ für das Modul „Informationsvisualisierung“

Anlage 2 wird folgendermaßen geändert:

- Ergänzung der Prüfungsanforderungen für die Module „Design Methods“, „Information Visualization“, „Mechatronics for Designers“ und „Transmedial Space“.

### **§ 2 Inkrafttreten**

<sup>1</sup>Diese Änderung tritt am Tag nach ihrer Veröffentlichung durch die Hochschule Osnabrück in Kraft.



**Hochschule Osnabrück**

University of Applied Sciences

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik

## **Studienordnung**

### **für den Bachelorstudiengang Media & Interaction Design**

- Neubekanntmachung –

*mit 2. Änderung, beschlossen vom Fakultätsrat der Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik am 18.11.2014, genehmigt vom Präsidium am 03.12.2014, veröffentlicht am 08.12.2014)*

#### **§ 1 Verweis auf weitere Regelungen**

Mit dieser Studienordnung sind weitere Ordnungen zu beachten:

- Allgemeiner Teil der Prüfungsordnung der Hochschule Osnabrück,
- Besonderer Teil der Prüfungsordnung für Media & Interaction Design
- Praxissemesterordnung

Die gültigen Fassungen der Ordnungen und weitere aktuelle Hinweise zur Studienorganisation sind im Internet auf der Homepage unter der Rubrik „Studium“ abgelegt. Dies sind unter anderem:

- Semesterzeitplan mit wichtigen Terminen zum Studium,
- Organisation des Abschlusssemesters mit den Modulen Projekt/Projektmanagement und Bachelorarbeit.

Eine ausführliche Beschreibung der Module ist im Modulprogrammplanungssystem (MoPPS) auf der Homepage der Fakultät abgelegt.

#### **§ 2 Studienvereinbarung**

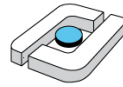
Neben den in Anlage 1.2 angegebenen Wahlpflichtmodulen können die Studierenden des Studienganges „Media & Interaction Design“ auf Antrag auch Module anderer Bachelorstudiengänge auswählen. Dies ist über eine Studienvereinbarung (siehe Anlage 3) zu genehmigen.

#### **§ 3 Art und Umfang der Prüfungen**

Art und Umfang der Prüfungen sind in Anlage 1 festgelegt. Die Prüfungsanforderungen sind in Anlage 2 festgelegt.

#### **§ 4 Inkrafttreten**

Diese Ordnung tritt am Tag nach ihrer Veröffentlichung durch die Hochschule Osnabrück in Kraft. Sie gilt für Erstsemesterstudierende ab dem WS 2013/14.



**Hochschule Osnabrück**  
University of Applied Sciences  
Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik

**Anlagen zur Studienordnung  
für den Bachelorstudiengang  
Media & Interaction Design**

<b>Anlage 1</b>	<b>Studienverlaufspläne, Prüfungsleistungen und Leistungsnachweise</b>
Anlage 1.1	Studienverlaufsplan für den Bachelorstudiengang Media & Interaction Design
Anlage 1.2	Wahlpflichtmodule für den Bachelorstudiengang Media & Interaction Design
Anlage 1.3	Verzeichnis der Abkürzungen
<b>Anlage 2</b>	<b>Prüfungsanforderungen</b>
<b>Anlage 3</b>	<b>Studienvereinbarungen</b>

**Anlage 1.1 Studienverlaufsplan für den Bachelorstudiengang Media & Interaction Design**

Module	Semester							LP	Prüfungsart	
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.		PL	LN
Grundlagen der Programmierung	x							5	PB/K2*	EA
Grundlagen der Gestaltung	x							15	PB	EA
Designgeschichte 1	x							5	K2	R
Grundlagen Usability & Psychologie	x							5	K2	
Wissenschaftliches Arbeiten und Methoden		x						5		PB/R/P*
Webtechnologien 1		x						5	PB	EA
Interaction Design 1		x						10	PB	EA
Interactive Motion Media 1		x						5	PB	EA
Seminar Usability & Psychologie		x						5	R/P*	
Webtechnologien 2			x					5	PB	EA
Interaction Design 2			x					5	PB	EA
Interactive Motion Media 2			x					10	PB	EA
Methoden Usability & Psychologie			x					5	PB/M*	EA
Wahlmodul			x**					5		
Interaktionstechnologien				x				5	PB	EA
Interaction Design 3				x				10	PB	EA
Designkonzept				x				5	PB	EA
Anwendung Usability & Psychologie				x				5	PB	EA
Wahlmodul				x**				5		
Praxissemester					x			30		PraxB
Kommunikationswissenschaft						x		5	K2	
Projekt Produktion						x		10	PB	
Projekt Experiment & Versuch						x		10	PB	
Wahlmodul						x**		5		
Projekt / Projektmanagement							x	15	PB	
Projektwoche				x						
Bachelorarbeit begleitendes Seminar							x	3		P
Bachelorarbeit							x	12	StA	
<b>Summe</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>210</b>		

\*) nach Wahl der oder des Prüfenden

\*\*\*) Auswahl gemäß Anlage 1.2

**Anlage 1.2 Wahlpflichtmodule für den Bachelorstudiengang Media & Interaction Design**

<b>Wahlpflichtmodule</b>	<b>LP</b>	<b>Prüfungsart</b>	
		<b>PL</b>	<b>LN</b>
3D-Modelling und Animation	5	M/PB/K2*	EA
Advanced Videotechnology & -Production	5	H+R	EA
Creative Coding	5	PB	R
Designgeschichte 2	5	K2	R
Designmethoden	5	PB	EA
Design Methods	5	PB	EA
Designprozesse	5	PB	EA
Information Visualization	5	PB	EA
Informationsvisualisierung	5	PB	EA
Licht und Beleuchtungstechnik	5	K2	EA
Mechatronics for Designers	5	PB	EA
Mechatronik für Designer	5	PB	EA
Media English	5	R/P/K2*	
Medienrecht	5	K2	
Schrift und Emotion	5	PB	EA
Schrift und Ordnung	5	PB	EA
Sound: Qualität und Kreation	5	PB	EA
Sound: Raum und Interaktion	5	PB	EA
Transmedial Space	5	PB	EA
Transmedialer Raum	5	PB	EA

\*) nach Wahl der oder des Prüfenden

Jedes Pflicht- oder Wahlpflichtmodul aus einem anderen Bachelorstudiengang der Hochschule Osnabrück kann gemäß der Studienvereinbarung als Wahlpflichtmodul gewählt werden.

**Anlage 1.3      Verzeichnis der Abkürzungen**

EA	experimentelle Arbeit
K2	2-stündige Klausur
H	Hausarbeit
LN	Leistungsnachweis
LP	Leistungspunkte
M	Mündliche Prüfung
PB	Projektbericht
PraxB	Praxisbericht
PL	Prüfungsleistung
P	Präsentation
R	Referat
StA	Studienabschlussarbeit

**Anlage 2 Prüfungsanforderungen**

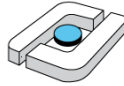
<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Prüfungsanforderungen</b>
3D-Modelling und Animation	Kenntnis grundlegender Modellierungs- und Animationstechniken: Boxmodellierung, Grundobjekte, Keyframe-Animation, direkte und inverse Kinematik, Morphing. Kenntnis der Methoden der Kameraanimation. Grundkenntnisse in den Methoden der Characteranimation. Kenntnisse der mathematischen Grundlagen der Animationsmethoden und der Programmierung von Animationsschritten in einem kommerziellen Animationsprogramm.
Advanced Videotechnology & -Production	Detaillierte Kenntnisse über die Produktionsprozesse zur Erstellung aktueller Video und TV-Anwendungen; Kenntnisse über den Aufbau optischer Medien; Kenntnisse über aktuelle Fernsehtechnologien
Anwendung Usability & Psychologie	Eigenständige Durchführung einer professionellen Usability-Studie inkl. Methodenwahl, Entwicklung des Test-szenarios, Finden von Probanden, Testdurchführung, Auswertung der Daten und Präsentation der Ergebnisse.
Creative Coding	Detailliertes Wissen bezüglich des aktuellsten Stands der Disziplin "Creative Coding" und grundsätzlicher Entwicklungsmethoden. Eigenständige Umsetzung innovativer Anwendungen mit Technologien des Creative Codings in einem Projekt. Regelmäßige Teilnahme und aktive Mitarbeit im Projekt und Seminar. Erstellung eines Projektberichtes. Referat als Seminarbeitrag
Design Methods	Detailed knowledge regarding contemporary design methods. Independent application within a project. Regular attendance and active participation in the seminar and project work.
Designgeschichte 1	Kenntnisse um die Entstehung des Begriffs "Design". Differenzierte Kenntnisse um den Begriff Kultur. Fähigkeiten zum reflektierten Umgang mit historischen Diskursen und Definitionen.
Designgeschichte 2	Kenntnisse über die Geschichte des Designs in kulturellen, politischen und soziologischen Zusammenhängen. Beschreibungsfähigkeit und Interpretationskompetenz von Designobjekten, Stilrichtungen und formalen Ansätzen im Design und Wissen um den Zusammenhang zu ihrem kulturellen Kontext. Kenntnisse der unterschiedlichen methodischen Ansätze der Designgeschichte und deren Anwendung. Benennung relevanter Designer, Produktentwickler und deren Werken und Wirken.
Designkonzept	Grundkenntnisse der Funktionsweisen und Mechaniken der visuellen Kommunikation. Vertiefende Kenntnisse in der Umsetzung von Designkonzeption und von Entwurfstechniken anhand praxisnaher Projektaufgaben. Eigenständiges Erarbeiten von Lösungsansätzen für zunehmend komplexe kommunikative und visuelle Aufgabenstellungen und deren Präsentation.
Designmethoden	Detailliertes Wissen bezüglich der gängigen Designmethoden. Eigenständige Anwendung in einem Projekt. Regelmäßige Teilnahme und aktive Mitarbeit im Seminar und in der Projektarbeit.
Designprozesse	Detailliertes Wissen bezüglich der gängigen Designprozesse. Eigenständige Anwendung in einem Projekt. Regelmäßige Teilnahme und aktive Mitarbeit im Seminar und in der Projektarbeit.
Grundlagen der Gestaltung	Grundkenntnisse zur Wahrnehmung und Bildsprache, Konzeption und Komposition. Fähigkeiten zur Gestaltung von Arbeiten für den analogen- und digitalen Anwendungsbereich unter Berücksichtigung der Gestaltungselemente Farbe und Typographie. Grundlagen der digitalen Fotografie und Bildbearbeitung sowie Grundkenntnisse zur Erstellung von Piktogrammen, Icons und Logos.
Grundlagen der Programmierung	Verständnis des Ablaufes von Programmen. Fähigkeit zur eigenständigen Erstellung von Programmen in einer Programmiersprache. Kenntnisse der Grundbegriffe der Programmentwicklung.

Grundlagen Usability & Psychologie	Grundkenntnisse der menschlichen Wahrnehmung, der menschlichen Kognition, Methoden des Problemlösens, der Mensch-Maschine-Kommunikation; Usability Normen und Heuristiken; Gestaltungsprinzipien für Graphical User Interfaces (GUIs) und Natural User Interfaces (NUIs)
Information Visualization	Detailed knowledge regarding the latest standards of information visualization and development methods; its independent implementation in a project. Regular attendance and active participation in the project and the seminar.
Informationsvisualisierung	Detailliertes Wissen bezüglich des aktuellsten Standards der Informationsvisualisierung und grundsätzlicher Entwicklungsmethoden. Eigenständige Umsetzung in einem Projekt. Regelmäßige Teilnahme und aktive Mitarbeit im Projekt und im Seminar.
Interaction Design 1	Grundkenntnisse zur Geschichte des Interaction Designs, Grundlagen Interaktiver Gestaltung, Grundlagen Screen Design und grafische Benutzeroberflächen, Grundlagen Web Usability, Grundkenntnisse Barrierefreie Webseiten.
Interaction Design 2	Umsetzungen von der Gestaltung für Rich Media Applications, Vertiefende Konzepte der Mensch-Maschine-Kommunikation, Gestaltung von Mobile Devices und interaktiven multimodalen Inhalten.
Interaction Design 3	Recherchieren und präsentieren moderner Benutzerschnittstellen und Interaktionsräume. Kenntnisse über technische Entwicklungsverfahren. Konzeption, Entwicklung und Evaluation innovativer Projekte.
Interactive Motion Media 1	Grundkenntnisse zur Geschichte und Analyse des Films, Dramaturgische Gestaltung, Drehbuch- und Storyboardentwicklung, Bildkomposition, Kameraeinstellungen, Objekt- und Kamerabewegungen, Montagerregeln, Lichtdesign, Sounddesign, Audio- und Videostandards, Gerätetechnik, Grundlagen der Audio- und Videotechnik, Bearbeitung/Postproduktion
Interactive Motion Media 2	Konzeption und Produktion von nicht-linearen Motion Media Projekten, Kombination von Animationen und realen Filmaufnahmen, Grundkenntnisse 3D-Filmproduktion. Grundkenntnisse zur Gestaltung interaktiver Filme.
Interaktionstechnologien	Kenntnisse im Umgang mit technischen Entwicklungsumgebungen für die Umsetzung innovativer interaktiver Systeme. Wechselwirkung mit und Restriktionen für gestalterische Aspekte.
Kommunikationswissenschaft	Kompetenz zur Beschreibung, Analyse und Erklärung von kommunikativen Prozessen. Kenntnisse über Formen der Informations- und Wissensverarbeitung. Wissen um die Voraussetzungen für Kommunikation – sei es mit oder ohne Kommunikationstechnologien. Kenntnisse bezüglich interdisziplinären Wissens, welches die Prozesse menschlicher Kommunikation in Kultur, Gesellschaft und Technik erklären kann.
Licht und Beleuchtungstechnik	Kenntnisse über die Funktionsweise des Sehens, Kenntnisse über Farbenwahrnehmung, Definition von Farben, Kenntnisse der Grundgrößen der Lichttechnik, Kenntnisse über Lampen, Lichtstärkeverteilungskurven, Grundkenntnisse über Leuchten, Grundkenntnisse der Beleuchtungsplanung, Grundkenntnisse der Normung in der Licht- und Beleuchtungstechnik, Einsatz von Tages- und Kunstlicht.
Mechatronics for Designers	Detailed knowledge regarding the physical principles of mechanics, electronics and basic development methods and its independent implementation within a project. Regular attendance and active participation in the project and the seminar.
Mechatronik für Designer	Detailliertes Wissen bezüglich der physikalischen Grundlagen der Mechanik, sowie der Elektronik und grundsätzlicher Entwicklungsmethoden. Eigenständige Umsetzung in einem Projekt. Regelmäßige Teilnahme und aktive Mitarbeit im Projekt und im Seminar.



Media English	Kenntnisse der englischen Sprache in berufsbezogenen Kommunikationssituationen, Anwendung professioneller Kommunikationsmethoden auf medien-spezifische Inhalte, Präsentationskompetenzen in englischer Sprache.
Medienrecht	Kenntnisse der Grundlagenbereiche des deutschen Wirtschaftsprivatrechts, insbesondere BGB Allgemeiner Teil, Vertragsarten sowie Haftung; Kenntnisse über wesentliche Rechtsfragen zum Medienrecht, insbesondere in den Bereichen: E-Commerce und Verträge im Internet, Domainrecht, Werberecht beim Online-Marketing, Datenschutz und Haftung von Online-Diensten; Kenntnisse über urheber-, marken- und wettbewerbsrechtlichen Schutz von Software, Lizenzmodelle und Softwarevertragstypen sowie über die Gewährleistung und Haftung bei IT-Dienstleistern.
Methoden Usability & Psychologie	Kenntnisse von analytischen und empirischen Methoden der Anforderungsanalyse und Usability-Evaluation in Theorie und Praxis.
Projekt Experiment & Versuch	Anwendung der Grundkenntnisse Projektdefinition, Soll/Ist Analyse, Konzept, Entwurf, Ausarbeitung, Evaluation, iterative Designentwicklung, Präsentation, Dokumentation.
Projekt Produktion	Durchführung eines Projektes durch Anwendung der Kenntnisse von Projektdefinition, Soll/Ist Analyse, Konzeption und Entwurf, Ausarbeitung, Evaluation, iterative Designentwicklung, Präsentation, Dokumentation.
Schrift und Emotion	Kenntnisse über den ästhetischen Umgang mit Schriftarten, Zeichen und ihre Bedeutung.
Schrift und Ordnung	Kenntnisse zu Gestaltungs-raster, Mikro- und Makrotypografie über verschiedene Medien hinweg.
Seminar Usability & Psychologie	Kenntnisse zur Recherche, Analyse, Bewertung, Verschriftlichung und Präsentation aktueller Projekte und Forschungsergebnisse aus den Bereichen Interaction-Design und User-Experience.
Sound: Qualität und Kreation	Detailliertes Wissen zur Analyse der Wesensmerkmale des Soundkörpers und der Soundkonzeption für einen spezifischen Projektkontext. Anwendung von systematischen Herangehensweisen bei der Konzeption. Produktionskenntnisse "Sound Design". Darstellung der Projektarbeit in Form eines Projektberichtes und einer Präsentation.
Sound: Raum und Interaktion	Detailliertes Wissen zur Analyse der Wesensmerkmale der Soundproduktion für einen spezifischen Projektkontext. Anwendung von systematischen Herangehensweisen bei der Produktion für einen spezifischen Kontext. Produktionskenntnisse "Sound Design". Darstellung der Projektarbeit in Form eines Projektberichtes und einer Präsentation.
Transmedial Space	Knowledge of the design and fundamental development methods for planning and realization of spatial interactive productions. Independent implementation within a project. Regular attendance and active participation in the project and the seminar.
Transmedialer Raum	Aktives Gestaltungswissen und grundsätzliche Entwicklungsmethoden zur Planung und Realisation von raumbezogenen interaktiven Inszenierungen. Eigenständige Umsetzung in einem Projekt. Regelmäßige Teilnahme und aktive Mitarbeit im Projekt und im Seminar.
Webtechnologien 1	Kenntnisse über die Grundtechniken der technischen Entwicklung im Onlinebereich. Im Rahmen eines vorlesungsbegleitenden Praktikums werden die Kenntnisse in Form von konkreten Programmieraufgaben regelmäßig geprüft. Im Rahmen einer umfangreichen Abschlussarbeit wird eine komplexe Web-Applikation geplant und realisiert.

Webtechnologien 2	Grundkenntnisse von Techniken für die Produktion von dynamischen und interaktiven Rich Media Applications. Vermittlung von fundierten Grundkenntnissen der im Web verbreiteten, praxisrelevanten Programmiersprachen. Konzipierung von Rich Media Applications mit gängigen Autorenwerkzeugen bzw. Frameworks.
Wissenschaftliches Arbeiten und Methoden	Grundkenntnisse des wissenschaftlichen Arbeitens, grundlegende Kenntnisse sozialer Kompetenzen, Wissen über Produktion und Durchführung von Präsentationen.



**Studienvereinbarung**  
**Bachelorstudiengang Media & Interaction Design**

**Angaben zur Person:**

Name: \_\_\_\_\_ Vorname: \_\_\_\_\_  
geboren am: \_\_\_\_\_ Matr.-Nr.: \_\_\_\_\_

Pflichtmodule:	Leistungs- Punkte	
Grundlagen der Gestaltung	15	<b>X</b>
Grundlagen der Programmierung	5	<b>X</b>
Designgeschichte 1	5	<b>X</b>
Grundlagen Usability & Psychologie	5	<b>X</b>
Wissenschaftliches Arbeiten und Methoden	5	<b>X</b>
Webtechnologien 1	5	<b>X</b>
Interaction Design 1	10	<b>X</b>
Designkonzept	5	<b>X</b>
Seminar Usability & Psychologie	5	<b>X</b>
Webtechnologien 2	5	<b>X</b>
Interaction Design 2	5	<b>X</b>
Interactive Motion Media 1	10	<b>X</b>
Methoden Usability & Psychologie	5	<b>X</b>
Interaktionstechnologien	5	<b>X</b>
Interaction Design 3	10	<b>X</b>
Interactive Motion Media 2	5	<b>X</b>
Anwendung Usability & Psychologie	5	<b>X</b>
Praxissemester	30	<b>X</b>
Kommunikationswissenschaft	5	<b>X</b>
Projekt Produktion	10	<b>X</b>
Projekt Experiment & Versuch	10	<b>X</b>
Projekt / Projektmanagement inkl. Projektwoche	15	<b>X</b>
Bachelorarbeit begleitendes Seminar	3	<b>X</b>
Bachelorarbeit	12	<b>X</b>

$\Sigma$  195

Hinzu kommen drei Wahlmodule für insgesamt 15 Credits (siehe Rückseite).

*(Fortsetzung der Studienvereinbarung auf der Rückseite!)*

**Wahlpflichtmodule:**

Es sind drei Wahlpflichtmodule für insgesamt **15 Leistungspunkte** zu absolvieren.

Module aus dem Wahlpflichtkatalog gemäß Anlage 1.2 der Studienordnung für den Bachelorstudiengang Media & Interaction Design können entsprechend dem tatsächlichen Lehrangebot der Fakultät I&I ohne vorherige Aufnahme in diese Studienvereinbarung gewählt werden.

Wenn ein Wahlpflichtmodul durch ein Pflicht- oder Wahlpflichtmodul eines anderen Studienganges der Hochschule Osnabrück erbracht werden soll, ist dieses zu Beginn des Semesters zu beantragen und nach Genehmigung des Studiendekans/der Studiendekanin in diese Studienvereinbarung aufzunehmen.

Wahlmodule aus anderen Studiengängen der Hochschule Osnabrück:	Leistungspunkte

Osnabrück, den \_\_\_\_\_  
(Datum) (Unterschrift der/des Studierenden)

Das vorgeschlagene Studienprogramm wird genehmigt.

Osnabrück, den \_\_\_\_\_  
(Datum) (Unterschrift Studiendekan/in)

*Sofern im Verlaufe des Studiums Änderungen in der Studienvereinbarung vorgenommen werden:*

Änderungsnr.	Datum	Unterschrift der/des Studierenden	Unterschrift Studiendekan/in