

Hochschule Osnabrück

University of Applied Sciences

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik

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

- Neufassung -

*beschlossen vom Fakultätsrat der Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik am 14.05.2013,
genehmigt vom Präsidium am 03.07.2013, veröffentlicht am 05.07.2013*

§ 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 Abschlussessemesters mit den Modulen Projekt/Projektmanagement und Bachelorarbeit.

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

§ 2 Studienvereinbarung

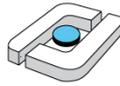
Neben den in Anlage 1.2 angegebenen Wahlpflichtmodulen können die Studierenden des Studienganges „Media & Interaction Design“ auf Antrag auch Module anderer Bachelorstudiengänge auswählen. Dies ist über eine Studienvereinbarung (siehe Anlage 3) zu genehmigen.

§ 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**

*beschlossen vom Fakultätsrat der Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik am 14.05.2013,
genehmigt vom Präsidium am 03.07.2013, veröffentlicht am 05.07.2013*

Anlage 1	Studienverlaufspläne, Prüfungsleistungen und Leistungsnachweise
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
Anlage 2	Prüfungsanforderungen
Anlage 3	Studienvereinbarungen

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	P/K2*	EA
Grundlagen der Gestaltung	x							15	P	EA
Designgeschichte 1	x							5	K2	R
Grundlagen Usability & Psychologie	x							5	K2	
Wissenschaftliches Arbeiten und Methoden		x						5		P/R/PR*
Webtechnologien 1		x						5	P	EA
Interaction Design 1		x						10	P	EA
Interactive Motion Media 1		x						5	P	EA
Seminar Usability & Psychologie		x						5	R/PR*	
Webtechnologien 2			x					5	P	EA
Interaction Design 2			x					5	P	EA
Interactive Motion Media 2			x					10	P	EA
Methoden Usability & Psychologie			x					5	P	EA
Wahlmodul			x**					5		
Interaktionstechnologien				x				5	P	EA
Interaction Design 3				x				10	P	EA
Designkonzept				x				5	P	EA
Anwendung Usability & Psychologie				x				5	P	EA
Wahlmodul				x**				5		
Praxissemester					x			30		PB
Kommunikationswissenschaft						x		5	K2	
Projekt Produktion						x		10	P	
Projekt Experiment & Versuch						x		10	P	
Wahlmodul						x**		5		
Projekt / Projektmanagement							x	15	P	
Projektwoche				x						
Bachelorarbeit begleitendes Seminar							x	3		PR
Bachelorarbeit							x	12	StA	
Summe	30	210								

*) nach Wahl der oder des Prüfenden

***) Auswahl gemäß Anlage 1.2

Anlage 1.2 Wahlpflichtmodule für den Bachelorstudiengang Media & Interaction Design

Wahlpflichtmodule	LP	Prüfungsart	
		PL	LN
3D-Modelling und Animation	5	M/P/K2*	EA
Advanced Videotechnology & -Production	5	H+R	EA
Creative Coding	5	P	R
Designgeschichte 2	5	K2	R
Designmethoden	5	P	EA
Designprozesse	5	P	EA
Informationsvisualisierung	5	PR	EA
Licht und Beleuchtungstechnik	5	K2	EA
Mechatronik für Designer	5	P	EA
Media English	5	R/PR/K2*	
Medienrecht	5	K2	
Schrift und Emotion	5	P	EA
Schrift und Ordnung	5	P	EA
Sound: Qualität und Kreation	5	P	EA
Sound: Raum und Interaktion	5	P	EA
Transmedialer Raum	5	P	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

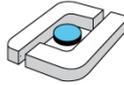
EA	experimentelle Arbeit
K2	2-stündige Klausur
H	Hausarbeit
LN	Leistungsnachweis
LP	Leistungspunkte
M	Mündliche Prüfung
P	Projektbericht
PB	Praxisbericht
PL	Prüfungsleistung
PR	Präsentation
R	Referat
StA	Studienabschlussarbeit

Anlage 2 Prüfungsanforderungen

Modulbezeichnung	Prüfungsanforderungen
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
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)
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, Montageregeln, 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.
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 medienspezifische 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 Gestaltungsraaster, 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.
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	X
Grundlagen der Programmierung	5	X
Designgeschichte 1	5	X
Grundlagen Usability & Psychologie	5	X
Wissenschaftliches Arbeiten und Methoden	5	X
Webtechnologien 1	5	X
Interaction Design 1	10	X
Designkonzept	5	X
Seminar Usability & Psychologie	5	X
Webtechnologien 2	5	X
Interaction Design 2	5	X
Interactive Motion Media 1	10	X
Methoden Usability & Psychologie	5	X
Interaktionstechnologien	5	X
Interaction Design 3	10	X
Interactive Motion Media 2	5	X
Anwendung Usability & Psychologie	5	X
Praxissemester	30	X
Kommunikationswissenschaft	5	X
Projekt Produktion	10	X
Projekt Experiment & Versuch	10	X
Projekt / Projektmanagement inkl. Projektwoche	15	X
Bachelorarbeit begleitendes Seminar	3	X
Bachelorarbeit	12	X

Σ 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