

Prüfungsordnung  
für Studierende in den Bachelor-Studiengängen  
Informatik,  
Informatik - Digitale Medien und Spiele,  
Informatik - Sichere und mobile Systeme sowie  
Medizininformatik  
des Fachbereichs Informatik  
an der Hochschule Trier

vom 14.03.2011 – publicus Nr. 2/2011

in der Fassung der Änderungsordnung vom 15.11.2013 - publicus Nr. 6/2013

**Lesefassung**

Lesefassungen dienen der besseren Lesbarkeit von Ordnungen, die durch eine oder mehrere Änderungsordnungen geändert worden sind. In ihnen sind die Regelungen der Ausgangs- und Änderungsordnungen zusammengestellt. Rechtlich verbindlich sind nur die originären Ordnungen und Änderungsordnungen, nicht jedoch die lesbaren Fassungen.

Auf Grund des § 7 Abs. 2 Nr. 2 und des § 86 Abs. 2 Nr. 3 des Hochschulgesetzes (HochSchG) vom 21. Juli 2003 (GVBl. S. 167; BS 223-41), zuletzt geändert durch das zweite Landesgesetz zur Änderung hochschulrechtlicher Vorschriften vom 9. Juli 2010 (GVBl. S. 167) hat der Fachbereichsrat des Fachbereichs Informatik der Fachhochschule Trier am 14. Juli 2010 die folgende Prüfungsordnung für Studierende in den Bachelor-Studiengängen „Informatik“, „Informatik – Internetbasierte Systeme“, „Informatik - Digitale Medien und Spiele“ sowie Medizininformatik des Fachbereichs Informatik an der Fachhochschule Trier beschlossen. Diese Prüfungsordnung hat der Präsident der Fachhochschule Trier mit Schreiben am 02.03.2011 genehmigt.

Sie wird hiermit bekannt gemacht.

**INHALT**

- § 1 Geltungsbereich und übergeordnete Regelungen
- § 2 Zweck der Prüfung
- § 3 Bachelor-Grad
- § 4 Regelstudienzeit, Studienaufbau und Umfang des Lehrangebotes
- § 5 Prüfungsvorleistungen
- § 6 Abschlussarbeit
- § 7 Bildung der Gesamtnote
- § 8 Inkrafttreten
- § 9 Außerkrafttreten der bisherigen Prüfungsordnung
- § 10 Übergangsvorschriften

## § 1

### Geltungsbereich und übergeordnete Regelungen

Diese Prüfungsordnung regelt die studiengangsspezifischen Prüfungsanforderungen und Prüfungsverfahren für die Bachelor-Studiengänge

1. Informatik,
2. Informatik - Digitale Medien und Spiele
3. Informatik - Sichere und mobile Systeme
4. Medizininformatik.

Studiengangsübergreifende Prüfungsregelungen sind in der allgemeinen Prüfungsordnung des Fachbereichs Informatik an der FH Trier (APO-I) festgelegt und gelten zusammen mit dieser Prüfungsordnung.

## § 2

### Zweck der Prüfung

Die Bachelor-Prüfung bildet den berufsqualifizierenden Abschluss des Bachelor-Studienganges. Durch die Prüfung soll festgestellt werden, ob die Studierenden die Zusammenhänge ihres Faches überblicken, die Fähigkeit besitzen, wissenschaftliche Methoden und Erkenntnisse anzuwenden und die für den Eintritt in die Berufspraxis notwendigen gründlichen Fachkenntnisse und entsprechende Handlungskompetenz erworben haben. Die Prüfungsgebiete (Module) für den jeweiligen Studiengang nach § 1 ergeben sich aus der Anlage 1.

## § 3

### Bachelor-Grad

Auf Grund der bestandenen Prüfungen wird der akademische Grad „Bachelor of Science“ (abgekürzt: „B.Sc.“) verliehen.

## § 4

### Regelstudienzeit, Studienaufbau und Umfang des Lehrangebots

(1) Die Studienzeit, in der das StuBachelor-Studium in der Regel abgeschlossen werden kann (Regelstudienzeit), beträgt sechs Semester. Darin sind praktische Studienphasen gemäß Absatz 4 enthalten. Innerhalb der Regelstudienzeit kann die Bachelor-Prüfung abgelegt werden. Dem Studium ist eine studentische Arbeitsbelastung entsprechend 180 ECTS-Leistungspunkten (European Credit Transfer System) zugeordnet. Ein ECTS-Leistungspunkt entspricht einer studentischen Arbeitsbelastung von 30 Stunden.

(2) Das Lehrangebot erstreckt sich über sechs Semester. Der zeitliche Umfang der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Lehrveranstaltungen im Pflicht- und Wahlpflichtbereich beträgt jeweils 144 Semesterwochenstunden (SWS).

(3) In der Anlage 1 finden sich für jeden Studiengang die zu absolvierenden Module.

(4) Innerhalb der Regelstudienzeit sind Praxisprojekte gemäß Anlage 1 in Form von Projektarbeiten zu absolvieren, bei denen an Aufgabenstellungen aus der Praxis das Gelernte angewendet und vertieft werden soll.

(5) Einzelheiten zu den Absätzen 3 und 4 regelt der Studienplan (§ 20 HochSchG).

## § 5

### Prüfungsvorleistungen

Zu allen Modulen gemäß Anlage 1 außer dem Seminar und den Praxisprojekten sind als Prüfungsvorleistung Studienleistungen nachzuweisen.

## § 6

### Abschlussarbeit

(1) Vor Beginn der Abschlussarbeit sollen Prüfungsleistungen im Umfang von 150 ECTS-Punkten erbracht sein.

(2) Die Bearbeitungszeit beträgt drei Monate. Falls im Bearbeitungszeitraum Lehrveranstaltungen absolviert werden, verlängert der Prüfungsausschuss die Bearbeitungszeit entsprechend, maximal auf sechs Monate. In begründeten Fällen kann der Prüfungsausschuss auf Antrag von Studierenden die Bearbeitungszeit ebenfalls verlängern; als Höchstgrenze gilt der in Satz 1 genannte Zeitraum.

## § 7

### Bildung der Gesamtnote

Aus dem mit den zugehörigen ECTS-Punkten gewichteten Durchschnitt der Noten aller Prüfungsleistungen wird die Gesamtnote gebildet. § 12 Abs. 4 der APO-I gilt entsprechend. Bei überragenden Leistungen (Gesamtnote bis einschließlich 1,2) kann das Gesamturteil "Mit Auszeichnung bestanden" erteilt werden.

## § 8

### Inkrafttreten

Die Prüfungsordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung in Kraft. Sie gilt für die Studierenden, die ab dem Wintersemester 2013/14 das Studium in einem der in § 1 genannten Bachelor-Studiengänge aufnehmen.

## § 9

### Außerkräftreten der bisherigen Prüfungsordnung

Mit Inkrafttreten dieser Prüfungsordnung tritt die Prüfungsordnung für Studierende in den Bachelor-Studiengängen Informatik, Informatik - Internetbasierte Systeme sowie Informatik - Digitale Medien und Spiele des Fachbereichs Informatik an der Fachhochschule Trier vom 31.08.2010 (Publicus Nr. 10/2010 vom 07. September 2010) außer Kraft.

§ 10  
Übergangsvorschriften

(1) Studierende, die das Studium in den Bachelorstudiengängen Informatik, Informatik - Internetbasierte Systeme, Informatik - Digitale Medien und Spiele sowie Medizininformatik des Fachbereichs Informatik an der Hochschule Trier vor Inkrafttreten dieser Prüfungsordnung aufgenommen haben, können das Studium nach der in § 9 bezeichneten Prüfungsordnung beenden. Diese Übergangsfrist gilt bis zum Ablauf des Sommersemesters 2017. Studierende nach Satz 1, die nach Ablauf dieser Frist das Bachelor-Studium noch nicht abgeschlossen haben, können in einen der in § 1 genannten Bachelor-Studiengänge nach dieser Prüfungsordnung wechseln und das Studium nach dieser Prüfungsordnung in der jeweils geltenden Fassung beenden.

(2) Studierende nach Abs. 1, Satz 1 können beantragen, ihr Studium nach dieser Ordnung fortzusetzen. Dabei werden Studienzeiten sowie gleichwertige Studien- und Prüfungsleistungen, die bereits erbracht wurden, angerechnet. Der Antrag ist unwiderruflich.

Trier, den <>

Prof. Dr. Andreas Künkler  
Der Dekan des Fachbereichs Informatik  
der Hochschule Trier

**Anlage 1**

**Bachelor-Studiengang Informatik**

| Fach                      | Modul                              | ECTS-Punkte |
|---------------------------|------------------------------------|-------------|
| Grundlagen der Informatik | Objektorientierte Programmierung   | 10          |
|                           | Datenstrukturen und Algorithmen    | 5           |
|                           | Theoretische Informatik            | 5           |
|                           | Angewandte Logik                   | 5           |
|                           | IT-Sicherheit                      | 5           |
|                           | Programmierparadigmen              | 5           |
| Hard- und Softwaresysteme | Systemadministration               | 5           |
|                           | Rechnernetze                       | 5           |
|                           | Betriebssysteme                    | 5           |
|                           | Datenbanken                        | 5           |
| Software Engineering      | Softwareentwurf und -test          | 5           |
|                           | Spezifikation interaktiver Systeme | 5           |
|                           | Grafische Benutzeroberflächen      | 5           |
|                           | Algorithmen-Design                 | 5           |
| Technische Grundlagen     | Technische Informatik              | 5           |
| Mathematik                | Grundlagen der Mathematik          | 5           |
|                           | Lineare Algebra                    | 5           |
|                           | Angewandte Mathematik              | 5           |
| Allgemeine Grundlagen     | Wissenschaftliches Arbeiten        | 5           |
|                           | Fremdsprache                       | 5           |
|                           | Online- und Medienrecht            | 5           |
| Seminar                   | Fachseminar                        | 5           |
| Wahlpflichtmodule         |                                    | 40          |
| Praxisprojekte            | Teamprojekt                        | 10          |
|                           | Abschlussarbeit                    | 12          |
|                           | Kolloquium zur Abschlussarbeit     | 3           |
| Summe                     |                                    | 180         |

**Bachelor-Studiengang Informatik - Digitale Medien und Spiele  
(Schwerpunkt Medien)**

| Fach                      | Modul                               | ECTS-Punkte |
|---------------------------|-------------------------------------|-------------|
| Grundlagen der Informatik | Objektorientierte Programmierung    | 10          |
|                           | Datenstrukturen und Algorithmen     | 5           |
|                           | Theoretische Informatik             | 5           |
| Softwaresysteme           | Systemadministration                | 5           |
|                           | Rechnernetze                        | 5           |
|                           | Web-Technologien                    | 5           |
| Software Engineering      | Softwareentwurf und -test           | 5           |
|                           | Spezifikation interaktiver Systeme  | 5           |
|                           | Grafische Benutzeroberflächen       | 5           |
| Gestaltung                | Grundlagen der Gestaltung           | 5           |
|                           | Benutzung von Gestaltungswerkzeugen | 5           |
| Mathematik                | Grundlagen der Mathematik           | 5           |
|                           | Lineare Algebra                     | 5           |
| Multimediale Anwendungen  | Digitale Medien                     | 5           |
|                           | Benutzerinterface-Design            | 5           |
|                           | Digitale Spiele                     | 5           |
|                           | Einführung in die Computergrafik    | 5           |
|                           | Flash-Programmierung                | 5           |
| Allgemeine Grundlagen     | Wissenschaftliches Arbeiten         | 5           |
|                           | Fremdsprache                        | 5           |
|                           | Online- und Medienrecht             | 5           |
| Seminar                   | Fachseminar                         | 5           |
| Wahlpflichtmodule         |                                     | 30          |
| Praxisprojekte            | Medienprojekt                       | 10          |
|                           | Interdisziplinäres Teamprojekt      | 10          |
|                           | Abschlussarbeit                     | 12          |
|                           | Kolloquium zur Abschlussarbeit      | 3           |
| Summe                     |                                     | 180         |

**Bachelor-Studiengang Informatik - Digitale Medien und Spiele  
(Schwerpunkt Spiele)**

| Fach                      | Modul                              | ECTS-Punkte |
|---------------------------|------------------------------------|-------------|
| Grundlagen der Informatik | Objektorientierte Programmierung   | 10          |
|                           | Datenstrukturen und Algorithmen    | 5           |
|                           | Theoretische Informatik            | 5           |
|                           | C/C++ Programmierung               | 5           |
| Hard- und Softwaresysteme | Systemadministration               | 5           |
|                           | Rechnernetze                       | 5           |
|                           | Web-Technologien                   | 5           |
|                           | Spieleprogrammierung               | 5           |
|                           | Spielekonsolenprogrammierung       | 5           |
|                           | Tool- und Plugin- Programmierung   | 5           |
| Software Engineering      | Softwareentwurf und -test          | 5           |
|                           | Spezifikation interaktiver Systeme | 5           |
|                           | Grafische Benutzeroberflächen      | 5           |
| Technische Grundlagen     | Technische Informatik              | 5           |
| Mathematik                | Grundlagen der Mathematik          | 5           |
|                           | Lineare Algebra                    | 5           |
|                           | Angewandte Mathematik              | 5           |
| Multimediale Anwendungen  | Digitale Medien                    | 5           |
|                           | Digitale Spiele                    | 5           |
|                           | Einführung in die Computergrafik   | 5           |
| Allgemeine Grundlagen     | Wissenschaftliches Arbeiten        | 5           |
|                           | Fremdsprache                       | 5           |
|                           | Online- und Medienrecht            | 5           |
| Seminar                   | Fachseminar                        | 5           |
| Wahlpflichtmodule         |                                    | 20          |
| Praxisprojekte            | Medienprojekt                      | 10          |
|                           | Interdisziplinäres Teamprojekt     | 10          |
|                           | Abschlussarbeit                    | 12          |
|                           | Kolloquium zur Abschlussarbeit     | 3           |
| Summe                     |                                    | 180         |

**Bachelor-Studiengang Informatik - Sichere und mobile Systeme**

| Fach                      | Modul                              | ECTS-Punkte               |
|---------------------------|------------------------------------|---------------------------|
| Grundlagen der Informatik | Objektorientierte Programmierung   | 10                        |
|                           | Datenstrukturen und Algorithmen    | 5                         |
|                           | Theoretische Informatik            | 5                         |
|                           | Angewandte Logik                   | 5                         |
|                           | IT-Sicherheit                      | 5                         |
|                           | IT-Sicherheit mobiler Systeme      | 5                         |
|                           | Hard- und Softwaresysteme          | Systemadministration      |
| Hard- und Softwaresysteme | Rechnernetze                       | 5                         |
|                           | Datenbanken                        | 5                         |
|                           | Web-Technologien                   | 5                         |
|                           | Mobile Kommunikationssysteme       | 5                         |
|                           | Ortsabhängige Systeme              | 5                         |
|                           | Software Engineering               | Softwareentwurf und -test |
| Software Engineering      | Spezifikation interaktiver Systeme | 5                         |
|                           | Grafische Benutzeroberflächen      | 5                         |
|                           | Parallele Programmierung           | 5                         |
|                           | Entwicklung verteilter Anwendungen | 5                         |
|                           | Entwicklung mobiler Anwendungen    | 5                         |
|                           | Technische Grundlagen              | Technische Informatik     |
| Mathematik                | Grundlagen der Mathematik          | 5                         |
|                           | Lineare Algebra                    | 5                         |
| Allgemeine Grundlagen     | Wissenschaftliches Arbeiten        | 5                         |
|                           | Fremdsprache                       | 5                         |
|                           | Online- und Medienrecht            | 5                         |
| Seminar                   | Fachseminar                        | 5                         |
| Wahlpflichtmodule         |                                    | 15                        |
| Praxisprojekte            | Praktikum IT-Sicherheit            | 10                        |
|                           | Teamprojekt                        | 10                        |
|                           | Abschlussarbeit                    | 12                        |
|                           | Kolloquium zur Abschlussarbeit     | 3                         |
| Summe                     |                                    | 180                       |



**Bachelor-Studiengang Medizininformatik**

| Fach  | Modul  | ECTS-Punkte |
|---|--|-------------|
| Grundlagen der Informatik                           | Objektorientierte Programmierung                   | 10          |
|   | Datenstrukturen und Algorithmen                    | 5           |
|   | Theoretische Informatik                            | 5           |
|   | Angewandte Logik                                   | 5           |
|   | IT-Sicherheit                                      | 5           |
| Hard- und Softwaresysteme                           | Datenbanken  | 5           |
|   | Rechnernetze                                       | 5           |
| Software Engineering                                | Softwareentwurf und -test                          | 5           |
|   | Spezifikation interaktiver Systeme                 | 5           |
|   | Grafische Benutzeroberflächen                      | 5           |
| Technische Grundlagen                               | Technische Informatik                              | 5           |
|   | Mathematik   | 5           |
| Naturwissenschaftliche /<br>Medizinische Grundlagen | Grundlagen der Mathematik                          | 5           |
|   | Lineare Algebra                                    | 5           |
|   | Angewandte Mathematik                              | 5           |
|   | Klassische und moderne Physik                      | 5           |
| Wahlpflichtmodule                                   | Grundlagen der Medizin A                           | 5           |
|   | Grundlagen der Medizin B                           | 5           |
|   | Seminare   | 20          |
| Grundlagen Medizininformatik                        | Fachseminar  | 5           |
|   | Gesundheitswesen und Medizinrecht                  | 5           |
|   | Medizinische Statistik                             | 5           |
|   | Zulassung von Medizinprodukten                     | 5           |
|   | Medizinische Bildgebung                            | 5           |
|   | Medizinische Dokumentation und Informationssysteme | 5           |
|   | Grundlagen der Biosignalverarbeitung               | 5           |
|   | Medizinische Bildverarbeitung                      | 5           |
|   | Medizinische Computergrafik                        | 5           |
|   | Praxisprojekte                                     | Teamprojekt |
| Abschlussarbeit                                     |  | 12          |
| Kolloquium zur Abschlussarbeit                      |  | 3           |
| Summe   |  | 180         |