

Studienordnung
für den internationalen Master-Studiengang
Digitale Medien (Medieninformatik/Mediengestaltung)

der Universität Bremen, der Hochschule Bremen, der Hochschule für Künste Bremen und
der Hochschule Bremerhaven¹

vom TT.MM.2002

§ 1

Aufgabe und Geltungsbereich

Diese Studienordnung beschreibt Ziele, Aufbau und Inhalte des gemeinsamen Master-Studiengangs Digitale Medien (Medieninformatik/Mediengestaltung) der Universität Bremen, der Hochschule Bremen, der Hochschule für Künste Bremen und der Hochschule Bremerhaven. Sie regelt den Studienverlauf für alle Studierenden, die einen Masterabschluss im Fach Digitale Medien anstreben. Sie dient als Grundlage für die Planung des Lehrangebots.

§ 2

Ziele des Studiums

- (1) Das Studium dient der wissenschaftlichen und gestalterisch-künstlerischen Vorbereitung der Studierenden auf die Berufspraxis. Diese ist durch die Analyse, Entwicklung und Anwendung digitaler Medien in unterschiedlichen betrieblichen und gesellschaftlichen Bereichen geprägt. Das Masterstudium befähigt zu einer wissenschaftlichen Tätigkeit in Forschung und Praxis. Das Studium bezieht sich auf die wissenschaftlich fundierte Entwicklung multimedialer Informations- und Kommunikationssysteme mit Methoden der Informatik und des Kommunikationsdesigns, auf die Anwendung dieser Systeme zur Lösung konkreter Problemstellungen sowie auf die gesellschaftlichen Zusammenhänge dieser Entwicklungs- und Anwendungsprozesse. Die Studierenden sollen lernen, sich wissenschaftlich mit Fragestellungen aus den genannten Teilbereichen interdisziplinär auseinander zu setzen und gesellschaftliche Verantwortung für ihre berufliche Tätigkeit zu übernehmen.
- (2) Die internationale Ausrichtung des Studiums hat zum Ziel, die Studierenden auf europäische und internationale Tätigkeitsfelder vorzubereiten. Die Lehre wird teilweise in deutscher und teilweise in englischer Sprache durchgeführt. Durch Absolvieren eines Auslandsstudiums sollen die Studierenden in direkter Weise Aspekte dortiger Forschung und Lehre aufnehmen und auf eigene Fragestellungen umsetzen lernen.
- (3) Im Einzelnen werden folgende Ziele angestrebt:
 - Die Studierenden sollen die Besonderheiten des Computers als Medium begreifen lernen. Dazu gehört insbesondere die Möglichkeit, mit vernetzten Computern zwischenmenschliche Kommunikations- und Kooperationsprozesse zu unterstützen. Das setzt ein vertieftes Verständnis von Information und Kommunikation als gesellschaftliche, gestalterische und technische Kategorien voraus. Das Studium soll die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Frage fördern, inwieweit der Computer als Medium dinghaften oder prozessualen Charakter besitzt.
 - Den Studierenden sollen vertiefte theoretische Einsichten vermittelt werden, die es ermöglichen, praktische und anwendungsnahe Fragestellungen mit wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten und neuartige Lösungen zu entwickeln.

¹ So weit sich diese Ordnung auf natürliche Personen bezieht, gilt sie (entsprechend § 1 Abs. 5 des Bremischen Hochschulgesetzes) für weibliche und männliche Personen in gleicher Weise. Dienst- und Funktionsbezeichnungen werden von Frauen in der weiblichen Sprachform geführt.

- Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, Fragestellungen aus Anwendungsgebieten der digitalen Medien so weit wissenschaftlich und gestalterisch erfassen und praktisch bearbeiten zu können, dass sie in Kooperation mit Spezialisten aus dem jeweiligen Anwendungsbereich soziotechnische Systeme entwickeln und bewerten können. Sie sollen in der Lage sein, aus den praktischen Problemstellungen verallgemeinernde Schlussfolgerungen ableiten und neue wissenschaftliche Fragen entwickeln zu können.
 - Die Studierenden sollen Einsicht in die historischen und gegenwärtigen Zusammenhänge von Technik, Gestaltung, Wissenschaft und Gesellschaft gewinnen, diese in die Entwicklung digitaler Medien umsetzen und damit in der beruflichen Praxis Entscheidungen bewusst und verantwortlich handelnd treffen können. Sie sollen die erkannten sozialen Wirkungen des Einsatzes digitaler Medien bei der Gestaltung zukünftiger Mediensysteme zu berücksichtigen lernen.
 - Das Studium soll die in der beruflichen Praxis geforderte Fähigkeit zur Arbeit in Gruppen vermitteln und die Kommunikation und Kooperation mit Anwendern und Benutzern multimedialer Systeme sowie mit Fachleuten aus anderen Disziplinen fördern. Das Studium soll die Fähigkeit vermitteln, sich kontinuierlich Methoden und Inhalte des Fachgebiets selbstständig zu erarbeiten (lebenslanges Lernen) und wissenschaftlich weiterzuentwickeln.
 - Das Masterstudium qualifiziert vor allem auch für eine Tätigkeit im wissenschaftlichen Bereich, es bereitet auf die Promotion vor und qualifiziert für die Arbeit in forschungsintensiven Betrieben.
- (4) Die Reform des Studiums ist eine ständige Aufgabe. Die Veränderungen in der Entwicklung und Anwendung der digitalen Medien wie auch die Erfahrungen mit dem Studiengang und dessen Studien- und Prüfungsordnung werden bei der Überarbeitung der Studienordnung berücksichtigt.

§ 3

Aufbau des Studiums

- (1) Das Lehrangebot ist so zu organisieren, dass das Masterstudium in vier Semestern, einschließlich der Zeit für das Anfertigen der Master-Thesis, beendet werden kann. Bei besonders intensivem Studium kann der Masterabschluss bereits nach drei Semestern erworben werden. Die Studienkommission sorgt verbindlich für die Bereitstellung des notwendigen Lehrangebots.
- (2) Das Studium ist modular aufgebaut. Module sind in sich abgeschlossene Studieneinheiten, die sich aus einer oder mehreren Lehrveranstaltungen sowie aus Selbstlernanteilen zusammensetzen können. Die Lehrveranstaltungen und Selbstlernanteile stammen aus dem Themenspektrum des Moduls. Das Studium besteht aus der erfolgreichen Teilnahme an Pflicht-, Wahlpflicht- und Wahlmodulen entsprechend Anhang 1. Die spezialisierten Inhalte der Module des Master-Studiums werden im Rahmen der Lehrplanung von den Lehrenden beschrieben. Bei allen Modulen werden mögliche Voraussetzungen von den Lehrenden im Rahmen der Viersemesterplanung angegeben. Die Lehrenden entscheiden über mögliche Ausnahmeregelungen.
- (3) Die Modularisierung des Studiums soll die Durchführung eines Teilzeitstudiums unterstützen. Die Studienkommission entwickelt Konzepte und trifft organisatorische und curriculare Maßnahmen, um für die Teilzeitstudierenden flexible Studienbedingungen zu schaffen.
- (4) Einen wesentlichen Bestandteil des Studiums bildet das Projekt (vgl. § 7).

§ 4

Studienberatung und Betreuung der Studierenden

- (1) Der Gemeinsame Ausschuss Digitale Medien bestellt einen oder mehrere Hochschullehrer des Studiengangs für die Dauer von zwei Jahren zu Fachstudienberatern.
- (2) Zu Beginn des Wintersemesters finden für die Studierenden des ersten Semesters Einführungstage statt. Sie dienen der Orientierung im Studium und – so weit noch nicht bekannt – dem Kennenlernen der Einrichtungen und der Lehrenden des Studiengangs.
- (3) Das modularisierte Studium erfordert ein hohes Maß an Studienberatung. Die Studienberatung soll die Studierenden bei der sinnvollen Zusammenstellung von Modulen und bei der geeigneten Auswahl von Modulen zur Vertiefung des Studiums unterstützen.
- (4) Die Betreuung der Studierenden im Bachelor-Studium soll durch ein Mentorenmodell unterstützt werden.

Die Mentoren, in der Regel Hochschullehrer oder wissenschaftliche Mitarbeiter, betreuen die ihnen auf freiwilliger Basis zugeordneten Studierenden individuell bei der Bewältigung von Studienproblemen. Die Studierenden haben einen Anspruch auf die Betreuung durch einen Mentor. Die Mentoren organisieren den Erfahrungsaustausch zwischen den Studierenden in ihrer Mentorengruppe. Sie unterstützen die Studierenden bei der inhaltlichen Vorbereitung des Auslandsstudiums. Das Mentorenmodell dient auch der individuellen Betreuung der ausländischen Studierenden (Austauschstudierenden) im Bremer Studiengang.

- (5) Der Studiengang orientiert sich bis zum Ende des ersten Studienjahrs über den bisherigen Studienverlauf der Studierenden und informiert die Studierenden darüber. Gegebenenfalls führen – nach Wahl der Studierenden – die Mentoren oder der Fachstudienberater eine Studienberatung durch.
- (6) Der Studienberater hat auch die Aufgabe, mit Studierenden, die am Ende des siebten Semester noch nicht ihren Bachelor-Reports angemeldet haben, ein Beratungsgespräch zu führen. Ziel des Beratungsgesprächs ist es herauszufinden, welche Hinderungsgründe vorliegen und welche Hilfen zum Abschluss des Studiums gegeben werden können.

§ 5

Lerninhalte

- (1) Die Lerninhalte beziehen sich auf die folgenden Modulbereiche (vgl. Anhang 1):
 - Praktische Medieninformatik
 - Praktische Mediengestaltung
 - Grundlagenprojekte der Mediengestaltung
 - Medientheorie und Medienanalyse
 - Anwendung der Digitalen Medien
 - Wahlbereich
 - Projekte, Praktika und Abschlussarbeiten
- (2) Das Masterstudium behandelt aus den Modulbereichen des Absatz 1 komplexe und spezialisierte Gegenstandsbereiche in – verglichen mit dem Bachelorstudium – wissenschaftlich und gestalterisch vertiefterer und selbstständigerer Art. Ein großer Teil der Inhalte soll englischsprachig vermittelt werden.
- (3) Das Masterstudium soll neben der wissenschaftlichen Qualifikation auch die Fähigkeit zur Übernahme von Verantwortung im personellen Bereich herausbilden. Zu diesem Zweck sollen die Studierenden bei der Beratung und Betreuung eines Bachelorprojekts oder einer anderen Bachelorveranstaltung mitwirken (vgl. § 16, Abs. 4 der Prüfungsordnung). Diese Mitarbeit soll die Studierenden dazu befähigen, sich anleitend mit der Arbeit Anderer auseinander zu setzen, Teamarbeit strukturieren zu lernen und sich Methoden der fachlichen und organisatorischen Betreuung von projektartigen Arbeitszusammenhängen praktisch anzueignen. Diese Tätigkeiten haben beratende Funktion und unterstützen die Studierenden des Bachelorstudiums bei der Organisation ihrer Projekte und anderer Veranstaltungen. Diese Tätigkeiten, die das Modul 701 bilden, werden von einem Lehrenden begleitet und bewertet (Supervision).
- (4) Die Modulbereiche des Absatz 1 umfassen jeweils mehrere Module. Außer bei den Pflichtmodulen (vgl. Anlage 1) haben die Studierenden die Möglichkeit, innerhalb der Modulbereiche zwischen Modulen zu wählen. Der Umfang, in dem die Inhalte eines Modulbereichs studiert werden müssen, ist in Anhang 1 für jeden Modulbereich angegeben. Entsprechend dem Wandel des Fachs können innerhalb der Modulbereiche einzelne Module gestrichen und andere Module hinzugefügt werden. Die Module innerhalb der Modulbereiche im Wahlpflichtbereich sind insofern kein abschließender Bestandteil der Studienordnung und können bei der Veranstaltungsplanung fortgeschrieben werden.

§ 6

Formen der Lehre und des Lernens

- (1) Lernen ist ein aktiver Prozess. Die Lehre hat die Aufgabe, diesen Prozess zu unterstützen. Dazu werden folgende Formen des Lehrens und Lernens eingesetzt:
 - Kurs (Vorlesung und Übung)
 - Seminar

- Praktikum
- Projekt (Arbeitsvorhaben und Plenum)
- Kooperatives Lernen
- Unterstütztes Selbstlernen

Lehrveranstaltungen können auch als Kombination verschiedener Lehr- und Lernformen, einschließlich der Form des unterstützten Selbstlernens (Abs. 8), durchgeführt werden. Die Lehr- und Lernformen einer Veranstaltung sind den Studierenden spätestens zu Beginn des Semesters mitzuteilen.

- (2) Die Lehre im Studiengang Digitale Medien wird modellhaft durch multimediale Lehr- und Lernformen unterstützt, z.B. durch den Einsatz von telekooperativen Lernsystemen, durch Teleteaching, durch Lernprogramme zur Faktenvermittlung usw. Die Rolle der Lehrenden als Lernmoderatoren und -berater wird gestärkt.
- (3) *Kurse* dienen der systematischen Vermittlung fachwissenschaftlicher Kenntnisse sowie methodischer und instrumenteller Fertigkeiten. Sie stützen sich auf Skripte, Lehrbücher oder andere Begleitmaterialien. In der Regel gliedern sie sich in Vorlesungen und Übungen oder finden als Kombination von Vorlesungs- und Seminaranteilen (seminaristische Vorlesungen) statt. Die *Vorlesungen* dienen der zusammenhängenden Darstellung und Reflexion eines Stoffgebiets. Die *Übungs- und Seminaranteile* dienen der Anwendung des vorgetragenen und erarbeiteten Stoffs und der Einübung der methodischen und instrumentellen Fertigkeiten. Die Übungen zu einem Kurs werden in Kleingruppen, die von Lehrenden betreut werden, durchgeführt. Die Teilnehmerzahl in seminaristischen Vorlesungen soll 30 nicht überschreiten.
- (4) *Seminare* dienen der selbstständigen Erarbeitung einzelner Fachbeiträge zu einem umfassenden wissenschaftlichen Thema sowie der Herausbildung kommunikativer Kompetenz. Die Studierenden lernen in Seminaren insbesondere den Umgang mit Fachliteratur, die Vermittlung komplizierter Sachverhalte im mündlichen Vortrag, die diskursive Auseinandersetzung mit Kritik sowie die Darstellung des Themas in einer schriftlichen Ausarbeitung. Die kontinuierliche Teilnahme am Seminar ist Voraussetzung für den Lernerfolg, weil nur so die Befassung mit dem Thema über den eigenen Beitrag hinaus und die Diskussion des Gegenstandsbereichs unter den Studierenden möglich ist.
- (5) *Praktika* dienen der intensiven Auseinandersetzung mit einzelnen Lehrinhalten durch Bearbeitung praktischer, experimenteller oder gestalterischer Aufgaben am Computer oder an anderen Medienproduktionssystemen oder durch Erkundung spezieller betrieblicher Anwendungsbereiche. Praktika führen zum Erwerb exemplarischer Erfahrungen und Fertigkeiten.
- (6) *Projekte* dienen der Bearbeitung komplexer interdisziplinärer Fragestellungen aus dem Bereich digitaler Medien. In einem Projekt arbeiten Studierende in Kleingruppen zusammen. Ein Projekt besteht aus einem oder mehreren *Arbeitsvorhaben*, in denen die Studierenden abgegrenzte Teilprobleme des Projekts behandeln, deren Lösung einen theoretischen oder praktischen Beitrag zur Bearbeitung der Projektaufgabe insgesamt liefern. Die Durchführung eines Arbeitsvorhabens wird durch geeignete weitere Lehrveranstaltungen vorbereitet und unterstützt. Bei Projekten mit mehreren Arbeitsvorhaben dient ein *Plenum* der Zielfindung des Gesamtprojekts, der Koordination der Arbeitsvorhaben sowie dem Erfahrungsaustausch der Studierenden über den Projektverlauf und die erreichten Zwischenergebnisse.
- (7) Die Vorbereitung auf eine teamorientierte Berufspraxis erfolgt nicht nur im Rahmen des Projekts. *Kooperatives Lernen* soll in möglichst vielen Lernsituationen praktiziert werden. Dazu werden die digitalen Medien selbst genutzt. Mögliche Beispiele hierfür sind Elektronische Foren als Lehrveranstaltungs-begleitende Angebote, Ko-Autorensysteme zur gemeinsamen Erstellung von Lernmaterialien oder die E-Mail-Kommunikation mit Studierenden der Partneruniversitäten.
- (8) Eine wesentliche Form der Lehre stellt das *unterstützte Selbstlernen* dar. Die Studierenden erarbeiten dabei Sachverhalte anhand von Materialien selbstständig. Sie werden dabei individuell von den Lehrenden aktiv unterstützt, z.B. durch Intensivberatung zur Eingrenzung der Problemstellung, durch Hilfestellung bei der Problemlösung, durch die Beurteilung erster Lösungsversuche oder durch die gemeinsame Identifikation von vorhandenen Lernbedarfen der einzelnen Studierenden. Den Studierenden wird mitgeteilt, wann und in welchem Rahmen sie auf die aktive Unterstützung der Lehrenden zurückgreifen können (erweiterte Sprechstunden, netzbasierte Lernberatung usw.).

- (9) Ein Teil der Lehrveranstaltungen wird englischsprachig durchgeführt. Der Anteil englischsprachiger Lehrveranstaltungen nimmt im Laufe des Studiums zu. Es wird empfohlen, den Bachelor-Report in englischer Sprache abzufassen.

§ 7

Projekt

- (1) Wesentlicher Teil des Studiums ist die Teilnahme an Projekten. Dadurch soll den Studierenden Gelegenheit gegeben werden, eine konkrete Aufgabenstellung zu analysieren, die Aufgabe zu präzisieren, die erlernten wissenschaftlichen und gestalterischen Methoden bei der Lösung anzuwenden und die Ergebnisse wissenschaftlichen Anforderungen entsprechend darzustellen. Darüber hinaus besteht ein wichtiges Ziel des Projekts in der Herausbildung von Teamfähigkeit sowie in der Erarbeitung und Erprobung von praktischen Methoden der Projektplanung und -leitung. Die gemeinsame Arbeit in der Projektwerkstatt des Studiengangs dient diesem Ziel.
- (2) Die Themen der Projekte sollen praktische Relevanz haben und die gesellschaftlichen Zusammenhänge berücksichtigen. Projekte können insbesondere auch fachübergreifend zusammen mit anderen Studiengängen veranstaltet werden. Gegenstand von Projekten sind Analyse, Planung, Konzeption, Gestaltung, Entwicklung, Einsatz und Bewertung digitaler Medien. Die Projektthemen werden im Rahmen der jährlichen Veranstaltungsplanung festgelegt.
- (3) Projekte orientieren sich nicht nur am angestrebten Resultat, sondern auch an den bei ihrer Durchführung gesammelten Erfahrungen. Sie sind eine Form des Lehrens und Lernens, die von allen Beteiligten besondere Anstrengungen verlangt und besondere Erfolge erzielen lässt. Projekte genießen deswegen die besondere Förderung durch den Studiengang.
- (4) Projekte können sowohl im Sommer- wie auch im Wintersemester beginnen. In jedem Semester werden die im darauffolgenden Semester beginnenden Projekte vorgestellt. Die Studienkommission sorgt dafür, dass neue Projekte in ausreichender Zahl angeboten werden.
- (5) Melden sich für ein Projekt mehr als 20 Studierende an, so sucht der Vorsitzende der Studienkommission in Gesprächen mit den Beteiligten nach Möglichkeiten, diese Zahl nicht zu überschreiten. Gelingt dies nicht, so entscheidet das Los.
- (6) Masterprojekte sollen fachübergreifend organisiert werden. Sie dienen der gemeinsamen vertiefenden Ausbildung von Medieninformatikern und Mediengestaltern. Daher setzen sich die Projekte möglichst aus Studierenden beider Studienrichtungen zusammen.
- (7) Die Durchführung von Masterprojekten zusammen mit den ausländischen Partneruniversitäten des Studiengangs wird ausdrücklich unterstützt. Die studienorganisatorischen Rahmenbedingungen (z.B. zeitliche Lage der Semester usw.) sind dazu nach Möglichkeit entsprechend anzupassen.
- (8) Das Masterprojekt erstreckt sich in der Regel über zwei Semester. Es besteht aus Arbeitsvorhaben und begleitenden Lehrveranstaltungen. Es hat einen Umfang von 36 Punkten.

§ 8

Master-Thesis

- (1) Mit der Master-Thesis soll der Nachweis erbracht werden, dass die Studierenden ein komplexes fachübergreifendes Thema der Medieninformatik/Mediengestaltung oder ihrer Anwendungen selbstständig und umfassend wissenschaftlich und gestalterisch bearbeiten sowie die Ergebnisse wissenschaftlichen Anforderungen entsprechend darstellen und reflektieren können.
- (2) Es soll die Möglichkeit gegeben werden, das Thema der Master-Thesis in inhaltlichem Zusammenhang mit dem Masterprojekt zu wählen. Die Thesis kann ungelöste Fragestellungen des Projekts aufgreifen und einer Lösung zuführen. Die Studierenden sprechen das Thema mit einer prüfungsberechtigten Person ab, die die Arbeit auch betreut. Themenvorschläge der Studierenden sollen berücksichtigt werden. Eine unterstützende Betreuung kann durch wissenschaftliche Mitarbeiter erfolgen.
- (3) Die Master-Thesis kann als Gruppenarbeit angefertigt werden.
- (4) Zulässige Sprachen für die Abfassung der Master-Thesis sind Deutsch und Englisch. Es wird empfohlen, die Arbeit auf Englisch zu verfassen.

§ 9

Geltungsbereich und Übergangsbestimmungen

Diese Studienordnung gilt für alle Studierende des Master-Studiengangs Digitale Medien an den Bremer Hochschulen.

§ 10

Inkrafttreten

Die Studienordnung tritt mit dem Tag ihrer Genehmigung durch die Landes-Rektoren-Konferenz in Kraft.

Anhang 1: Modulbereiche und Module des Master-Studiengangs Digitale Medien

Anhang 1: Modulbereiche und Module des Master-Studiengangs Digitale Medien

Pflicht (P), Wahlpflicht (WP), Wahl (W)

Modulbereiche 1 und 2: Grundlagen		Digitale Medien	
	Grundlagen aus dem Bachelor-Studium		
Modulbereich 3: Praktische Medieninformatik			
301-2	Computergrafik	WP	
302-2	Bild-, Audio- und Videoverarbeitung	WP	
303-2	Kommunikationstechnik	WP	
304-2	Rechnernetze	WP	
305-2	Multimedia-Datenbanken	WP	
306-2	Hypermediasysteme	WP	
307-2	Virtual Reality - Augmented Reality	WP	
308-2	Mensch-Computer-Interaktion, Medien-Ergonomie	WP	
309-2	Netzmanagement und Systemadministration	WP	
310-2	Digitale Filmproduktion	WP	
311-2	Spezielle Gebiete der Praktischen Medieninformatik	WP	
Modulbereich 4: Praktische Mediengestaltung			
401-2	Typographie, Layout	WP	
402-2	Stilles Bild / Fotografie	WP	
403-2	AV-Medien / Animation	WP	
404-2	3D-Design	WP	
405-2	Visualistik / Illustration	WP	
406-2	Spezielle Gebiete der Praktischen Mediengestaltung	WP	
Modulbereich 5: Grundlagenprojekte der Mediengestaltung			
501-2	Corporate Design, Corporate Identity und Markenarchitektur	WP	
502-2	Interaktive Kommunikation	WP	
503-2	Dramaturgie und Konzeption	WP	
504-2	Intermediale Gestaltung	WP	
505-2	Interface Design / Ergonomie	WP	
506-2	Auditive Gestaltung	WP	
507-2	Spezielle Grundlagenprojekte der Mediengestaltung	WP	
Modulbereich 6: Medientheorie und Medienanalyse			
601-2	Medientheorie und Mediengeschichte,	WP	
602-2	Medienökonomie und Medienrecht	WP	
603-2	Semiotik digitaler Medien	WP	
604-2	Wahrnehmungspsychologie	WP	
605-2	Kulturwissenschaftliche Aspekte der Medien	WP	
606-2	Medienwirkungsforschung	WP	
607-2	Spezielle Gebiete der Medientheorie und Medienanalyse	WP	
Modulbereich 7: Anwendungen der Medieninformatik			
701-2	Media Engineering: Medienproduktion und Projektmanagement	P	
702-2	Lehr-/Lernsysteme	WP	
703-2	Electronic Services	WP	
704-2	Telekooperationssysteme	WP	
705-2	Medien in Kunst und Kultur	WP	
706-2	Spezielle Gebiete der Anwendungen	WP	
Modulbereich 8: Wahlbereich			
801-2	Module frei wählbar aus den Modulbereichen 3 bis 7	W	
802-2	Module frei wählbar aus ergänzend. Angeboten der Bremer Hochschulen	W	18
Modulbereich 9: Projekte, Praktika, Abschlussarbeiten			
901-1	Masterprojekt	P	36
902-1	Master-Thesis	P	30
Σ			120

30 CP
aus mindestens
2 Modul-
bereichen

zusätzlich 6 CP
(Modul 701,
Betreuung
Bachelorprojekt
als Pflicht)