

Amtliche Mitteilung

06.05.2026

Studiengangsprüfungsordnung (StgPO)

für die Bachelorstudiengänge

Film & Sound,

Fotografie,

Visuelle Kommunikation,

Serious Games & Digital Knowledge und

Objekt- und Raumdesign

des Fachbereichs Design

an der Fachhochschule Dortmund

Studiengangsprüfungsordnung (StgPO)
für die Bachelorstudiengänge
Film & Sound, Fotografie, Visuelle Kommunikation,
Serious Games & Digital Knowledge und Objekt- und Raumdesign
des Fachbereichs Design
an der Fachhochschule Dortmund

Vom 30.04.2026

Aufgrund des § 2 Absatz 4 Satz 1 und des § 64 Absatz 1 in Verbindung mit § 22 Absatz 1 Nummer 3 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz-HG vom 16.09.2014 -GV.NRW S.547), zuletzt geändert durch Gesetz vom 19. Dezember 2024 (GV. NRW. S.1222), hat die Fachhochschule Dortmund die folgende Ordnung erlassen:

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Geltungsbereich der Studiengangsprüfungsordnung, Anwendbarkeit der Rahmenprüfungsordnung.....	4
§ 2 Ziel des Studiums, Bachelor-Grad.....	4
§ 3 Modulstruktur und Leistungspunktesystem	5
§ 3a Studienbeginn und Regelstudienzeit	6
§ 4 Zugangsvoraussetzungen.....	6
§ 5 Studienberatung	8
§ 6 Prüfungsausschuss	8
§ 7 Prüfer*innen, Beisitzer*innen.....	8
§ 8 Anerkennung von Prüfungsleistungen und Studienabschlüssen.....	8
§ 9 Bewertung von Prüfungsleistungen.....	8
§ 10 Wiederholung von Prüfungsleistungen.....	9
§ 11 Versäumnis, Rücktritt, Täuschung, Ordnungsverstoß	9
§ 12 Ungültigkeit von Prüfungen	9
§ 13 Einsicht in Prüfungsunterlagen	9
§ 14 Widerspruchsverfahren	9
§ 15 Aufbewahrungsfristen von Prüfungsunterlagen	9
II. Mentoring, Studienstandsgespräche, betreuungsintensive Module	9
§ 16 Mentoring und Studienstandsgespräche	9
§ 17 Betreuungsintensive Module	9
III. Besondere Studieninhalte	9
§ 18 Schlüsselkompetenzen	9
§ 19 Auslandsstudiensemester, In- und Auslandspraktikum, Praxissemester.....	10

IV. Prüfungselemente der Modulprüfungen	10
§ 20 Ziel und Form	10
§ 21 Zulassung zu Modulprüfungen	10
§ 22 Durchführung von Prüfungen	10
§ 23 Prüfungen in Form von Klausurarbeiten.....	11
§ 24 Prüfungen von projektbezogenen Arbeiten.....	11
§ 25 Prüfungen in mündlicher Form	11
§ 26 Prüfungen in Form von Hausarbeiten und Referate	11
§ 27 Bonuspunkte für semesterbegleitende Studienleistungen	11
V. Bachelorarbeit	11
§ 28 Abschlussprojekt und Thesis.....	11
§ 29 Zulassung zum Abschlussprojekt und der Thesis	12
§ 30 Ausgabe und Bearbeitung des Abschlussprojekts und der Thesis.....	13
§ 31 Abgabe des Abschlussprojekts und der Thesis.....	13
§ 32 Kolloquium	13
§ 33 Bewertung des Abschlussprojekts, der Thesis und des Kolloquiums	14
VI. Bachelorprüfung, Urkunden, Zeugnisse	14
§ 34 Ergebnis der Bachelorprüfung	14
§ 35 Zeugnis, Gesamtnote, Diploma Supplement, Transcript of Records	14
§ 36 Zusatzmodule	15
§ 37 Bachelorurkunde	15
VII. Schlussbestimmungen	15
§ 38 Datenschutz.....	15
§ 39 Inkrafttreten, Veröffentlichung, Übergangsfristen.....	15
Anlage 1	18
Spezifika für die Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Visuelle Kommunikation und Objekt- und Raumdesign, Serious Games & Digital Knowledge.....	18
A. Bachelorstudiengang Film & Sound	18
B. Bachelorstudiengang Fotografie	21
C. Bachelorstudiengang Visuelle Kommunikation	22
D. Bachelorstudiengang Objekt- und Raumdesign.....	23
E. Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge	25
Anlage 2	26
Studienverlaufsplan Film & Sound:.....	26
a) Studienschwerpunkt Film:	26
Studienverlaufsplan Film & Sound:.....	28
b) Studienschwerpunkt Sound:	28

Anlage 3 Studienverlaufsplan Fotografie:..... 30
Anlage 4 Studienverlaufsplan Visuelle Kommunikation:..... 32
Anlage 5 Studienverlaufsplan Objekt- und Raumdesign: 34
Anlage 6 Studienverlaufsplan Serious Games & Digital Knowledge:..... 36

I. Allgemeine Vorschriften

§ 1 Geltungsbereich der Studiengangsprüfungsordnung, Anwendbarkeit der Rahmenprüfungsordnung

[zu § 1 RahmenPO]

- (1) Diese Studiengangsprüfungsordnung (StgPO) gilt für die Bachelorstudiengänge
 - Film & Sound,
 - Fotografie,
 - Visuelle Kommunikation,
 - Serious Games & Digital Knowledge und
 - Objekt- und Raumdesign

des Fachbereichs (FB) Design der Fachhochschule Dortmund.

Sie regelt gemäß § 64 Absatz 2 HG NRW in Verbindung mit der Rahmenprüfungsordnung der Fachhochschule Dortmund vom 20. August 2013 (Amtliche Mitteilungen – Verkündungsblatt – der Fachhochschule Dortmund, 34. Jahrgang, Nr. 78 vom 23.08.2013), in ihrer jeweils geltenden Fassung die Bachelorprüfung in diesen Studiengängen.

In hochschulübergreifenden Bachelorstudiengängen/-richtungen können nach Maßgabe der Vereinbarung zwischen den Hochschulen abweichende Regelungen getroffen werden. Die studiengangspezifischen Anlagen bestimmen die Module und die Prüfungsleistungen des jeweiligen Studiengangs.

- (2) Diese StgPO konkretisiert die Rahmenprüfungsordnung - nachfolgend als RahmenPO bezeichnet - für die Bachelorstudiengänge des FB Designs. Sie trifft ergänzende sowie alternative Regelungen, die nicht im Widerspruch zur Rahmenprüfungsordnung stehen.
- (3) Im Übrigen findet § 1 RahmenPO Anwendung.

§ 2 Ziel des Studiums, Bachelor-Grad

[zu § 2 RahmenPO]

- (1) Die Bachelorprüfung bildet den ersten berufsqualifizierenden Abschluss des Studiums. Durch die Bachelorprüfung soll festgestellt werden, ob die Studierenden die für eine selbstständige Tätigkeit im Beruf notwendigen gründlichen Fach-, Methoden- und Schlüsselkompetenzen erworben haben und befähigt sind, auf der Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden selbstständig zu arbeiten.
- (2) Ist die Bachelorprüfung bestanden, verleiht die FH Dortmund den Grad „Bachelor of Arts“, abgekürzt „B.A.“.
- (3) a) Für die Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Visuelle Kommunikation und Objekt- und Raumdesign finden die Lehrveranstaltungen in deutscher Sprache statt. Zusätzlich zu Veranstaltungen in deutscher Sprache können dieselben Lehrveranstaltungen einschließlich von Prüfungsteilen auch in englischer Sprache durchgeführt werden.
b) Der Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge wird als bilingualer Studiengang in den Sprachen Deutsch und Englisch durchgeführt. Der Studiengang wird mit

den Sprachschwerpunkten „überwiegend deutschsprachiger Schwerpunkt“ und „überwiegend englischsprachiger Schwerpunkt“ angeboten. Die Inhalte der jeweiligen Lehrveranstaltungen sind unabhängig von dem sprachlichen Schwerpunkt gleich. Ein Wechsel zwischen den sprachlichen Schwerpunkten ist auf Antrag und bei entsprechenden Voraussetzungen möglich. Die Lehrveranstaltungen finden je nach gewähltem Sprachschwerpunkt bei dem „überwiegend deutschsprachigen Schwerpunkt“ in der Regel in deutscher Sprache und bei dem „überwiegend englischsprachigen Schwerpunkt“ in der Regel in englischer Sprache statt. Lehrveranstaltungen können auch beide Unterrichtssprachen beinhalten. Die Prüfungen werden in beiden Schwerpunkten sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch angeboten. Der Prüfling entscheidet für jede Prüfung in Absprache mit der Prüferin oder dem Prüfer, in welcher Sprache die Prüfung abgelegt wird.

Sowohl die Studiengangsprüfungsordnung als auch das Modulhandbuch liegen in deutscher und englischer Sprache vor

- (4) Die Lehrveranstaltungen finden in deutscher Sprache statt. Zusätzlich zu Veranstaltungen in deutscher Sprache können dieselben Lehrveranstaltungen einschließlich von Prüfungsteilen auch in englischer Sprache durchgeführt werden.
- (5) Im Übrigen findet § 2 der RahmenPO Anwendung.

§ 3 Modulstruktur und Leistungspunktesystem

[zu § 3 RahmenPO]

- (1) Die Struktur des FB Design und seiner Studiengänge ergibt sich aus den **Anlagen 2 bis 5**. Die Spezifika für die einzelnen Studiengänge sind in **Anlage 1** geregelt.
- (2) Das Bachelorstudium im FB Design wird insbesondere in seinen gestalterischen Anteilen in der Regel als Projektstudium angeboten. Die notwendigen technischen Anteile des Studiums im Vorlesungs-, Seminar- und Kurs- (Übungs-) Betrieb werden Projekten zugeordnet. Durch die Form der Projektarbeit sollen die Studierenden durch konkrete, praxisorientierte Aufgabenstellungen bzw. praktische Mitarbeit in „Echtzeitprojekten“ an die berufliche Tätigkeit herangeführt werden. So lassen sich die im Studium erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten unter Bedingungen einer konkreten Aufgabenstellung anwenden und schon während des Studiums im Praxisbezug testen und reflektieren.
- (3) Der Arbeitsaufwand (Workload) für das Studium beträgt insgesamt 6.300 Stunden (900 Stunden/Semester) einschließlich der Zeit für die Bearbeitung des Abschlussprojekts und der Thesis. Davon entfallen insgesamt 128 Semesterwochenstunden (SWS) auf den Präsenzanteil.
- (4) Für den erfolgreichen Abschluss des Studiums müssen insgesamt 210 ECTS-Leistungspunkte nach dem European Credit Transfer and Accumulation System ECTS erworben werden. Ein ECTS-Leistungspunkt entspricht 30 Arbeitsstunden. Diese Prüfungsordnung legt die Anzahl der in jedem Modul zu erwerbenden ECTS-Leistungspunkte fest. Es sollen 28 bis 32 ECTS-Leistungspunkte im Semester, summarisch pro Studienjahr 60 ECTS-Leistungspunkte erworben werden.

- (5) Das Studium ist durch Module strukturiert, die einzelnen Themenbereichen zugeordnet sind. Die Module setzen sich ggf. aus mehreren Lehrveranstaltungen zusammen und werden mit einer das gesamte Modul umfassenden Modulprüfung abgeschlossen. Bei Modulen, die aus mehreren Lehrveranstaltungen zusammengesetzt sind, handelt es sich um Modulteilprüfungen. Näheres regeln die studiengangspezifischen **Anlagen 2 bis 5**. Die Modul- und Veranstaltungsbeschreibungen sind der jeweils gültigen Version des Modulhandbuchs zu entnehmen.
- (6) Im Übrigen findet § 3 RahmenPO Anwendung.

§ 3a Studienbeginn und Regelstudienzeit

[§§ 1 Absatz 2 Satz 2 Nummer 3 und 3a RahmenPO]

- (1) Das Studium in den Bachelorstudiengängen des FB Design kann jeweils zum Wintersemester aufgenommen werden.
- (2) Die Regelstudienzeit beträgt für die Bachelorstudiengänge jeweils sieben Semester. Sie umfasst die Studiensemester einschließlich der Prüfungen.

§ 4 Zugangsvoraussetzungen

[zu § 4 RahmenPO]

- (1) Voraussetzung für die Aufnahme des Studiums ist der Nachweis
1. der Fachhochschulreife oder der allgemeinen Hochschulreife oder der fachgebundenen Hochschulreife oder einer durch die zuständigen staatlichen Stellen als gleichwertig anerkannten Zugangsberechtigung oder einer durch Rechtsverordnung nach § 49 Absatz 4 und 5 HG geregelten weiteren Zugangsmöglichkeit;
 2. einer praktischen Tätigkeit (Vollzeitpraktikum von mind. 35/Std. /Woche). Näheres für die einzelnen Studiengänge regelt die **Anlage 1**;
 3. der studiengangbezogenen künstlerisch-gestalterischen Eignung.
- (2) Mindestens die Hälfte des Praktikums ist bei der Einschreibung nachzuweisen. Die fehlende Zeit des Praktikums sollte zum frühestmöglichen Zeitpunkt nachgeholt werden. Der Nachweis des gesamten Praktikums ist Zulassungsvoraussetzung für die Anmeldung zur Bachelorarbeit.
- (3) Der Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge wird in mit den sprachlichen Schwerpunkten „überwiegend deutschsprachiger Schwerpunkt“ und „überwiegend englischsprachiger Schwerpunkt“ angeboten. Die Studienbewerberinnen oder der Studienbewerber muss sich bereits bei der Bewerbung für einen sprachlichen Schwerpunkt entscheiden und entsprechend dem gewünschten sprachlichen Schwerpunkt des Studiengangs folgende Sprachniveaus nachweisen:
- a) überwiegend deutschsprachiger Schwerpunkt:

Für den Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge mit dem sprachlichen Schwerpunkt „überwiegend deutschsprachiger Schwerpunkt“ ist die ausreichende Beherrschung der deutschen Sprache der Studienbewerberinnen und Studienbewerber nachzuweisen. Der Nachweis für Studienbewerberinnen und Studienbewerber die ihre Hochschulzugangsberechtigung oder ihren Hochschulabschluss nicht an einer deutschsprachigen Einrichtung erworben haben erfolgt über die in § 4 der Ordnung über die Zulassung ausländischer und staatenloser Studienbewerberinnen und Studienbewerber an der FH Dortmund geregelten Sprachprüfungen (C1).

b) überwiegend englischsprachiger Schwerpunkt:

Für den Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge mit dem sprachlichen Schwerpunkt „überwiegend englischsprachiger Schwerpunkt“ ist die ausreichende Beherrschung der englischen Sprache von den Studienbewerberinnen und Studienbewerber nachzuweisen. Der Nachweis der Leistungen in Englisch wird von Amts wegen festgestellt, wenn die Bewerberin oder der Bewerber eine der folgenden Qualifikationen nachweisen kann:

- ba) Zeugnis mit FH-Zugangsberechtigung und einer Bewertung bzw. Benotung im Fach Englisch von mindestens „ausreichend“ (4,0) gemäß Niveau B2 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens (GER) oder
 - (1) Cambridge B2 First Certificate oder
 - bc) TOEFL ITP mit mindestens 543 Punkten oder 72 Punkten im TOEFL-iBT oder
 - bd) IELTS, Stufe Academic mit mindestens 5,5 Durchschnittspunkten oder
 - be) TOEIC, Listening & Reading mit mindestens 785 Punkten und Speaking & Writing mit mindestens 310 Punkten.

In Zweifelsfällen entscheidet der Prüfungsausschuss (§ 6).

- (4) Über die Anerkennung praktischer Tätigkeiten als Praktikum entscheidet das Studienbüro oder die Studiengangsleitung. Das Studienbüro oder die Studiengangsleitung entscheidet ferner über die Anrechnung einschlägiger der Ausbildungs- und Berufstätigkeiten auf das Praktikum.
- (5) Neben den Studienvoraussetzungen gemäß Absatz 1 Nummer 1 und 2 ist das Bestehen von studiengangspezifischen Eignungsprüfungen der fünf Studiengänge erforderlich. Bei gleichzeitig mehreren Bewerbungen für diese Studiengänge, ist jeweils der Nachweis der studiengangspezifischen Eignungsprüfung erforderlich. Die künstlerisch-gestalterische Eignung wird auf Antrag und auf Grundlage der Bewertung von Arbeitsproben der Bewerber*innen durch einen vom Fachbereichsrat des FB Design bestellten Ausschuss in einem gesonderten Verfahren festgestellt. Näheres regelt die Ordnung zur Feststellung der künstlerisch-gestalterischen Eignung für die Bachelorstudiengänge im FB Design der FH Dortmund. Diese Ordnung regelt auch, wie bei einem fachbereichsinternen Wechsel in einen anderen Bachelorstudiengang des FB Design eine studiengangspezifische Eignung für denjenigen Studiengang festgestellt wird, in den gewechselt werden soll.

(6) Im Übrigen findet § 4 RahmenPO Anwendung.

§ 5 Studienberatung

§ 5 RahmenPO findet Anwendung.

§ 6 Prüfungsausschuss

[zu § 6 RahmenPO]

- (1) Zur Durchführung der Prüfungen bildet der FB Design einen Prüfungsausschuss. Der Prüfungsausschuss führt die Prüfungen für alle Studiengänge/Studienschwerpunkte des FB Design durch.
- (2) Der Prüfungsausschuss besteht aus:
 1. einem/einer Professor*in als Vorsitzende*r;
 2. einem/einer Professor*in als dessen/deren Stellvertreter*in;
 3. ein bis zwei weiteren Personen aus dem Kreis der Professor*innen;
 4. einer/einem Angehörigen* der Gruppe der akademischen Mitarbeiter*innen (§ 11 Absatz 1 Nummer 2 HG);
 5. zwei Studierenden.
- (3) Im Übrigen findet § 6 RahmenPO Anwendung.

§ 7 Prüfer*innen, Beisitzer*innen

§ 7 RahmenPO findet Anwendung.

§ 8 Anerkennung von Prüfungsleistungen und Studienabschlüssen

§ 8 RahmenPO findet Anwendung.

§ 9 Bewertung von Prüfungsleistungen

[zu § 9 RahmenPO]

- (1) Besteht eine Modulprüfung gemäß § 3 Absatz 5 Satz 3 aus mehreren benoteten Teilprüfungen, berechnet sich die Modulnote aus dem nach den ECTS-Leistungspunkten gemäß den **Anlagen 2 bis 5** gewichteten Durchschnitt der Noten der einzelnen Modulteilprüfungen. Diejenigen Modulteilprüfungen, die nicht benotet werden, sind in den **Anlagen 2 bis 5** gekennzeichnet. In diesen Fällen entspricht die Note der Modulprüfung derjenigen der benoteten Modulteilprüfungen.
- (2) Die Module 9 SK und 14 SK (Schlüsselkompetenzen I, Schlüsselkompetenz II), Das Modul 27 BA (Bachelor Projektbegleitung) und 5 SK Game (Schlüsselkompetenz Game) sind unbenotete Prüfungsleistungen und werden mit "bestanden" oder "nicht bestanden" bewertet.
- (3) Im Übrigen findet § 9 RahmenPO Anwendung.

§ 10 Wiederholung von Prüfungsleistungen

§ 10 RahmenPO findet Anwendung.

§ 11 Versäumnis, Rücktritt, Täuschung, Ordnungsverstoß

[zu § 11 RahmenPO]

- (1) Unterbleibt eine Abmeldung von Modulprüfungen nach § 21 Absatz 3 so hat dies abweichend von § 11 Absatz 1 Satz 1 Buchstabe a) RahmenPO jedoch nicht zur Folge, dass die Prüfungsleistung unter Anrechnung auf die Zahl der möglichen Prüfungsversuche als mit „nicht ausreichend“ bewertet wird. Aus Gründen der Planbarkeit der Modulprüfungen wird eine Abmeldung jedoch dringend empfohlen.
- (2) Im Übrigen findet § 11 RahmenPO Anwendung.

§ 12 Ungültigkeit von Prüfungen

§ 12 RahmenPO findet Anwendung.

§ 13 Einsicht in Prüfungsunterlagen

§ 13 RahmenPO findet Anwendung.

§ 14 Widerspruchsverfahren

§ 14 RahmenPO findet Anwendung.

§ 15 Aufbewahrungsfristen von Prüfungsunterlagen

§ 15 RahmenPO findet Anwendung.

II. Mentoring, Studienstandsgespräche, betreuungsintensive Module**§ 16 Mentoring und Studienstandsgespräche**

§ 16 RahmenPO findet Anwendung.

§ 17 Betreuungsintensive Module

§ 17 RahmenPO findet keine Anwendung.

III. Besondere Studieninhalte**§ 18 Schlüsselkompetenzen**

§ 18 RahmenPO findet Anwendung.

§ 19 Auslandsstudiensemester, In- und Auslandspraktikum, Praxissemester

[zu § 19 RahmenPO]

- (1) Prüfungsleistungen können im Rahmen eines Auslandsstudiums im Umfang von maximal zwei Semestern (bis 60 ECTS-Leistungspunkte) erbracht werden. Die Anerkennung der Leistungen erfolgt auf Basis eines durch den Auslandsbeauftragten des Fachbereichs erstellten „learning agreement“ mit der beteiligten ausländischen Hochschule.
- (2) Im Übrigen findet § 19 RahmenPO Anwendung.

IV. Prüfungselemente der Modulprüfungen**§ 20 Ziel und Form**

[zu § 20 RahmenPO]

- (1) Die studiengangspezifischen **Anlagen 2 bis 5** bestimmen die konkreten Namen der Module sowie die Inhalte und die Wahlmöglichkeiten innerhalb der Module.
- (2) Im Übrigen findet § 20 RahmenPO Anwendung.

§ 21 Zulassung zu Modulprüfungen

[zu § 21 RahmenPO]

- (1) Zu einer Modulprüfung kann nur zugelassen werden, wer
 1. in einem der Bachelorstudiengänge des FB Design an der FH Dortmund eingeschrieben oder als Zweithörer*in zugelassen und nicht beurlaubt ist. Hinsichtlich beurlaubter Studierender findet § 21 Absatz 1 Satz 1 Nummer 1 RahmenPO Anwendung;
 2. insgesamt noch keine gültigen drei bzw. zweimal einen vierten Prüfungsversuch (gemäß § 10 Absatz 3 RahmenPO) in dem gleichen oder in einem gleichwertigen Modul oder Teilmodul im gleichen, vergleichbaren Studiengang oder in einem Studiengang mit erheblicher inhaltlicher Nähe unternommen und sich auch nicht dazu angemeldet hat;
- (2) Die Zulassung ist zu versagen, wenn
 - a) die im Absatz 1 genannten Voraussetzungen nicht erfüllt sind oder
 - b) der/die Kandidat*in in Deutschland eine gleiche oder vergleichbare Prüfung in den Studiengängen gemäß § 1 Absatz 1 Satz 1 oder in Studiengängen, die eine erhebliche inhaltliche Nähe aufweisen, endgültig nicht bestanden hat.
- (3) Im Übrigen findet § 21 RahmenPO Anwendung.

§ 22 Durchführung von Prüfungen

§ 22 RahmenPO findet Anwendung.

§ 23 Prüfungen in Form von Klausurarbeiten

[zu § 23 RahmenPO]

- (1) Die Bearbeitungsdauer von Klausurarbeiten beträgt mindestens eine und höchstens vier Zeitstunden.
- (2) Im Übrigen findet § 23 RahmenPO findet Anwendung.

§ 24 Prüfungen von projektbezogenen Arbeiten

§ 24 RahmenPO findet Anwendung.

§ 25 Prüfungen in mündlicher Form

[zu § 25 RahmenPO]

- (1) Mündliche Prüfungen, ausgenommen des Kolloquiums zur Abschlussarbeit, dürfen pro Kandidat*in maximal 30 Minuten dauern.
- (2) Im Übrigen findet § 25 RahmenPO Anwendung.

§ 26 Prüfungen in Form von Hausarbeiten und Referate

§ 26 RahmenPO findet Anwendung.

§ 27 Bonuspunkte für semesterbegleitende Studienleistungen

§ 27 RahmenPO findet nur Anwendung für den Studiengang Serious Games & Digital Knowledge. Für alle anderen Studiengänge findet der § 27 der RahmenPO keine Anwendung.

V. Bachelorarbeit

§ 28 Abschlussprojekt und Thesis

[zu § 28 RahmenPO]

- (1) Das Abschlussprojekt ist eine künstlerisch-gestalterische oder künstlerisch-wissenschaftliche oder gestalterisch-wissenschaftliche Arbeit, in der die/der Studierende* die Fähigkeit zur selbstständigen, praktischen und theoretisch reflektierten Bearbeitung eines vollständigen Gestaltungsprozesses (bestehend aus Problemfindung und -beschreibung, Konzeption, Entwurf und Gestaltung, Darstellung, Präsentation und Dokumentation) nachweisen soll.
- (2) Die Thesis beinhaltet den theoretisch reflektierten Teil des Abschlussprojekts und ist in schriftlicher Form unter den Aspekten Problemstellung, Idee, Methode, Alternativen, Konzeption, Innovation und ethische Gesamtbewertung durchzuführen.

Angaben zu den studiengangbezogenen Inhalten und Formen des Abschlussprojekts regelt die **Anlage 1**.

- (3) Die Thesis kann unabhängig von dem gewählten Sprachschwerpunkt wahlweise in deutscher oder englischer Sprache abgefasst werden.

(4) Im Übrigen findet § 28 RahmenPO Anwendung.

§ 29 Zulassung zum Abschlussprojekt und der Thesis

[zu § 29 RahmenPO]

- (1) Zum Abschlussprojekt und der Thesis kann nur zugelassen werden, wer
1. die Zulassungsvoraussetzungen gemäß § 21 Absatz 1 erfüllt,
 2. mindestens 180 ECTS-Leistungspunkte erworben hat,
 3. in dem Bachelorstudiengang Film & Sound die geforderten Leistungen im Wahlpflichtangebot der Vertiefungen Film / Sound erbracht hat,
 4. die in der **Anlage 1** gegebenenfalls festgelegten weiteren studiengangspezifischen Zulassungsvoraussetzungen erfüllt.
 5. Im Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge kann zum Abschlussprojekt und der Thesis nur zugelassen werden, wer
 - a) mit überwiegend deutschsprachigem Schwerpunkt:
 1. die Zulassungsvoraussetzungen für Modulprüfungen gemäß § 21 Absatz 1 erfüllt,
 2. mindestens 180 ECTS-Leistungspunkte erworben hat,
 3. die in der Anlage 1 gegebenenfalls festgelegten weiteren studiengangspezifischen Zulassungsvoraussetzungen erfüllt.
 - b) mit überwiegend englischsprachigem Schwerpunkt:
 1. die Zulassungsvoraussetzungen für Modulprüfungen gemäß § 21 Absatz 1 erfüllt;
 2. mindestens 180 ECTS-Leistungspunkte erworben hat.
 3. die in der Anlage 1 gegebenenfalls festgelegten weiteren studienspezifischen Zulassungsvoraussetzungen erfüllt.
- (2) Der Antrag auf Zulassung zum Abschlussprojekt und der Thesis muss fristgerecht zu den veröffentlichten Anmeldeterminen, in begründeten Ausnahmefällen jedoch mindestens 2 Wochen vor dem vorgesehenen Bearbeitungsbeginn, dem/der Vorsitzenden* des Prüfungsausschusses vorliegen.
- (3) Der Antrag muss enthalten:
- den Titel des Abschlussprojekts,
 - bei Filmen, medialen oder auditiven Arbeiten: die beabsichtigte Dauer des einzelnen Werkes,
 - die schriftliche Zustimmung der/des Lehrenden*, der/die das künstlerisch-gestalterische Projekt betreut,
 - die Angabe, ob die Arbeit als Einzel- oder Gruppenarbeit angefertigt werden soll; bei einer Gruppenarbeit sind die anderen Gruppenmitglieder mit ihren spezifischen Arbeitsbereichen zu nennen,
 - die Angabe, ob der/die Kandidat*in bereits einen Versuch zur Bearbeitung eines Abschlussprojekts hatte,

- die Angabe, ob der/die Kandidat*in mit der Zulassung von Zuhörern zum Kolloquium einverstanden oder nicht einverstanden ist.
- (4) Im Übrigen findet § 29 RahmenPO Anwendung.

§ 30 Ausgabe und Bearbeitung des Abschlussprojekts und der Thesis

[zu § 30 RahmenPO]

- (1) Das Thema oder Programm des Abschlussprojekts wird von dem/der betreuenden Prüfenden* in Absprache mit dem/der Kandidat*in bzw. der Gruppe formuliert. Der insgesamt erforderliche Arbeitsaufwand für eine Gruppenarbeit muss über die Anforderungen an eine Einzelaufgabe wesentlich hinausgehen.
- (2) a) In den Bachelorstudiengängen Film & Sound, Fotografie, Visuelle Kommunikation und Objekt- und Raumdesign hat jede/r Kandidat*in (auch bei Gruppenarbeit) eigenständig eine Abschlussprojekt zu erarbeitende Thesis in deutscher Sprache abzufassen. In begründeten Ausnahmefällen kann der Prüfungsausschuss eine Ausnahmeregelung zur Sprache treffen, soweit die Bewertbarkeit der Thesis gewährleistet ist.
- b) Im Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge hat jede/r Kandidat*in (auch bei Gruppenarbeit) eigenständig eine Abschlussprojekt zu erarbeitende Thesis in deutscher oder englischer Sprache abzufassen.

Art und Umfang der zu erstellenden Thesis kann die **Anlage 1** regeln.

- (3) Mit der Genehmigung des Themas und/oder des Programms bestellt der Prüfungsausschuss die/den Lehrende*n, die/der das Thema betreuen und prüfen wird, zur/zum ersten Prüfenden* sowie einen weiteren Fachkompetenten, aber möglichst unabhängige/n Prüfende*n. Der Prüfungsausschuss bestimmt den Termin des Bearbeitungsbeginns und legt im Rahmen des Absatzes 5 die Bearbeitungsfrist fest.
- (4) Die Bearbeitungsdauer eines Abschlussprojekts beträgt 12 Wochen. Thema, Aufgabenstellung und Umfang der Arbeit sind so zu begrenzen, dass die vorgegebene Bearbeitungsdauer eingehalten werden kann. Der Prüfungsausschuss kann eine angemessene Verlängerung der Bearbeitungsdauer gestatten, sofern der/die Kandidat*in hierfür triftige Gründe geltend macht. Die Verlängerung soll in der Regel vier Wochen nicht überschreiten.
- (5) Im Übrigen findet § 30 RahmenPO Anwendung.

§ 31 Abgabe des Abschlussprojekts und der Thesis

Im Übrigen findet § 31 der RahmenPO Anwendung.

§ 32 Kolloquium

[zu § 32 RahmenPO]

- (1) Das Kolloquium wird als mündliche Prüfung mit einer Präsentation des Abschlussprojektes

durchgeführt und dauert maximal 45 Minuten. Es ergänzt das Abschlussprojekt und ist eigenständig zu bewerten.

- (2) Zum Kolloquium wird der/die Kandidat*in zugelassen, wenn
 1. die in § 29 Absatz 1 genannten Voraussetzungen für die Zulassung zum Abschlussprojekt nachgewiesen sind;
 2. die Module MP 1 bis MP 26 und MP 29 abgeschlossen wurden. Beim Studiengang Serious Games & Digital Knowledge müssen die Module MP 01 – 27 und MP 30 abgeschlossen sein,
 3. in dem Bachelorstudiengang Film & Sound die geforderten Leistungen in den Wahl-Vertiefungen Film / Sound erbracht hat,
- (3) Im Übrigen findet § 32 der RahmenPO Anwendung.

§ 33 Bewertung des Abschlussprojekts, der Thesis und des Kolloquiums

§ 33 RahmenPO findet Anwendung.

VI. Bachelorprüfung, Urkunden, Zeugnisse

§ 34 Ergebnis der Bachelorprüfung

[zu § 34 RahmenPO]

- (1) Die Bachelorprüfung ist bestanden, wenn alle vorgeschriebenen Modulprüfungen, das Abschlussprojekt, die Thesis und das Kolloquium jeweils mindestens mit „ausreichend“ (4,0) bewertet worden sind.
- (2) Im Übrigen findet § 34 RahmenPO Anwendung.

§ 35 Zeugnis, Gesamtnote, Diploma Supplement, Transcript of Records

[zu § 35 RahmenPO]

- (1) Über die bestandene Bachelorprüfung wird unverzüglich, möglichst innerhalb von vier Wochen nach der letzten Prüfungsleistung, ein Zeugnis ausgestellt. Das Zeugnis enthält Angaben zum Studiengang und ggf. zum Studienschwerpunkt, die Namen der Module und deren Noten, das Thema und die Note des Abschlussprojekts, der Thesis und des Kolloquiums sowie die Gesamtnote der Bachelorprüfung. Im Zeugnis werden ferner die erworbenen ECTS-Leistungspunkte aufgeführt.

Prüfungsleistungen nach Satz 2, die an einer anderen Hochschule erbracht und nach § 8 angerechnet worden sind, sind im Zeugnis kenntlich zu machen.

- (2) Die Gesamtnote der Bachelorprüfung wird aus dem arithmetischen Mittel der Noten der Modulprüfungen der Module und der Noten für das Abschlussprojekt, der Thesis und des Kolloquiums gebildet. Dabei werden folgende Notengewichte zugrunde gelegt:

Durchschnitt der Noten der Modulprüfungen	50%
Abschlussprojekt.....	30%
Thesis	14%
Kolloquium.....	6%

Die Gewichtung der Einzelnoten der Modulprüfung erfolgt anteilig nach den ihnen jeweils zugeordneten ECTS-Leistungspunkten.

- (3) Im Übrigen findet § 35 der Rahmen PO Anwendung.

§ 36 Zusatzmodule

§ 36 RahmenPO findet Anwendung.

§ 37 Bachelorurkunde

[zu § 37 RahmenPO]

- (1) Aufgrund der bestandenen Bachelorprüfung erhält der/die Kandidat*in eine Bachelorurkunde. Darin wird die Verleihung des Bachelorgrads gemäß § 2 Absatz 2 beurkundet.
- (2) Im Übrigen findet § 37 der RahmenPO Anwendung.

VII. Schlussbestimmungen

§ 38 Datenschutz

§ 38 RahmenPO findet Anwendung.

§ 39 Inkrafttreten, Veröffentlichung, Übergangsfristen

- (1) Diese Ordnung tritt am 1. September 2026 in Kraft.

Gleichzeitig tritt die Studiengangsprüfungsordnung (StgPO) für die Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Kommunikationsdesign, Serious Games & Digital Knowledge und Objekt- und Raumdesign des Fachbereichs Design an der Fachhochschule Dortmund vom 10. Mai 2024 (Amtliche Mitteilungen – Verkündungsblatt – der Fachhochschule Dortmund, 45. Jahrgang, Nr. 33 vom 13.05.2024) am 31. August 2026 außer Kraft.

- (2) Diese Studiengangsprüfungsordnung findet auf alle Studierenden Anwendung, die ab Wintersemester 2026/27 ihr Studium in einem der Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Visuelle Kommunikation, Serious Games & Digital Knowledge oder Objekt- und Raumdesign am Fachbereich Design an der Fachhochschule Dortmund aufnehmen.
- (3) Auf Studierende, die ihr Studium vor dem Wintersemester 2026/27 in einem der

Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Visuelle Kommunikation, Serious Games & Digital Knowledge oder Objekt- und Raumdesign am Fachbereich Design an der Fachhochschule Dortmund aufgenommen haben, findet die im Sommersemester 2026 geltende Studiengangsprüfungsordnung mit folgenden Maßgaben bis zum Ablauf des Wintersemesters 2030/31 weiterhin Anwendung.

Die jeweiligen Prüfungen gemäß der Prüfungsordnung nach Satz 1 können im Prüfungszeitraum der nachfolgend aufgeführten Semester letztmalig abgelegt werden:

- Prüfungen des 1. Fachsemesters im Wintersemester 2027/28,
- Prüfungen des 2. Fachsemesters im Sommersemester 2028,
- Prüfungen des 3. Fachsemesters im Wintersemester 2028/29,
- Prüfungen des 4. Fachsemesters im Sommersemester 2029,
- Prüfungen des 5. Fachsemesters im Wintersemester 2029/30,
- Prüfungen des 6. Fachsemesters im Sommersemester 2030,
- Prüfungen des 7. Fachsemesters im Wintersemester 2030/31.

Auf Antrag findet für diese Studierenden die Studiengangsprüfungsordnung gemäß Absatz 1 Satz 1 Anwendung.

- (4) Studierende, die ihr Studium in einem höheren Fachsemester aufnehmen sowie Studierende, die einen Antrag gemäß Absatz 3 Satz 3 gestellt haben, haben Anspruch auf ein Prüfungs- und Studienangebot wie die Studienanfänger*innen des Wintersemester 2026/27.
- (5) Studierende die keinen Antrag gemäß Absatz 3 Satz 3 gestellt haben, ihr Studium in einem der Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Visuelle Kommunikation oder Objekt- und Raumdesign des Fachbereichs Design bis zum 28. Februar 2031 jedoch nicht abgeschlossen haben, findet dann die Studiengangsprüfungsordnung gemäß Absatz 1 Satz 1 Anwendung. Die bisherigen Studienzeiten sowie die dabei erbrachten Studien- und Prüfungsleistungen werden von Amts wegen angerechnet.
- (6) Diese Ordnung wird in den Amtlichen Mitteilungen – Verkündungsblatt – der Fachhochschule Dortmund veröffentlicht.
- (7) Nach dem Ablauf von einem Jahr nach Bekanntgabe dieser Ordnung können nur unter der Voraussetzung des § 12 Absatz 5 Nummer 1 bis 4 Hochschulgesetz NRW Verletzungen von Verfahrens- oder Formvorschriften des Ordnungs- oder des sonstigen Rechtes der Hochschule geltend gemacht werden, ansonsten ist eine solche Rüge ausgeschlossen.

Ausgefertigt aufgrund der Beschlüsse des Fachbereichsrats des Fachbereichs Design vom 05.02.2025 und 15.04.2026 sowie des Rektorats der Fachhochschule Dortmund vom 29.04.2026

Dortmund, den 30. April 2026

Die Rektorin
der Fachhochschule Dortmund

Prof. Dr. Tamara Appel

Anlage 1

Spezifika für die Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Visuelle Kommunikation und Objekt- und Raumdesign, Serious Games & Digital Knowledge

A. Bachelorstudiengang Film & Sound

Zu § 4 Absatz 1 Nummer 2 (Praktikum als Studienvoraussetzung)

1. Bei Studienbewerber*innen mit der Qualifikation
 - Einer Hochschulreife oder Fachhochschulreife und zusätzlich einer abgeschlossenen einschlägigen betrieblichen Berufsausbildung;
 - Studienbewerber*innen mit einem einschlägigen abgeschlossenen Studium im angewandten Bereich Film oder Sound entfällt das Praktikum.
2. Studienbewerber*innen, die die Qualifikation für das Studium durch das Zeugnis
 - der Fachhochschulreife an einer Fachoberschule für Gestaltung mit Praxisanteil im Schwerpunkt audiovisuelle Medien;
 - der Fachhochschulreife an einem Berufskolleg mit einschlägiger Berufsausbildung (bspw. Mediengestalter*in Bild und Ton) erworben haben, müssen eine einschlägige praktische Tätigkeit von 6 Wochen Dauer für den Schwerpunkt Film - in einer Film- oder Videofirma oder einer Fernsehanstalt, für den Schwerpunkt Sound - in einem Tonstudio/Originaltonteam oder einer Rundfunk- oder Fernsehanstalt nachweisen. Der Nachweis gilt als erbracht, wenn, das Vollzeitpraktikum bei 6 Wochen 210 Stunden oder bei zweimal 3 Wochen je 105 Stunden umfassen hat.
1. Studienbewerber*innen, die die Qualifikation für das Studium auf andere Weise erworben haben, müssen eine einschlägige praktische Tätigkeit von 12 Wochen für den Schwerpunkt Film - in einer Film- oder Videofirma oder einer Fernsehanstalt, für den Schwerpunkt Sound - in einem Tonstudio/Originaltonteam oder einer Rundfunk- oder Fernsehanstalt nachweisen. Der Nachweis gilt als erbracht wenn, das Vollzeitpraktikum bei 12 Wochen 420 Stunden oder bei zweimal 6 Wochen je 210 Stunden umfassen hat.
- 3.
4. Das 6-wöchige Praktikum ist bis zur Aufnahme des Studiums abzuleisten und bei der Einschreibung nachzuweisen. Das 12-wöchige Praktikum ist mindestens zur Hälfte vor der Aufnahme des Studiums abzuleisten und bei der Einschreibung nachzuweisen. Die fehlende Zeit des Praktikums sollte zum frühestmöglichen Zeitpunkt nachgeholt werden; der entsprechende Nachweis muss spätestens bis zur Anmeldung des Abschlussprojekts erbracht sein.
5. Die nachfolgende Auflistung gibt Ihnen Hinweise, in welchen Bereichen Sie die einschlägige praktische Tätigkeit für den Studiengang Film & Sound absolvieren können:

Schwerpunkt Film:
(beispielsweise in den nachfolgenden Bereichen in der Produktion und Postproduktion)
Rundfunk- und Fernsehanstalten,
Film-Studios,
Nachrichtenagenturen,
AV-Produktionen,
TV-Produktionen,
Multimediaproduktionen

oder

Schwerpunkt Sound:

(beispielsweise in den nachfolgenden Bereichen in der Tontechnik/Tongestaltung)

Theater/Musicals,

Tonstudios/Synchronstudios,

Originalton-Teams,

Rundfunk- und Fernsehanstalten,

AV-Produktionen,

TV-Produktionen,

Multimediaproduktionen mit Tätigkeit für die Vertonung.

Zu § 28 (Abschlussprojekt und Thesis)

1. Als Abschlussprojekt wird ein fertiges audiovisuelles Werk, zu dem mindestens in mindestens einem Hauptgewerk (Drehbuch, Regie, Kamera, Montage, Sounddesign, Produktion) selbständig konzipiert und ausgeführt wurde - im Schwerpunkt Sound alternativ auch eine auditive Arbeit - erwartet. Das Abschlussprojekt kann auch als Arbeit einer Gruppe angefertigt werden. Bei einer Gruppenarbeit muss der Beitrag jedes Mitglieds der Gruppe klar erkennbar und abgrenzbar sein. Umfang und Gestaltung der Thesis werden von dem/der Betreuer*in des Abschlussprojekts in Absprache mit dem/der Kandidat*in bestimmt. Das Kolloquium umfasst einen freien mündlichen Vortrag zum Abschlussprojekt und zur Thesis mit anschließender Beantwortung von Fragen und ggf. einer Diskussion im Umfang von **maximal 45** Minuten.
2. Die Thesis ist in der Regel die auf das Abschlussprojekt bezogene Untersuchung mit entsprechender Aufgabenstellung, wobei auf die Darlegung von der Idee und den eventuell vorausgehenden Erhebungen, auf die Konzeption sowie die ausführliche Beschreibung und Erläuterung der gestalterisch-ästhetischen und umweltbezogenen Lösung besonderer Wert gelegt wird. Sie beinhaltet folgende Kriterien:
 - a. Problemstellung (Fragestellung)
 - b. Darlegung der Idee
 - c. Darstellung der Methode, d.h. der Form und Strategie der Untersuchung (künstlerisch, wissenschaftlich, gestalterisch)
 - d. Vorausgehende Analysen oder Erhebungen, Lektüren, Konzepte, Voruntersuchungen
 - e. Alternativansätze bzw. Darstellung des Kontextes (andere Gestalter bzw. alternative, verworfene Ansätze/Thesen zeitgenössischer Gestalter etc.)
 - f. Konzeption (gestalterische, kommunikative, mediale Techniken)
 - g. Ausführliche Beschreibung und Erläuterung der gestalterisch-ästhetischen Lösung (kreative Komponenten, Innovationen etc.) und Präsentationsform
 - h. Die Einordnung und Bewertung im ethisch/sozialen und kulturellen Kontext

Die Thesis genügt nach Gliederung und Technik vergleichsweise wissenschaftlichen Ansprüchen in Form eines wissenschaftlichen Aufsatzes bzw. erörternden Essays:

1. Titel
2. Impressum (Name, Studienrichtung, Semester, Matrikel-Nr., eventuell Angaben zum Druck etc.)
3. Abstrakt (Zusammenfassung)

4. Inhaltsverzeichnis
5. Motto / Intention / Thema
6. Textteile (nach Kapiteln oder direkt auf die Kriterien a.- h. bezogenen Abschnitten)
7. Bildteil (kann im Text integriert sein)
8. Fazit
9. Literaturverzeichnis mit allen Quellen
10. Bildverzeichnis (Bildquellen)
11. Rechtlicher Hinweis auf die Eigenständigkeit der Arbeit

Daraus ergibt sich eine Vorgabe von mindestens 40 Seiten in typografisch angemessener Form.

B. Bachelorstudiengang Fotografie

Zu § 4 Absatz 1 Nummer 2 (Praktikum als Studienvoraussetzung)

1. Für Studienbewerber*innen, die die Qualifikation für das Studium durch das Zeugnis der Fachhochschulreife einer Fachoberschule für Gestaltung erbracht haben, gilt die praktische Tätigkeit (Praktikum) als nachgewiesen.
2. Studienbewerber*innen, die die Qualifikation für das Studium auf andere Weise erworben haben, müssen eine einschlägige praktische Tätigkeit von 12 Wochen Dauer in einem professionellen Sektor der Fotografie bzw. des Fotodesigns (etwa Fotostudio, Auftrags-, Pressefotografie, Medien, Multimedia/Hypermedia, Bildagentur, Werbeagentur, Fotoarchiv, Fotosammlung, kuratorische Tätigkeit, Museum) nachweisen. Der Nachweis gilt als erbracht, wenn, das Vollzeitpraktikum bei 12 Wochen 420 Stunden oder bei zweimal 6 Wochen je 210 Stunden umfassen hat. Die einschlägige praktische Tätigkeit gilt durch eine abgeschlossene Ausbildung im fotografischen oder der Fotografie angrenzenden Bereich oder durch ein absolviertes halbjähriges einschlägiges oder einjähriges gelenktes Praktikum als erbracht.

Zu § 7 (Prüfer*innen, Beisitzer*innen)

Der/die Kandidat*in kann für das Abschlussprojekt und auch für die Modulprüfungen eine/einen Prüfenden* vorschlagen.

C. Bachelorstudiengang Visuelle Kommunikation

Zu § 4 Absatz 1 Nummer 2 (Praktikum als Studienvoraussetzung)

1. Für Studienbewerber*innen, die die Qualifikation für das Studium durch das Zeugnis der Fachhochschulreife einer Fachoberschule für Gestaltung erbracht haben, gilt die praktische Tätigkeit (Praktikum) als nachgewiesen.
2. Studienbewerber*innen, die die Qualifikation für das Studium auf andere Weise erworben haben, müssen eine einschlägige praktische Tätigkeit von 12 Wochen Dauer in einem dem Gestaltungssektor des Visuelle Kommunikations nahen Bereich, wie z.B. Werbeagentur, Grafikdesignbüro, Büro für Gestaltung, Druckerei, Fotostudio, Museum, Galerie, Rundfunk- und Fernsehanstalt, Grafischer Betrieb, nachweisen. Der Nachweis gilt als erbracht, wenn, das Vollzeitpraktikum bei 12 Wochen 420 Stunden oder bei zweimal 6 Wochen je 210 Stunden umfassen hat. Die einschlägige praktische Tätigkeit gilt durch eine abgeschlossene Ausbildung (künstlerisch-gestalterisch) oder durch ein im künstlerisch-gestalterischen Bereich absolviertes halbjähriges einschlägiges oder ein einjähriges gelenktes Praktikum als erbracht.

Zu § 28 (Abschlussprojekt und Thesis)

Der abschließende Teil der Bachelorprüfung beinhaltet ein Abschlussprojekt, das eine praktische Gestaltungsarbeit in den Anwendungsbereichen des Visuelle Kommunikations sein soll, sowie eine Thesis. Dabei ist die Thesis in der Regel eine auf das Abschlussprojekt bezogene Untersuchung mit entsprechender Aufgabenstellung, wobei auf die Darlegung der Idee und den eventuell vorausgehenden Erhebungen, auf die Konzeption sowie die ausführliche Beschreibung und Erläuterung der gestalterisch-ästhetischen und umweltbezogenen Lösung besonderer Wert gelegt wird. Das Abschlussprojekt kann auch als Arbeit einer Gruppe angefertigt werden. Bei einer Gruppenarbeit muss der Beitrag jedes Mitglieds der Gruppe klar erkennbar und abgrenzbar sein. Umfang und Gestaltung der Thesis werden von dem/der Betreuer*in des Abschlussprojekts in Absprache mit dem/der Kandidat*in bestimmt.

D. Bachelorstudiengang Objekt- und Raumdesign

Zu § 4 Absatz 1 Nummer 2 (Praktikum als Studienvoraussetzung)

1. Für Studienbewerber, die die Qualifikation für das Studium durch das Zeugnis der Fachhochschulreife einer Fachoberschule für Gestaltung erbracht haben, gilt die praktische Tätigkeit (Praktikum) als nachgewiesen.
2. Studienbewerber, die die Qualifikation für das Studium auf andere Weise erworben haben, müssen eine einschlägige praktische Tätigkeit von 12 Wochen Dauer in einem dem Gestaltungssektor des Objekt- und Raumdesigns nahen Bereich ableisten, z.B. Museum, Filmset, Theater, Architekturbüro, Designagenturen mit den Tätigkeitsfeldern Grafik, Produktdesign, Messe- und Expodesign, Möbeldesign, sowie handwerklichen Betrieben, die in diesen Tätigkeitsfeldern arbeiten. Der Nachweis gilt als erbracht wenn, das Vollzeitpraktikum bei 12 Wochen 420 Stunden oder bei zweimal 6 Wochen je 210 Stunden umfassen hat. Die einschlägige praktische Tätigkeit gilt durch eine abgeschlossene Ausbildung (künstlerisch-gestalterisch) oder durch ein im künstlerisch-gestalterischen Bereich absolviertes halbjähriges einschlägiges oder ein einjähriges gelenktes Praktikum als erbracht.

Zu § 28 (Abschlussprojekt und Thesis)

1. Der abschließende Teil der Bachelorprüfung beinhaltet ein Abschlussprojekt, das eine Gestaltungsarbeit in den Anwendungsbereichen des Objekt- und Raumdesign sein soll sowie eine Thesis. Dabei ist die Thesis in der Regel eine auf das Abschlussprojekt bezogene Untersuchung mit entsprechender Aufgabenstellung, wobei auf die Darlegung der Idee und den eventuell vorausgehenden Erhebungen, auf die Konzeption sowie die ausführliche Beschreibung und Erläuterung der gestalterisch-ästhetischen und konzeptionellen Lösung besonderer Wert gelegt wird. Das Abschlussprojekt kann auch als Arbeit einer Gruppe angefertigt werden. Bei einer Gruppenarbeit muss der Beitrag jedes Mitglieds der Gruppe klar erkennbar und abgrenzbar sein. Umfang und Gestaltung der Thesis werden von dem/der Betreuer*in des Abschlussprojekts in Absprache mit dem/der Kandidat*in bestimmt.
2. Der abschließende Teil der Bachelorprüfung setzt sich insgesamt aus dem Abschlussprojekt, der Thesis, dem Kolloquium und einem begleitenden Seminar zusammen.
3. Die Thesis folgt nach Gliederung und Technik dem wissenschaftlichen Aufsatz bzw. erörterndem Essay:
 1. Titel,
 2. Impressum (Name, Studienrichtung, Semester, Matrikel-Nr., eventuell Angaben zum Druck etc.),
 3. Abstrakt (Zusammenfassung),
 4. Inhaltsverzeichnis,
 5. Motto / Intention / Thema,
 6. Textteile (nach Kapiteln oder direkt auf die Kriterien a.- h. bezogenen Abschnitten),
 7. Bildteil (kann im Text integriert sein),
 8. Fazit,
 9. Literaturverzeichnis mit allen Quellen,
 10. Bildverzeichnis (Bildquellen) und
 11. Rechtlicher Hinweis auf die Eigenständigkeit der Arbeit.

Zum Studienverlaufsplan

I. Module und Prüfungszugang

Die Gestaltungsprojekte I - IV (Module 10, 15, 19, 23) werden in folgenden Gestaltungsfeldern angeboten:

1. Objektdesign,
2. Raumdesign,
3. Szenografie und
4. Künstlerische Strategien.

Diese vier Gestaltungsfelder werden als Wahlangebot semesterübergreifend angeboten.

Die Studierenden im Studiengang Objekt- und Raumdesign (ORD) müssen drei der vier angebotenen Gestaltungsfelder absolvieren.

II. Belegfreiheit

Im Bachelorstudiengang Objekt- und Raumdesign können die erworbenen Modulprüfungsleistungen der Bachelorstudiengänge des Fachbereichs Design mit gleicher ECTS-Leistungspunkteanzahl anerkannt werden.

E. Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge

Zu § 4 Absatz 1 Nummer 2 (Praktikum als Studienvoraussetzung)

1. Für Studienbewerber, die die Qualifikation für das Studium durch das Zeugnis der Fachhochschulreife einer Fachoberschule für Gestaltung erbracht haben, gilt die praktische Tätigkeit (Praktikum) als nachgewiesen.

2. Studienbewerber, die die Qualifikation für das Studium auf andere Weise erworben haben, müssen eine einschlägige praktische Tätigkeit von 6 Wochen Dauer in einem dem Gestaltungssektor des *Serious Games & Digital Knowledge* nahen Bereich ableisten, z.B. in Berufsfeldern der digitalen Erziehung und Bildung, Game Design, sowie verwandten Feldern wie eSports und Virtual-/Augmented-Reality-Anwendungen, in Redaktionen, Verlagen und Bildungseinrichtungen. Der Nachweis gilt als erbracht, wenn das Vollzeitpraktikum bei 6 Wochen 210 Stunden oder bei zweimal 3 Wochen je 105 Stunden umfassen hat.

Die einschlägige praktische Tätigkeit gilt durch eine abgeschlossene Ausbildung (künstlerisch-gestalterisch oder im IT-Bereich oder in der Games-Branche) oder durch ein im künstlerisch-gestalterischen oder im IT-Bereich oder in der Games-Branche absolviertes, halbjähriges einschlägiges oder ein einjähriges gelenktes Praktikum als erbracht.

Zu § 28 (Abschlussprojekt und Thesis)

Der abschließende Teil der Bachelorprüfung beinhaltet ein Abschlussprojekt, das eine Gestaltungsarbeit in den Anwendungsbereichen des Serious Games & Digital Knowledge sein soll, sowie eine Thesis. Dabei ist die Thesis in der Regel eine auf das Abschlussprojekt bezogene Untersuchung mit entsprechender Aufgabenstellung, wobei auf die Darlegung der Idee und den eventuell vorausgehenden Erhebungen, auf die Konzeption sowie die ausführliche Beschreibung und Erläuterung der gestalterisch-ästhetischen und konzeptionellen, programmiertechnischen Lösung besonderer Wert gelegt wird. Das Abschlussprojekt kann auch als Arbeit einer Gruppe angefertigt werden. Bei einer Gruppenarbeit muss der Beitrag jedes Mitglieds der Gruppe klar erkennbar und abgrenzbar sein. Umfang und Gestaltung der Thesis werden von dem/der Betreuer*in des Abschlussprojekts in Absprache mit dem/der Kandidat*in bestimmt.

BA Film und Sound Vertiefung: Film, Stand April 2026				Semester														Gesamt		Voraussetzungen/ Bemerkungen
Nummer/Bezeichnung	Typ	Pflicht- art	Prüfungs- art	Veran- staltungs- art	1		2		3		4		5		6		7		CP	
100 - Gesamtergebnis	Konto	Pf																	210	128
110 - Gesamtnote Module	Konto	Pf																	165	
16 F - Dramaturgie II	Modul	Pf									8	6							8	6
Schauspielführung / Visuelle Dramaturgie II	Veranstaltung	Pf		S								4								
Wahlvertiefung Film / Sound	Veranstaltung	Pf		S								2								
Prüfung	Prüfung	Pf	MP								8									
17 ZK - Zusatzkompetenz II Wahlpflicht	Modul	Pf									6	4							6	4
Freiwahl aus den ZK I Angeboten (Typo / Layout; generative KI, Fotografie, Film, Gestaltung 3D, Sound)	Veranstaltung	Pf		PS								4								
Prüfung	Prüfung	Pf	MP								6									
18-SK- Schlüsselkompetenz III	Modul	Pf									4	4							4	4
Ökonomie	Veranstaltung	Pf	MTP	PS							2	2								
Recht	Veranstaltung	Pf	MTP	PS							2	2								
19 FS - Film I	Modul	Pf											10	6					10	6
Film I	Veranstaltung	Pf		S										4						
Wahlvertiefung Film / Sound	Veranstaltung	Pf		S										2						
Prüfung	Prüfung	Pf	MP									10								
20 FS F - Experimental Lab I	Modul	Pf											8	6					8	6
Experimental Lab	Veranstaltung	Pf		S										4						
Wahlvertiefung Film / Sound	Veranstaltung	Pf		S										2						
Prüfung	Prüfung	Pf	MP									8								
21 IDP- Interdisziplinäres Projekt I	Modul	Pf											6	4					6	4
Studiengangübergreifende Projektarbeit	Veranstaltung	Pf		PS										4						
Prüfung	Prüfung	Pf	MP									6								
22 W- Wissenschaft III	Modul	Pf											6	4					6	4
Reflexion	Veranstaltung	Pf		PS										4						
Prüfung	Prüfung	Pf	MP									6								
23 FS - Film II	Modul	Pf													10	6			10	6
Film II	Veranstaltung	Pf		S											4					
Wahlvertiefung Film / Sound	Veranstaltung	Pf		S											2					
Prüfung	Prüfung	Pf	MP										10							
24 FS F - Experimental Lab II	Modul	Pf													8	6			8	6
Experimental Lab	Veranstaltung	Pf		S											4					
Wahlvertiefung Film / Sound	Veranstaltung	Pf		S											2					
Prüfung	Prüfung	Pf	MP										8							
25 IDP- Interdisziplinäres Projekt II	Modul	Pf													6	4			6	4
Studiengangübergreifende Projektarbeit	Veranstaltung	Pf		PS											4					
Prüfung	Prüfung	Pf	MP										6							
26 W- Wissenschaft IV	Modul	Pf													6	4			6	4
Wissenschaftliche Diskursivierung	Veranstaltung	Pf		PS											4					
Prüfung	Prüfung	Pf	MP										6							
27 BA- BA Projektbegleitung	Modul	Pf															12		12	
Abschlussbetreuung, Recherche, Analyse, Konzeption, Projektplanung, Organisation, Produktion	Veranstaltung	Pf																		
Ringvorlesungen Design aus Semester 1-7		Pf																		
28 BA- Bachelorarbeit	Modul	Pf															12		12	
Projekt	BA	Pf															8			
Thesis	TH	Pf															3			
Kolloquium	Konto	Pf															1			
29 SK- Schlüsselkompetenz IV	Modul	Pf															6	2	6	2
Existenzgründung	Veranstaltung	Pf		PS													2			
Prüfung	Prüfung	Pf	MP													6				

Legende	
Pf = Pflichtfach	SV = Seminaristische Vorlesung
MP = Modulprüfung	S = Seminar
MTP= Modulelprüfung	V = Vorlesung
KO = Kolloquium	PS = Projektseminar
TH = Thesis	BE = Bestanden
TN = Teilnahmenachweis	
SL = Studienbegleitende Leistung	

Studienverlaufsplan Film & Sound:

b) Studienschwerpunkt Sound:

BA Film und Sound Vertiefung: Sound, Stand April 2026				Semester														Gesamt		Voraussetzungen/ Bemerkungen
Nummer/Bezeichnung	Typ	Pflicht-Prüfungsart	Veranstaltungsart	1		2		3		4		5		6		7		CP	SWS	
				100 - Gesamtergebnis	Konto	Pf														
110 - Gesamtnote Module	Konto	Pf																165		
1 FS - Storytelling Grundlagen	Modul	Pf		10	6													10	6	
Storytelling Grundlagen	Veranstaltung	Pf	S		4															
Storytelling Theorie	Veranstaltung	Pf	S		2															
Prüfung	Prüfung	Pf	MP	10																
2 S - Audiovisuelle Grundlagen	Modul	Pf		8	6													8	6	
Auditive Grundlagen	Veranstaltung	Pf	S		4															
Visuelle Grundlagen	Veranstaltung	Pf	S		2															
Prüfung	Prüfung	Pf	MP	8																
3 FS - Gestaltungsgrundlagen Sounddesign	Modul	Pf		5	4													5	4	
Gestaltungsgrundlagen Sounddesign	Veranstaltung	Pf	S		4															
Prüfung	Prüfung	Pf	MP	5																
4 FS Gestaltungsgrundlagen Montage	Modul	Pf		5	4													5	4	
Gestaltungsgrundlagen Montage	Veranstaltung	Pf	S		4															
Prüfung	Prüfung	Pf	MP	5																
5 FS - Filmische Miniaturen	Modul	Pf			10	6												10	6	
Filmische Miniaturen	Veranstaltung	Pf	S		4															
Vertiefung Soundscaping und Atmosdesign	Veranstaltung	Pf	S		2															
Prüfung	Prüfung	Pf	MP		10															
6 S - Auditive Gestaltungsgrundlagen und Filmproduktion Grundlagen	Modul	Pf			8	6												8	6	
Auditive Gestaltungsgrundlagen	Veranstaltung	Pf	S		4															
Filmproduktion Grundlagen	Veranstaltung	Pf	S		2															
Prüfung	Prüfung	Pf	MP		8															
7 FS - Medienanalyse und Reflexion	Modul	Pf			6	4												6	4	
Medienanalyse und reflexion	Veranstaltung	Pf	S		4															
Prüfung	Prüfung	Pf	MP		6															
8 W - Wissenschaft I	Modul	Pf			4	6												4	6	
Design	Veranstaltung	Pf	V		1	2														SL muss BE
Kunst	Veranstaltung	Pf	V		1	2														SL muss BE
Medien	Veranstaltung	pf	MTP		2	2														
Prüfung	Prüfung	Pf																		
9 SK Schlüsselkompetenz I	Modul	Pf			4	2												4	2	
Präsentation / Wissenschaftliches Arbeiten	Veranstaltung	Pf	V		4	2														SL muss BE
Studienstandsgespräch	Veranstaltung	pf	V																	TN
Prüfung	Prüfung	Pf																		
10 FS - S Auditives Storytelling / Akustische Kunst	Modul	Pf				10	6											10	6	
Akustische Kunst	Veranstaltung	Pf	S			4														
Wahlvertiefung Film / Sound	Veranstaltung	Pf	S			2														SL muss BE
Prüfung	Prüfung	Pf	MP			10														
11 S - Sounddesign	Modul	Pf				8	6											8	6	
Sounddesign	Veranstaltung	Pf	S			4														
Wahlvertiefung Film / Sound	Veranstaltung	Pf	S			2														SL muss BE
Prüfung	Prüfung	Pf	MP			8														
12 ZK- Zusatzkompetenz I Wahlpflicht	Modul	Pf				4	4											4	4	
Freiwahl aus den ZK I Angeboten (Typo / Layout; generative KI, Fotografie, Film, Gestaltung 3D, Sound)	Veranstaltung	Pf	S			4	4													
Prüfung	Prüfung	Pf	MP																	
13 W - Wissenschaft II	Modul	Pf				6	4											6	4	
Kontextualisierung	Veranstaltung	Pf	PS			4														
Prüfung	Prüfung	Pf	MP			6														
14 SK - Schlüsselkompetenz II	Modul	Pf				4	2											4	2	
Präsentation / Wissenschaftliches Arbeiten II	Veranstaltung	Pf	PS			4	2													SL muss BE
Prüfung	Prüfung	Pf																		

BA Film und Sound Vertiefung: Sound, Stand April 2026				Semester														Gesamt		Voraussetzungen/ Bemerkungen
Nummer/Bezeichnung	Typ	Pflicht-Prüfungsart	Veranstaltungsart	1		2		3		4		5		6		7		CP	SWS	
				CP	SWS	CP	SWS	CP	SWS	CP	SWS	CP	SWS	CP	SWS	CP	SWS	CP	SWS	
100 - Gesamtergebnis	Konto	Pf																210	128	
110 - Gesamtnote Module	Konto	Pf																165		
15 FS S - Auditive Komposition	Modul	Pf							10	6								10	6	
Auditive Komposition	Veranstaltung	Pf	S						4	2										
Wahlvertiefung Film / Sound	Veranstaltung	Pf	S																	
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						10											
16 S - Advanced Sounddesign	Modul	Pf							8	6								8	6	
Advanced Sounddesign	Veranstaltung	Pf	S						4	2										
Wahlvertiefung Film / Sound	Veranstaltung	Pf	S																	
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						8											
17 ZK - Zusatzkompetenz II Wahlpflicht	Modul	Pf							6	4								6	4	
Freiwahl aus den ZK I Angeboten (Typo / Layout; generative KI, Fotografie, Film, Gestaltung 3D, Sound)	Veranstaltung	Pf	PS						4											
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						6											
18 SK- Schlüsselkompetenz III	Modul	Pf							4	4								4	4	
Ökonomie	Veranstaltung	Pf	MTP	PS					2	2										
Recht	Veranstaltung	Pf	MTP	PS					2	2										
19 FS - Film I	Modul	Pf								10	6							10	6	
Film I	Veranstaltung	Pf	S							4	2									
Wahlvertiefung Film / Sound	Veranstaltung	Pf	S																	
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						10											
20 FS S - Sound Studies	Modul	Pf								8	6							8	6	
Sound Studies	Veranstaltung	Pf	S							4	2									
Wahlvertiefung Film / Sound	Veranstaltung	Pf	S																	
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						8											
21 IDP- Interdisziplinäres Projekt I	Modul	Pf								6	4							6	4	
Studiengangübergreifende Projektarbeit	Veranstaltung	Pf	PS							4										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						6											
22 W- Wissenschaft III	Modul	Pf								6	4							6	4	
Reflexion	Veranstaltung	Pf	PS							4										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						6											
23 FS - Film II	Modul	Pf									10	6						10	6	
Film II	Veranstaltung	Pf	S								4	2								
Wahlvertiefung Film / Sound	Veranstaltung	Pf	S																	
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						10											
24 FS S - Immersive Audio	Modul	Pf									8	6						8	6	
Immersive Audio	Veranstaltung	Pf	S								4	2								
Wahlvertiefung Film / Sound	Veranstaltung	Pf	S																	
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						8											
25 IDP- Interdisziplinäres Projekt II	Modul	Pf									6	4						6	4	
Studiengangübergreifende Projektarbeit	Veranstaltung	Pf	PS								4									
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						6											
26 W- Wissenschaft IV	Modul	Pf									6	4						6	4	
Wissenschaftliche Diskursivierung	Veranstaltung	Pf	PS								4									
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						6											
27 BA- BA Projektbegleitung	Modul	Pf													12			12		
Abschlussbetreuung, Recherche, Analyse, Konzeption, Projektplanung, Organisation, Produktion	Veranstaltung	Pf																		
Ringvorlesungen Design aus Semester 1-7		Pf																		
28 BA- Bachelorarbeit	Modul	Pf													12			12		
Projekt	BA	Pf													8					
Thesis	TH	Pf													3					
Kolloquium	Konto	Pf													1					
29 SK- Schlüsselkompetenz IV	Modul	Pf													6	2		6	2	
Existenzgründung	Veranstaltung	Pf	PS												2					
Prüfung	Prüfung	Pf	MP												6					

Legende	
Pf = Pflichtfach	SV = Seminaristische Vorlesung
MP = Modulprüfung	S = Seminar
MTP= Moduleilprüfung	V = Vorlesung
KO = Kolloquium	PS = Projektseminar
TH = Thesis	BE = Bestanden
TN = Teilnahmenachweis	
SL = Studienbegleitende Leistung	

BA Fotografie Stand April 2026				Semester														Gesamt		Voraussetzungen/ Bemerkungen
Nummer/Bezeichnung	Typ	Pflicht-Prüfungsart	Veranstaltungsart	1		2		3		4		5		6		7		CP	SWS	
100 - Gesamtergebnis	Konto	Pf																210	128	
110 - Gesamtnote Module	Konto	Pf																165		
14 SK - Schlüsselkompetenz II	Modul	Pf						4	2									4	2	SL muss BE
Präsentation / Wissenschaftliches Arbeiten II	Veranstaltung	Pf	PS					4	2											
Prüfung	Prüfung	Pf																		
15 FOTO- Mediale Dialekte der Fotografie IV	Modul	Pf								9	6							9	6	
Dokumentation, Journalismus, Konzeptuelle Fotografie, Editorial und Werbefotografie	Veranstaltung	Pf	S							4										
Projektbegleitung, Projektplanung, Realisation	Veranstaltung	Pf	S							2										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							9										
16 FOTO- Bildredaktion I	Modul	Pf								9	6							9	6	
Grundlagen Bildredaktion - Recherche	Veranstaltung	Pf	MTP	S						6	4									
Fachspezifische Technik- Vertiefung technischer Kompetenzen	Veranstaltung	Pf	MTP	S						3	2									
Prüfung	Prüfung	Pf																		
17 ZK - Zusatzkompetenz II Wahlpflicht	Modul	Pf								6	4							6	4	
Freiwahl aus den ZK I Angeboten (Typo / Layout; generative KI, Fotografie, Film, Gestaltung 3D, Sound)	Veranstaltung	Pf	PS							4										(2 verschiedene Kompetenzen in ZK I & II)
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							6										
18- SK- Schlüsselkompetenz III	Modul	Pf								4	4							4	4	
Ökonomie	Veranstaltung	Pf	MTP	PS						2	2									
Recht	Veranstaltung	Pf	MTP	PS						2	2									
19 FOTO- Konzeption und Entwurf	Modul	Pf									9	6						9	6	
Methoden und Kampagnen, Recherche, Analyse, Konzeption	Veranstaltung	Pf	S								4									
Projektbegleitung, Projektplanung, Realisation	Veranstaltung	Pf	S								2									
Prüfung	Prüfung	Pf	MP								9									
20 FOTO- Bildredaktion II	Modul	Pf									9	6						9	6	
Bild im Kontext / Redaktion / Kuration	Veranstaltung	Pf	MTP	S							6	4								
Fachspezifische Technik II - Vertiefung technischer Kompetenzen	Veranstaltung	Pf	MTP	S							3	2								
Prüfung	Prüfung	Pf																		
21 IDP- Interdisziplinäres Projekt I	Modul	Pf									6	4						6	4	
Studiengangübergreifende Projektarbeit	Veranstaltung	Pf	PS								4									
Prüfung	Prüfung	Pf	MP								6									
22 W- Wissenschaft III	Modul	Pf									6	4						6	4	
Reflexion	Veranstaltung	Pf	PS								4									
Prüfung	Prüfung	Pf	MP								6									
23 FOTO- Konzeption und Entwurf II	Modul	Pf										9	6					9	6	
Dokumentation, Journalismus, Konzeptuelle Fotografie, Editorial und Werbefotografie	Veranstaltung	Pf	S									4								
Projektbegleitung, Projektplanung, Realisation	Veranstaltung	Pf	S									2								
Prüfung	Prüfung	Pf	MP									9								
24 FOTO- Profilierung	Modul	Pf										9	6					9	6	
Profilbildung, Portfolio, Branding	Veranstaltung	Pf	MTP	S								6	4							
Fachspezifische Technik III - Vertiefung technischer Kompetenzen	Veranstaltung	Pf	MTP	S								3	2							
Prüfung	Prüfung	Pf																		
25 IDP- Interdisziplinäres Projekt II	Modul	Pf										6	4					6	4	
Studiengangübergreifende Projektarbeit	Veranstaltung	Pf	PS									4								
Prüfung	Prüfung	Pf	MP									6								
26 W- Wissenschaft IV	Modul	Pf										6	4					6	4	
Wissenschaftliche Diskursivierung	Veranstaltung	Pf	PS									4								
Prüfung	Prüfung	Pf	MP									6								
27 BA- BA Projektbegleitung	Modul	Pf													12				12	
Abschlussbetreuung, Recherche, Analyse, Konzeption, Projektplanung, Organisation, Produktion	Veranstaltung	Pf																		SL- Reflexionsgespräch über 12 besuchte Ringvorlesungen in den Semestern 1-7 im Fachbereich Design
Ringvorlesungen Design aus Semester 1-7		Pf																		
28 BA- Bachelorarbeit	Modul	Pf														12			12	
Projekt	BA	Pf														8				
Thesis	TH	Pf														3				
Kolloquium	Konto	Pf														1				
29 SK- Schlüsselkompetenz IV	Modul	Pf													6	2		6	2	SL muss BE
Existenzgründung	Veranstaltung	Pf	PS													2				
Prüfung	Prüfung	Pf	MP												6					

Legende	
Pf = Pflichtfach	SV = Seminaristische Vorlesung
MP = Modulprüfung	S = Seminar
MTP= Modulteilprüfung	V = Vorlesung
KO = Kolloquium	PS = Projektseminar
TH = Thesis	BE = Bestanden
TN = Teilnahmenachweis	
SL = Studienbegleitende Leistung	

BA Visuelle Kommunikation Stand April 2026				Semester												Gesamt		Voraussetzungen/ Bemerkungen		
Nummer/Bezeichnung	Typ	Pflicht-Prüfungsart	Veranstaltungsart	1		2		3		4		5		6		7			CP	SWS
100 - Gesamtergebnis	Konto	Pf																210	128	
110 - Gesamtnote Module	Konto	Pf																165		
15 VK Gestaltungsprojekt II (adv Modul)	Modul	Pf							9	6								9	6	
Gestaltungsprojekt II -advanced- (G Veranstaltung)		Pf	S							4										
Gestaltungsprojekt II -advanced- (P Veranstaltung)		Pf	S							2										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						9											
16 VK Mediale Dialekte II (Verti Modul)	Modul	Pf							9	6								9	6	
Gestaltung	Veranstaltung	Pf	S							4										
Projektbegleitung	Veranstaltung	Pf	S							2										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						9											
17 ZK - Zusatzkompetenz II Wah Modul	Modul	Pf							6	4								6	4	
Freiwahl aus den ZK I Angeboten (Typo / Layout; generative KI, Fotografie, Film, Gestaltung 3D, Sound)	Veranstaltung	Pf	PS							4										(2 verschiedene Kompetenzen in ZK I & II)
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						6											
18- SK- Schlüsselkompetenz III	Modul	Pf							4	4								4	4	
Ökonomie	Veranstaltung	Pf	MTP PS						2	2										
Recht	Veranstaltung	Pf	MTP PS						2	2										
19 VK Gestaltungsprojekt III (Co Modul)	Modul	Pf								9	6							9	6	
Gestaltungsprojekt III -complex- (G Veranstaltung)		Pf	S							4										
Gestaltungsprojekt III -complex- (P Veranstaltung)		Pf	S							2										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						9											
20 VK Mediale Dialekte III (Verti Modul)	Modul	Pf								9	6							9	6	
Mediale Dialekte III -Vertiefung- (G Veranstaltung)		Pf	S							4										
Mediale Dialekte III -Vertiefung- (F Veranstaltung)		Pf	S							2										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						9											
21 IDP- Interdisziplinäres Projekt Modul	Modul	Pf							6	4								6	4	
Studiengangübergreifende Projekt	Veranstaltung	Pf	PS							4										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						6											
22 W- Wissenschaft III	Modul	Pf							6	4								6	4	
Reflexion	Veranstaltung	Pf	PS							4										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						6											
23 VK Gestaltungsprojekt IV (Ex Modul)	Modul	Pf								9	6							9	6	
Gestaltungsprojekt IV -Extensive- (Veranstaltung)		Pf	S							4										
Gestaltungsprojekt IV -Extensive- (Veranstaltung)		Pf	S							2										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						9											
24 VK Mediale Dialekte IV (Verti Modul)	Modul	Pf								9	6							9	6	
Mediale Dialekte IV -Vertiefung- (G Veranstaltung)		Pf	S							4										
Mediale Dialekte IV -Vertiefung- (P Veranstaltung)		Pf	S							2										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						9											
25 IDP- Interdisziplinäres Projekt Modul	Modul	Pf								6	4							6	4	
Studiengangübergreifende Projekt	Veranstaltung	Pf	PS							4										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						6											
26 W- Wissenschaft IV	Modul	Pf								6	4							6	4	
Wissenschaftliche Diskursivierung	Veranstaltung	Pf	PS							4										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						6											
27 BA- BA Projektbegleitung	Modul	Pf													12				12	
Abschlussbetreuung, Recherche, /Veranstaltung	Veranstaltung	Pf																		
Ringvorlesungen Design aus Semester 1-7	Veranstaltung	Pf																		SL- Reflexionsgespräch über 12 besuchte Ringvorlesungen in den Semestern 1-7 im Fachbereich Design
28 BA- Bachelorarbeit	Modul	Pf													12				12	
Projekt	BA	Pf													8					
Thesis	TH	Pf													3					
Kolloquium	Konto	Pf													1					
29 SK- Schlüsselkompetenz IV	Modul	Pf													6	2		6	2	
Existenzgründung	Veranstaltung	Pf	PS												2					SL muss BE
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							6					2					

Legende	
Pf = Pflichtfach	SV = Seminaristische Vorlesung
	S = Seminar
MP = Modulprüfung	V = Vorlesung
MTP= Modulteilprüfung	PS = Projektseminar
KO = Kolloquium	
TH = Thesis	BE = Bestanden
TN = Teilnahmenachweis	
SL = Studienbegleitende Leistung	

Studienverlaufsplan BA Objekt- und Raumdesign Stand April 2026				Semester														Gesamt		Voraussetzungen/ Bemerkungen
Nummer/Bezeichnung	Typ	Pflicht-Prüfungsart	Veranstaltungsart	1		2		3		4		5		6		7		CP	SWS	
100 - Gesamtergebnis	Konto	Pf																210	128	
110 - Gesamtnote Module	Konto	Pf																165		
15 ORD Gestaltungsprojekt II																				
Wahl aus Objektdesign, Raumdesign, Szenografie, künstlerische Strategien *	Modul	Pf								9	6							9	6	Hinweis beachten
Gestaltungsprojekt II (K + E)	Veranstaltung	Pf	S							4										
Gestaltungsprojekt II (Projektbegleitung)	Veranstaltung	Pf	S							2										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							9										
16 ORD Digitaler Raum																				
Digitale Konzeption	Modul	Pf								9	6							9	6	
Digitale Konzeption	Veranstaltung	Pf	S							4										
Gestalterische Projektbegleitung	Veranstaltung	Pf	S							2										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							9										
17 ZK - Zusatzkompetenz II Wahlpflicht																				
Frewahl aus den ZK I Angeboten (Typo / Layout; generative KI, Fotografie, Film, Gestaltung 3D, Sound)	Veranstaltung	Pf	PS							6	4							6	4	
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							6										(2 verschiedene Kompetenzen in ZK I & II)
18-SK- Schlüsselkompetenz III																				
Ökonomie	Modul	Pf								4	4							4	4	
Ökonomie	Veranstaltung	Pf	MTP	PS						2	2									
Recht	Veranstaltung	Pf	MTP	PS						2	2									
19 ORD Gestaltungsprojekt III																				
Wahl aus Objektdesign, Raumdesign, Szenografie, künstlerische Strategien *	Modul	Pf								9	6							9	6	Hinweis beachten
Gestaltungsprojekt III (K + E)	Veranstaltung	Pf	S							4										
Gestaltungsprojekt III (Projektbegleitung)	Veranstaltung	Pf	S							2										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							9										
20 ORD Objektrealisation																				
Objektrealisation (Gestaltung)	Modul	Pf								9	6							9	6	
Objektrealisation (Gestaltung)	Veranstaltung	Pf	S							4										
Objektrealisation (Projektbegleitung)	Veranstaltung	Pf	S							2										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							9										
21 IDP- Interdisziplinäres Projekt I																				
Studiengangübergreifende Projektarbeit	Modul	Pf								6	4							6	4	
Studiengangübergreifende Projektarbeit	Veranstaltung	Pf	PS							4										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							6										
22 W- Wissenschaft III																				
Reflexion	Modul	Pf								6	4							6	4	
Reflexion	Veranstaltung	Pf	PS							4										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							6										
23 ORD Gestaltungsprojekt IV																				
Wahl aus Objektdesign, Raumdesign, Szenografie, künstlerische Strategien *	Modul	Pf												9	6			9	6	Hinweis beachten
Gestaltungsprojekt IV (K + E)	Veranstaltung	Pf	S							4										
Gestaltungsprojekt IV (Projektbegleitung)	Veranstaltung	Pf	S							2										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							9										
24 ORD Ecodesign																				
Ecodesign (K + E)	Modul	Pf								9	6							9	6	
Ecodesign (K + E)	Veranstaltung	Pf	S							4										
Ecodesign (Theoretische Begleitung)	Veranstaltung	Pf	S							2										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							9										
25 IDP- Interdisziplinäres Projekt II																				
Studiengangübergreifende Projektarbeit	Modul	Pf								6	4							6	4	
Studiengangübergreifende Projektarbeit	Veranstaltung	Pf	PS							4										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							6										
26 W- Wissenschaft IV																				
Wissenschaftliche Diskursivierung	Modul	Pf								6	4							6	4	
Wissenschaftliche Diskursivierung	Veranstaltung	Pf	PS							4										
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							6										
27 BA- BA Projektbegleitung																				
Abschlussbetreuung, Recherche, Analyse, Konzeption, Projektplanung, Organisation, Produktion	Modul	Pf														12		12		
Abschlussbetreuung, Recherche, Analyse, Konzeption, Projektplanung, Organisation, Produktion	Veranstaltung	Pf																		
Ringvorlesungen Design aus Semester 1-7		Pf																		
28 BA- Bachelorarbeit																				
Projekt	Modul	Pf															12		12	
Projekt	BA	Pf															8			
Thesis	TH	Pf															3			
Kolloquium	Konto	Pf															1			
29 SK- Schlüsselkompetenz IV																				
Existenzgründung	Modul	Pf														6	2	6	2	
Existenzgründung	Veranstaltung	Pf	PS														2			SL muss BE
Prüfung	Prüfung	Pf	MP													6				

* Diese vier Gestaltungsfelder werden als Wahlangbot semesterübergreifend angeboten. Die Studierenden im Studiengang Objekt- und Raumdesign (ORD) müssen drei der vier angebotenen Gestaltungsfelder absolvieren. (siehe Anlage für Objekt und Raumdesign, 4 D)

Legende	
Pf = Pflichtfach	SV = Seminaristische Vorlesung
	S = Seminar
MP = Modulprüfung	V = Vorlesung
MTP= Modulelprüfung	PS = Projektseminar
KO = Kolloquium	
TH = Thesis	BE = Bestanden
TN = Teilnahmenachweis	
SL = Studienbegleitende Leistung	

Anlage 6 Studienverlaufsplan Serious Games & Digital Knowledge:

BA Serious Games & Digital Knowledge April 2026				Semester														Gesamt		Voraussetzungen/ Bemerkungen
Nummer/Bezeichnung	Typ	Pflicht-Prüfungsart	Veranstaltungsart	1		2		3		4		5		6		7		CP	SWS	
100 - Gesamtergebnis	Konto	Pf																210	128	
110 - Gesamtnote Module	Konto	Pf																165		
1 GAME Serious Game Design I	Modul	Pf		9	6															
GD Fundamentals & Game Mechanics	Veranstaltung	Pf	S		6															
Prüfung	Prüfung	Pf	MP	9																
2 GAME Concept Art I	Modul	Pf		9	6															
Design Foundations / 2D	Veranstaltung	Pf	S		6															
Prüfung	Prüfung	Pf	MP	9																
3 GAME Technik I	Modul	Pf		5	4															
Introduction in Computer Science	Veranstaltung	Pf	SV		4															
Prüfung	Prüfung	Pf	MP	5																
4 GAME Technik II	Modul	Pf		5	4															
Programming Fundamentals	Veranstaltung	Pf	SV		4															
Prüfung	Prüfung	Pf	MP	5																
5 SK GA	Modul	Pf		2	2															
Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	Veranstaltung	Pf	SV		2															
Prüfung	Prüfung	Pf	MP	2																
6 GAME Interaction Design & User Experience	Modul	Pf			9	6														
Human-Centred Design	Veranstaltung	Pf	S			6														
Prüfung	Prüfung	Pf	MP		9															
7 GAME Concept Art II	Modul	Pf			8	6														
Design Foundations / 3D	Veranstaltung	Pf	S			6														
Prüfung	Prüfung	Pf	MP		8															
8 GAME Technik III	Modul	Pf			5	4														
Computer Architectures and Graphics	Veranstaltung	Pf	SV			4														
Prüfung	Prüfung	Pf	MP		5															
9 W - Wissenschaft I	Modul	Pf			6	6														
Game Studies I	Veranstaltung	Pf	MTP SV		2	2														
Medienpädagogik I	Veranstaltung	Pf	MTP SV		2	2														
Medienwissenschaften	Veranstaltung	Pf	MTP SV		2	2														
10 SK G Schlüsselkompetenz I	Modul	Pf			2	2														
ABWL / englisch	Veranstaltung	Pf	SV			2														
Studienstandesgespräch	Veranstaltung	Pf	SV			2														
Prüfung	Prüfung	Pf	MP		2															TN (Einmalige Teilnahme an einem Studienstandesgespräch im Rahmen PO §16)
11 GAM Serious Game Design II	Modul	Pf				8	6													
Storytelling, Serious Games, Game-Based Learning	Veranstaltung	Pf	S				6													
Prüfung	Prüfung	Pf	MP			8														
12 GAM Serious Games Development I	Modul	Pf				8	6													
Game Development I: Design	Veranstaltung	Pf	MTP S			5	4													
Game Development I: Code	Veranstaltung	Pf	MTP S			3	2													
13 ZK Zusatzkompetenz I / S. Game Development II (L)	Modul	Pf				6	4													
Game Programming	Veranstaltung	Pf	MP PS			6	4													
14 W Wissenschaften II	Modul	Pf				6	4													
Medienpädagogik II	Veranstaltung	Pf	SV			4	2													
Game Studies II	Veranstaltung	Pf	SV			4	2													
Prüfung	Prüfung	Pf	MP			6														
15 SK G Schlüsselkompetenz II	Modul	Pf				2	2													
Schlüsselkompetenz II - Entrepreneurship deutsch / english	Veranstaltung	Pf	PS			2	2													
Prüfung	Prüfung	Pf	MP			2														

BA Serious Games & Digital Knowledge April 2026																Gesamt		Voraussetzungen/ Bemerkungen		
Nummer/Bezeichnung	Typ	Pflicht- art	Prüfungs- art	Veran- staltungs- art	Semester														CP	SWS
					1	2	3	4	5	6	7	CP	SWS	CP	SWS	CP	SWS	CP		
100 - Gesamtergebnis	Konto	Pf																210	128	
110 - Gesamtnote Module	Konto	Pf																165		
16 GAM Serious Games Design III	Modul	Pf							9	6										
Advanced Game Mechanics	Veranstaltung	Pf		S																
Prüfung	Prüfung	Pf	MP						9	6										
17 GAM Serious Game Development III (t.)	Modul	Pf							9	6										
Serious Game Project	Veranstaltung	Pf	MTP	S					3	2										
AI / Deep Learning in Game Programming	Veranstaltung	Pf	MTP	S					5	4										
18 ZK Zusatzkompetenz II / S. Game Development IV (t.)	Modul	Pf							6	4										
Game Engines, Coding & Prototyping Freiwahl	Veranstaltung	Pf		PS																
Prüfung	Prüfung	Pf	MP	PS					6	4										
19 SK G Schlüsselkompetenz III	Modul	Pf							6	4										
Projektmanagement	Veranstaltung	Pf	MTP	PS					3	2										
Medienrecht	Veranstaltung	Pf	MTP	PS					3	2										
20 GAM Serious Game Design IV	Modul	Pf								9	6									
Game Art, Character Design, Animation	Veranstaltung	Pf		S						9	6									
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							9	6									
21 GAM Serious Game Development V (t.)	Modul	Pf								9	6									
Serious Game Project	Veranstaltung	Pf	MTP	S						3	2									
Multimodal UIs / AR& VR Technology	Veranstaltung	Pf	MTP	S						5	4									
22 IDP I	Modul	Pf								6	4									
Studiengangübergreifende Projektarbeit	Veranstaltung	Pf		PS							4									
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							6	4									
23 W Wissenschaft III	Modul	Pf								6	4									
Medienpädagogik III	Veranstaltung	Pf		SV							2									
Game Studies III	Veranstaltung	Pf		SV							2									
Prüfung	Prüfung	Pf	MP							6	4									
24 GAM Serious Game Design V	Modul	Pf									9	6								
Game Art / World Design / Assets & Items	Veranstaltung	Pf		S							9	6								
Prüfung	Prüfung	Pf	MP								9	6								
25 GAM Serious Game Project	Modul	Pf									9	6								
Serious Game Project	Veranstaltung	Pf		S							4									
Case Studies	Veranstaltung	Pf		S							2									
Prüfung	Prüfung	Pf	MP								9	6								
26 IDP II	Modul	Pf									6	4								
Studiengangübergreifende Projektarbeit	Veranstaltung	Pf		PS								4								
Prüfung	Prüfung	Pf	MP								6	4								
27 W Wissenschaft IV	Modul	Pf									6	4								
Medienpädagogik IV	Veranstaltung	Pf		SV								2								
Game Studies IV	Veranstaltung	Pf		SV								2								
Prüfung	Prüfung	Pf	MP								6	4								
28 BA BA Projektbegleitung	Modul	Pf														12				
Recherche/ Analyse / Konzeption / Projektplanung / Organisation / Produktion	Veranstaltung	Pf	MP														12			SL- Reflexionsgespräch über 12 besuchte Ringvorlesungen in den Semestern 1-7 im Fachbereich Design
29 BA BA - Arbeit	Modul	Pf															12			
Projekt	BA	Pf	BA														6			
Thesis	TH	Pf	TH														4			
Kolloquium	KO	Pf	KO														2			
30 SK G Schlüsselkompetenz IV	Modul	pf														6	2			
Existenzgründung deutsch / english	Veranstaltung	pf		PS													2			
Prüfung	Prüfung	pf	MP													6	2			

Legende	
Pf = Pflichtfach	SV = Seminaristische Vorlesung
MP = Modulprüfung	S = Seminar
MTP= Moduleprüfung	V = Vorlesung
KO = Kolloquium	PS = Projektseminar
TH = Thesis	BE = Bestanden
TN = Teilnahmenachweis	
SL = Studienbegleitende Leistung	