Amtliche Bekanntmachung

Nr. 61/2026 Veröffentlicht am: 21.10.2026

Studiengangsspezifische Studien- und Prüfungsordnung (sSPO) für den Bachelorstudiengang Computervisualistik der Fakultät für Informatik an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg

vom 21.10.2026

Auf Grund § 13 Absatz 1 Satz 1 des Hochschulgesetzes des Landes Sachsen-Anhalt in der Fassung der Bekanntmachung vom 01. Juli 2021 (GVBl. LSA S. 368, 369), zuletzt geändert durch Artikel 2 des Gesetzes vom 17. März 2026 (GVBl. S.81, 92) hat die Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg (OVGU) folgende studiengangsspezifische Studien- und Prüfungsordnung (sSPO) für den Bachelorstudiengang Computervisualistik als Satzung erlassen:

Herausgegeben vom Rektor der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg, Universitätsplatz 2, 39106 Magdeburg

Inhaltsverzeichnis

I. Allgemeiner Teil **3**

§ 1 Geltungsbereich 3

§ 2 Ziele des Studiums 3

II. Umfang und Ablauf des Studiums **3**

§ 5 Zulassung zum Studium/Zulassungsvoraussetzungen 3

§ 6 Studienbeginn und Studiendauer 4

§ 7 Gliederung und Umfang des Studiums 4

§ 8 Studienaufbau 4

V. Schlussbestimmungen **4**

§ 39 Inkrafttreten 4

Anhänge **5**

1 Regelstudien- und Prüfungsplan **5**

I. Allgemeiner Teil

§ 1 Geltungsbereich

(6) **(E)** Die vorliegende sSPO des Bachelorstudiengangs Computervisualistik ergänzt **(E)** und präzisiert **(P)** die ASPO der Fakultät für Informatik der OVGU. Mit **(E)** gekennzeichnete Absätze der sSPO treten zu den Absätzen der ASPO hinzu; ihre Nummerierung setzt die der ASPO fort. Mit **(P)** gekennzeichnete Absätze der sSPO treten an die Stelle des gleich nummerierten Absatzes der ASPO.

(7) **(E)** Diese Ordnung ist gültig für alle Studierenden, die erstmals ab dem Sommersemester 2027 in den Bachelorstudiengang Computervisualistik der Fakultät für Informatik immatrikuliert werden. Studierende, die bereits vor dem Sommersemester 2027 in den Bachelorstudiengängen der Fakultät für Informatik immatrikuliert waren, können dieser Ordnung nicht beitreten.

§ 2 Ziele des Studiums

(4) **(P)** Studiengangspezifische Ziele des Bachelorstudiengangs Computervisualistik sind:

- Die Absolventen und Absolventinnen haben die Fähigkeit, Informationen aus Bilddaten zu extrahieren.
- Die Absolventen und Absolventinnen haben die Fähigkeit, Bilder aus 3D-Modellen zu generieren.

II. Umfang und Ablauf des Studiums

§ 5 Zulassung zum Studium/Zulassungsvoraussetzungen

(5) **(E)** Sich Bewerbende, die keine deutsche Hochschulzugangsberechtigung aufweisen, müssen ferner über ausreichende Kenntnisse der deutschen Sprache verfügen. Dazu ist der Nachweis in Form der DSH Stufe 2, des TestDaf Stufe 4, DSD II, Telc C1 Hochschule oder ein Äquivalent zu erbringen. Der Referenzrahmen für Sprachnachweise der OVGU erläutert die Möglichkeiten zum Nachweis der Sprachqualifikationen.

§ 6 Studienbeginn und Studiendauer

(1) **(P)** Eine Immatrikulation in das erste und in ein höheres Fachsemester ist kohortenaufwachsend sowohl zum Wintersemester als auch zum Sommersemester möglich. Für den Studienbeginn im ersten Fachsemester wird die Immatrikulation zum Wintersemester empfohlen.

§ 7 Gliederung und Umfang des Studiums

(5) **(P)** Der Studiengang kann in einer regulären Verlaufsform gemäß Anhang 1 absolviert werden.

(6) **(E)** Es können entweder Wahlpflichtmodule im Bereich Informatik mit insgesamt 15 CP oder ein Berufspraktikum mit 15 CP absolviert werden.

§ 8 Studienaufbau

(10) **(E)** Hauptunterrichts- und Prüfungssprache des Studiengangs ist Deutsch. Zur Vorbereitung auf die Wissenschaftssprache und den späteren Beruf werden auch Module in englischer Sprache angeboten.

V. Schlussbestimmungen

§ 39 Inkrafttreten

Diese Studien- und Prüfungsordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung in den Amtlichen Bekanntmachungen der OVGU in Kraft.

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Fakultätsrates der Fakultät für Informatik vom 07.10.2026 und der Stellungnahme des Senates der OVGU vom 21.10.2026.

Magdeburg, 21.10.2026

Prof. Dr.-Ing. Jens Strackeljan
Rektor der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg

Anhänge

1 Regelstudien- und Prüfungsplan

Die Regelstudienpläne sind Empfehlungen für die Reihenfolge der Belegung der Module. Damit ist das Studium möglich in der Regelstudienzeit zu absolvieren. Es steht den Studierenden aber frei von der Semesterlage abzuweichen.

In der Regel werden Module mit einer Prüfungsleistung abgeschlossen (nach der jeweils gültigen ASPO für die Bachelorstudiengänge § 17). Für eine begrenzte CP-Anzahl können Module auch mit einer unbenoteten Prüfungsleistung abgeschlossen werden; diese Option ist nur für bestimmte, mit Stern markierte Module möglich. Die Wahl treffen die Studierenden eigenverantwortlich. Die Beschreibungen und Zuordnungen der Module befinden sich im studiengangsspezifischen Modulhandbuch.

Alle Wahlpflichtmodule können Anwesenheitspflichten enthalten. Die Modulbeschreibungen regeln näheres zu Anwesenheitspflichten.

Das studiengangsspezifische Modulhandbuch ist hier zu finden:
`https://bookstack.cs.ovgu.de/shelves/bachelor-computervisualistik`

Die Module im Regelstudien- und Prüfungsplan haben in der Regel einen Umfang von 5 CP; Abweichungen sind möglich. Beispielsweise folgende Module weichen davon ab:

- Einführung in die Informatik (10 CP)
- Algorithmen und Datenstrukturen (10 CP)
- Software Development Project (10 CP)
- Berufspraktikum (15 CP)
- Bachelorarbeit mit Verteidigung (15 CP)

Der tatsächliche Umfang eines Moduls befindet sich in der Modulbeschreibung des Modulhandbuchs.

Module im Bereich Computervisualistik (Pflicht) werden im Modulhandbuch aufgeführt. Es müssen sieben Module aus dem entsprechenden Katalog gewählt werden.

Der Bereich *Interdisziplinär* setzt sich aus zwei Kategorien von Modulen zusammen, aus denen gewählt werden darf und insgesamt 30 CP zu belegen sind.

In der Kategorie A (Grundlagen) sind mindestens 10 CP abzuschließen. Hier sind Module aus mindestens zwei Bereichen zu wählen:

- Psychologie
- Erziehungswissenschaft

- Design
- Idea Engineering

In der Kategorie B (Anwendung) sind mindestens 10 CP abzuschließen. Hier sind Module ausschließlich aus einem Bereich zu wählen:

- Bildinformationstechnik
- Computerspiele
- Konstruktion und Design
- Künstliche Intelligenz
- Medizintechnik

Die Auflistung der Module aus dem Bereich *Interdisziplinär* werden im jeweils aktuellen Modulhandbuch aufgeführt.

Berufspraktikum: Im 6. Semester können entweder Wahlpflichtmodule mit insgesamt 15 CP belegt oder ein Berufspraktikum mit 15 CP absolviert werden.

Mobilität: Nach Regelstudien- und Prüfungsplan eignet sich das 5. Semester für einen Auslandsaufenthalt.

Studienbeginn im Wintersemester

Legende

% Note mit 50 % gewichtet

⚠ Modul mit Anwesenheitspflicht

(Wahlpflichtmodule können darüber hinaus auch eine Anwesenheitspflicht erfordern, welche im Modulhandbuch gekennzeichnet sind.)

Module mit Sternchen können auch in Form von unbenoteten Prüfungs-leistungen erbracht werden, bis zu ...

* 10 CP

** 10 CP

** ** 15 CP (nur wenn das Modul "Berufspraktikum" nicht gewählt wurde)

** * 5 CP

	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester
Kernmodule Pflicht (70 CP)	Einführung in die Informatik %	Algorithmen und Datenstrukturen	Software Engineering *	Software Development Project *	Wissenschaftliches Seminar	Bachelorarbeit
	% Datenbanken *				Softwareprojekt	
	% Schlüsselkompetenzen Grundlagen *					
Computer-visualistik Grundlagen (40 CP)	Propädeutikum Informatik ⚠	Wahlpflicht **	Wahlpflicht **	Wahlpflicht **	Wahlpflicht **	
		Wahlpflicht **	Wahlpflicht **	Wahlpflicht **		
Interdisziplinär Wahlpflicht (30 CP)	Zwei WPFs müssen aus zwei Bereichen in der Kategorie A (Grundlagen) gewählt werden. Zwei WPFs müssen aus einem Bereich in der Kategorie B (Anwendung) gewählt werden.		Wahlpflicht	Wahlpflicht	Wahlpflicht	
			Wahlpflicht	Wahlpflicht	Wahlpflicht	
Computer-visualistik Wahlpflicht (20 CP)	Ein Wahlpflichtmodul kann aus dem Fachbereich Mathematik stammen.				Wahlpflicht ** **	Wahlpflicht / Berufspraktikum ** **
						Wahlpflicht / Berufspraktikum ** **
						Wahlpflicht / Berufspraktikum ** **
Mathematik Pflicht (20 CP)	% Mathematik M1d ** *	Mathematik M2d ** *	Mathematik M3d ** *			
		Mathematik M5d ** *				
Summe CP	30	30	30	30	30	30

Studienbeginn im Sommersemester

Legende

% Note mit 50 % gewichtet

⚠ Modul mit Anwesenheitspflicht

(Wahlpflichtmodule können darüber hinaus auch eine Anwesenheitspflicht erfordern, welche im Modulhandbuch gekennzeichnet sind.)

Module mit Sternchen können auch in Form von unbenoteten Prüfungs-leistungen erbracht werden, bis zu ...

* 10 CP

** 10 CP

** ** 15 CP (nur wenn das Modul "Berufspraktikum" nicht gewählt wurde)

** * 5 CP

	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester
Kernmodule Pflicht (70 CP)	Algorithmen und Datenstrukturen	Einführung in die Informatik %	Software Development Project *	Software Engineering *	Wissenschaftliches Seminar	Bachelorarbeit
		Schlüsselkompetenzen Grundlagen % *		% Datenbanken *	Softwareprojekt	
Computer-visualistik Grundlagen Pflicht / Wahlpflicht (40 CP)	Wahlpflicht **	Propädeutikum Informatik ⚠	Wahlpflicht **	Wahlpflicht **		
			Wahlpflicht **	Wahlpflicht **		
			Wahlpflicht **	Wahlpflicht **		
Interdisziplinär Wahlpflicht (30 CP)	Wahlpflicht	Wahlpflicht	Wahlpflicht		Wahlpflicht	
	Zwei WPFs müssen aus zwei Bereichen in der Kategorie A (Grundlagen) gewählt werden. Zwei WPFs müssen aus einem Bereich in der Kategorie B (Anwendung) gewählt werden.				Wahlpflicht	
					Wahlpflicht	
Computer-visualistik Wahlpflicht (20 CP)	Ein Wahlpflichtmodul kann aus dem Fachbereich Mathematik stammen.				Wahlpflicht ** **	Wahlpflicht / Berufspraktikum ** **
						Wahlpflicht / Berufspraktikum ** **
						Wahlpflicht / Berufspraktikum ** **
Mathematik Pflicht (20 CP)	Mathematik M2d ** *	% Mathematik M1d ** *		Mathematik M3d ** *		
	Mathematik M5d ** *					
Summe CP	30	30	30	30	30	30