

Hochschule Osnabrück

University of Applied Sciences

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik

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

*beschlossen vom Fakultätsrat der Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik am 20.11.2012,
genehmigt vom Präsidium am 28.11.2012, veröffentlicht am 29.11.2012*

§ 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

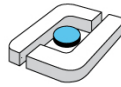
Neben den in Anlage 1.2 angegebenen Wahlpflichtmodulen können die Studierenden des Studienganges „Media & Interaction Design“ auf Antrag auch Module anderer Bachelorstudiengänge auswählen. Dies ist über eine Studienvereinbarung (siehe Anlage 3) zu genehmigen.

§ 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.



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 20.11.2012,
genehmigt vom Präsidium am 28.11.2012, veröffentlicht am 29.11.2012*

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							10	P	EA
Designgeschichte 1	x							5	K2	R
Grundlagen Usability & Psychologie	x							5	P/K2*	
Wissenschaftliches Arbeiten und Methoden	x							5		P/R/PR*
Webtechnologien		x						5	P	EA
Interaction Design 1		x						5	P	EA
Designkonzept und Entwurf		x						5	R/P*	EA
Designgeschichte 2		x						5	K2	R
Methoden Usability & Psychologie		x						5	P	EA
Medien- und Kommunikationswissenschaften		x						5	M/K2/R*	
Rich Media Technologien			x					5	P	EA
Interaction Design 2			x					5	P	EA
Motion Media 1			x					5	P	EA
3D Modelling			x					5	P	EA
Seminar Usability & Psychologie			x					5	R/PR*	
Wahlmodul			x**					5		
Interaktionstechnologien				x				5	P	EA
Interaction Design 3				x				5	P	EA
Motion Media 2				x				5	P	EA
3D Animation				x				5	P	EA
Anwendung Usability & Psychologie				x				5	P	EA
Wahlmodul				x**				5		
Praxissemester					x			30		PB
Designmanagement						x		5	P	
Projekt Produktion						x		10	P	
Projekt Experiment & Versuch						x		10	P	
Wahlmodul						x**		5		
Projekt/Projektmanagement							x	15	P	
Bachelorarbeit begleitendes Seminar							x	3		PR
Bachelorarbeit							x	12	StA	
Summe	30	30	30	30	30	30	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
Advanced Sound Design	5	P	EA
Advanced Videotechnology & -Production	5	R/P*	EA
Creative Coding	5	P	EA
Erscheinung und Kommunikation	5	P	EA
Gesellschaft und Medien	5	P/R/M*	
Media English	5	R/PR/K2*	
Schrift und Zeichen	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
LN	Leistungsnachweis
LP	Leistungspunkte
M	Mündliche Prüfung
P	Projektbericht
PB	Praxisbericht
PL	Prüfungsleistung
PR	Präsentation
R	Referat
StA	Studienabschlussarbeit

Anlage 2 Prüfungsanforderungen

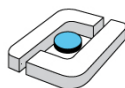
Modulbezeichnung	Prüfungsanforderungen
3D Animation	Fundierte Kenntnisse gestalterischer und technischer Grundprinzipien zum Aufbau einer 3D Computer-animation. Anwendung von Animationstechniken mit Hilfe eines kommerziellen 3D-Animations-Tools.
3D Modelling	Kenntnisse des 3D Modelling wie z.B. geometrische Grundobjekte, Polygonnetze und Freiformflächen unter Berücksichtigung gestalterischer und technischer Grundlagen. Erstellung von 3D Modellen mit Hilfe eines kommerziellen 3D Programms.
Advanced Sound Design	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.
Advanced Videotechnology & -Production	Detaillierte Kenntnisse über die Produktionsprozesse zur Erstellung aktueller Video und TV-Anwendungen; Kenntnisse über den Aufbau visueller Medien; Kenntnisse über aktuelle Fernsehtechnologien
Anwendung Usability & Psychologie	Eigenständige Durchführung einer professionellen Usability-Studie inkl. Methodenwahl, Entwicklung des Test-szenarios, Akquirieren von Probanden, Testdurchführung, Datenauswertung und Ergebnisdarstellung.
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.

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 und Entwurf	Grundkenntnisse der Funktionsweisen und Mechaniken der visuellen interaktiven 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.
Designmanagement	Detailliertes Wissen aktueller Methoden des strategischen und operativen Designmanagements. Planung und Kommunikation komplexer Prozesse des Designmanagements innerhalb eines Unternehmens.
Erscheinung und Kommunikation	Kenntnisse von analytischen Methoden zur Erarbeitung und Ausarbeitung einer Kommunikationsstrategie zu fiktiven oder realen Produkten, Problemen oder Botschaften.
Gesellschaft und Medien	Kenntnisse über die Rolle der Medien in der Gesellschaft, der Medientheorien als Gesellschaftstheorien. Begrifflichkeiten der Ethik, wie Medienethische und informationsethische Ansätze sowie Internet- und Computerethik. Grundlagen des Medienrechts sowie der nationalen und internationalen Medienpolitik.
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 Form, Farbe und Typographie, sowie Grundkenntnisse der Bildbearbeitung

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, der Mensch-Maschine-Kommunikation; Usability-Normen und -Heuristiken; Gestaltungsprinzipien für Graphical User Interfaces (GUIs) und Natural User Interfaces (NUIs); Prototyping; Usability-Engineering und Usability-Evaluation.
Interaction Design1	Grundkenntnisse zur Geschichte des Interaction Designs, Grundlagen Interaktiver Gestaltung, Grundlagen Screen Design und grafische Benutzeroberflächen, Grundlagen Web Usability, Grundkenntnisse Barrierefreie Webseiten.
Interaction Design2	Umsetzungen von der Gestaltung für Rich Media Applications, Vertiefende Konzepte der Mensch-Maschine-Kommunikation, Gestaltung von Mobile Devices und interaktiven multimodalen Inhalten.
Interaction Design3	Recherchieren und präsentieren moderner Benutzerschnittstellen und Interaktionsräume. Kenntnisse über technische Entwicklungsverfahren. Konzeption, Entwicklung und Evaluation innovativer Projekte.
Interaktionstechnologien	Kenntnisse im Umgang mit technischen Entwicklungsumgebungen für die Umsetzung innovativer interaktiver Systeme. Wechselwirkung mit und Restriktionen für gestalterische Aspekte.
Media English	Kenntnisse der englischen Sprache in berufsbezogenen Kommunikationssituationen, Anwendung professioneller Kommunikationsmethoden auf medienpezifische Inhalte, Präsentationskompetenzen in englischer Sprache.

Medien- und Kommunikationswissenschaften	Grundlagen der Kommunikations- und Mediengeschichte, Kommunikationsmodelle und Theorien, Mediensysteme, Mediengattungen und Medienformate, Analysestrategien, Entstehung und Typologie technischer Massenmedien, Internationale Medien als interkulturelle Kommunikation.
Methoden Usability & Psychologie	Kenntnisse von analytischen und empirischen Usability-Evaluationsmethoden in Theorie und Praxis.
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.
Motion Media 2	Konzeption und Produktion von Filmen und Animationen, Kombination von Animationen und realen Filmaufnahmen, Grundkenntnisse 3D-Filmproduktion. Grundkenntnisse zur Gestaltung Interaktiver Filme.
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.
Projekt / Projektmanagement	Grundkenntnisse über das Management kleiner Projekte, das Arbeiten im Team und Projektorganisationsformen. Erstellung eines individuell erarbeiteten Pflichtenheftes und Projektplans sowie von Monatsberichten für das Projekt. Erstellung eines Projektberichtes, Präsentation der Projektergebnisse und Evaluation der eingesetzten Managementtechniken.

Rich Media Technologien	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.
Schrift und Zeichen	Kenntnisse zu Gestaltungsraster, Mikro- und Makrotypografie über verschiedene Medien hinweg. Sinnvoller und ästhetischer Umgang mit Schriftarten, Zeichen und ihre Bedeutung.
Seminar Usability & Psychologie	Kenntnisse zur Recherche, Analyse, Bewertung, Verschriftlichung und Präsentation aktueller Projekte und Forschungsergebnisse aus dem Bereich „Interaction Design, Psychologie & Usability“.
Webtechnologien	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.
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	10	X
Grundlagen der Programmierung	5	X
Grundlagen Usability & Psychologie	5	X
Designgeschichte 1	5	X
Wissenschaftliches Arbeiten und Methoden	5	X
Designgeschichte 2	5	X
Interaction Design1	5	X
Designkonzept und Entwurf	5	X
Medien- und Kommunikationswissenschaften	5	X
Methoden Usability & Psychologie	5	X
Webtechnologien	5	X
3D Modelling	5	X
Interaction Design2	5	X
Motion Media 1	5	X
Rich Media Technologien	5	X
Seminar Usability & Psychologie	5	X
Anwendung Usability & Psychologie	5	X
3D Animation	5	X
Interaction Design3	5	X
Interaktionstechnologien	5	X
Motion Media 2	5	X
Praxissemester	30	X
Designmanagement	5	X
Projekt Experiment & Versuch	10	X
Projekt Produktion	10	X
Projekt/Projektmanagement	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