

Amtsblatt der Freien Hansestadt Bremen

2026	Verkündet am 24. März 2026	Nr. 49
------	----------------------------	--------

Masterprüfungsordnung der Hochschule Bremen für den Studiengang Informatik (Fachspezifischer Teil)

Vom 6. März 2026

Der Rektor der Hochschule Bremen hat am 10. März 2026 gemäß § 110 Absatz 3 des Bremischen Hochschulgesetzes (BremHG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 9. Mai 2007 (Brem.GBl. S. 339), zuletzt geändert durch Geschäftsverteilung des Senats vom 2. September 2025 (Brem.GBl. S. 674), die vom Fakultätsrat der Fakultät 4 auf der Grundlage von § 87 Satz 1 Nummer 2 BremHG in Verbindung mit § 12 Absatz 3 Satz 1 Nummer 2 der Grundordnung der Hochschule Bremen vom 16. Dezember 2008 (Amtliche Mitteilungen der Hochschule Bremen 1/2010), die zuletzt durch Ordnung vom 17. November 2020 (Amtliche Mitteilungen der Hochschule Bremen 1/2022) geändert wurde, sowie § 62 Absatz 1 BremHG beschlossene Masterprüfungsordnung der Hochschule Bremen für den Studiengang Informatik (Fachspezifischer Teil) in der nachstehenden Fassung genehmigt.

Soweit in dieser Ordnung nichts anderes geregelt ist, gilt der Allgemeine Teil der Masterprüfungsordnungen der Hochschule Bremen vom 27. Juni 2023 (Brem.ABl. S. 800) (AT-MPO) in der jeweils gültigen Fassung.

§ 1

Regelstudienzeit, Studienaufbau und Studienumfang

(1) Die Regelstudienzeit beträgt drei Semester. Sie beinhaltet die Masterthesis und das Kolloquium.

(2) Der Studiengang kann als klassisches oder duales Studium absolviert werden. Näheres regelt die Anlage.

(3) Zur optionalen Schwerpunktbildung müssen Studierende mindestens vier Module absolvieren, die zu dem gewünschten Schwerpunkt beitragen. Die Schwerpunkte regelt die Anlage.

(4) Der für den erfolgreichen Abschluss erforderliche Umfang des Studiums beträgt 90 Leistungspunkte.

§ 2

Prüfungs- und Studienleistungen

(1) Anzahl und Form der abzulegenden Modulprüfungen regelt die Anlage. Die Prüfungsleistungen werden in den in § 7 Absatz 2 AT-MPO genannten Formen erbracht.

(2) Die Studierenden können für alle Prüfungsleistungen nach Absatz 1 außer für Klausuren und mündliche Prüfungen Themen vorschlagen. Die Prüfungsleistungen nach Absatz 1 mit Ausnahme der Klausur können auch durch eine Gruppe von Studierenden in Zusammenarbeit angefertigt werden (Gruppenarbeit).

§ 3

Masterthesis und Kolloquium

(1) Dem Antrag auf Genehmigung des Themas der Masterthesis kann unbeschadet der weiteren Voraussetzungen nach dem AT-MPO nur stattgegeben werden, wenn in den Modulen der ersten beiden Semester mindestens 48 Leistungspunkte erreicht wurden.

(2) Die Masterthesis ist in zwei gedruckten, gebundenen Exemplaren einzureichen; jedem dieser Exemplare ist eine elektronische Version beizulegen. Aufzeichnungen eines praktischen Teils sind ebenfalls beizufügen.

(4) Die Bearbeitungsdauer der Masterthesis beträgt 22 Wochen.

(5) Der Bearbeitungsumfang der Masterthesis beträgt 30 Leistungspunkte.

(6) Die Masterthesis ist durch ein Kolloquium zu verteidigen.

§ 4

Gesamtnote der Masterprüfung

Die Gesamtnote der Masterprüfung errechnet sich zu 65 % aus dem gemäß den zugeordneten Leistungspunkten gewichteten Durchschnitt der Modulnoten der übrigen Modulnoten gemäß der Anlage, zu 30 % aus der Note der Masterthesis und zu 5 % aus der Note des Kolloquiums.

§ 5

Mastergrad

Nach bestandener Masterprüfung verleiht die Hochschule den Grad „Master of Science“ („M. Sc.“).

§ 6

Inkrafttreten

(1) Diese Prüfungsordnung tritt am 1. April 2026 in Kraft. Sie gilt erstmals für alle Studierenden, die bei oder nach Inkrafttreten dieser Prüfungsordnung das Studium aufnehmen.

(2) Mit Inkrafttreten dieser Prüfungsordnung tritt die Masterprüfungsordnung der Hochschule Bremen für den Studiengang Informatik (Fachspezifischer Teil) vom 31. Mai 2022 (Brem.ABl. S. 527) außer Kraft; Absatz 3 bleibt unberührt.

(3) Studierende, die das Studium vor dem 1. April 2026 aufgenommen haben, legen die Masterprüfung nach der Masterprüfungsordnung der Hochschule Bremen für den Studiengang Informatik (Fachspezifischer Teil) vom 31. Mai 2022 (Brem.ABl. S. 527) ab. Auf Antrag können sie die Masterprüfung nach dieser Ordnung ablegen mit der Maßgabe, dass erbrachte Leistungen soweit wie möglich anerkannt werden. Diese Regelung gilt bis zum Ende des Sommersemesters 2028. Danach ist die Masterprüfung nach dieser Ordnung abzulegen mit der Maßgabe, dass erbrachte Leistungen soweit wie möglich anerkannt werden.

Bremen, 10. März 2026

Der Rektor der Hochschule Bremen

Anlage: Prüfungsleistungen der Masterprüfung (nicht-dual und dual)

Module	ND ¹	D ²	SWS ³	Cre- dits ⁴	Prüfungsleistung ⁵
1. Semester					
1.1 Methoden zur Entwicklung komplexer Softwaresysteme 1	x	x		6	KL oder PF
1.1.1 Methoden zur Entwicklung komplexer Softwaresysteme 1			2		
1.1.1 Methoden zur Entwicklung komplexer Softwaresysteme 1			2		
1.2 Projekt	x	x		6	PA
1.2.1 Projekt			4		
1.3 Wissenschaftliches Arbeiten	x			6	PF oder R
1.3.1 Wissenschaftliches Arbeiten			4		
1.33 Theorie-Praxis-Projekt-Modul 1		x		6	PA oder PF
1.33.1 Projektarbeit im Unternehmen					
1.33.2 Wissenschaftliches Arbeiten			4		
1.33.3 Academic Project Consulting			1		
1.4 Wahlpflichtmodul	x	x		6	Nach gewähltem Modul
1.4.1 Wahlpflichtmodul			2		
1.4.2 Wahlpflichtmodul			2		
1.5 Wahlpflichtmodul	x	x		6	Nach gewähltem Modul
1.5.1 Wahlpflichtmodul			2		
1.5.2 Wahlpflichtmodul			2		
2. Semester					
2.1 Methoden zur Entwicklung komplexer Softwaresysteme 2	x	x		6	KL oder PF oder EA
2.1.1 Methoden zur Entwicklung komplexer Softwaresysteme 2			2		
2.1.1 Methoden zur Entwicklung komplexer Softwaresysteme 2			2		
1.2 Projekt (Fortsetzung)	x	x		6	PA
2.2.1 Projekt (Fortsetzung)			4		
2.3 Wahlpflichtmodul	x			6	Nach gewähltem Modul
2.3.1 Wahlpflichtmodul			4		
2.3.2 Wahlpflichtmodul					
2.33 Theorie-Praxis-Projekt-Modul 2		x		6	PA oder PF
2.33.1 Projektarbeit im Unternehmen					
2.33.2 Academic Project Consulting			1,5		
2.4 Wahlpflichtmodul	x	x		6	Nach gewähltem Modul
2.4.1 Wahlpflichtmodul			2		
2.4.2 Wahlpflichtmodul			2		
2.5 Wahlpflichtmodul	x	x		6	Nach gewähltem Modul
2.5.1 Wahlpflichtmodul			2		
2.5.2 Wahlpflichtmodul			2		
3. Semester					

Module	ND ¹	D ²	SWS ³	Cre- dits ⁴	Prüfungsleistung ⁵
Modul 3.1 Masterthesis	x	x		30	Thesis + Kolloquium
3.1.1 Masterseminar			8		
3.1.2 Master Project Consulting			1		
3.1.3 Masterthesis					
Summe (nicht-dual/dual)			48/ 47,5	90	

Katalog der Wahlpflichtmodule

Das Studium kann optional mit einem der fünf folgenden Schwerpunkte studiert werden:

- S1 Informationssicherheit,
- S2 Mediensysteme,
- S3 Data Science,
- S4 Software Engineering,
- S5 Systemtechnik & Infrastrukturen.

Für eine Schwerpunktbildung müssen mindestens vier entsprechende Module erfolgreich absolviert werden. Dies können Wahlpflichtmodule oder Projekte, im dualen Studium in Abhängigkeit vom bearbeiteten Projekt auch das Modul „Theorie-Praxis-Projekt-Modul 2“ sein. Daneben ist ein Studium ohne expliziten Schwerpunkt möglich.

Module	SWS	Cre- dits	Schwer- punkte ⁶	Prüfungs- leistung
1.6 Mensch-Computer-Interaktion / Human-Computer-Interaction		6	S2, S3	EA
1.6.1 Mensch-Computer-Interaktion	2			
1.6.2 Mensch-Computer-Interaktion	2			
1.7 Eingebettete Systeme		6	S4, S5	KL (50 %) und EX (50 %) oder MP (50 %) und EX (50 %)
1.7.1 Eingebettete Systeme	2			
1.7.2 Eingebettete Systeme	2			
1.8 Computational Geometry and Virtual Reality		6	S2, S4	EA
1.8.1 Computational Geometry and Virtual Reality	2			
1.8.2 Computational Geometry and Virtual Reality	2			
1.9 Big Data and Machine Learning		6	S3, S4	EA
1.9.1 Big Data and Machine Learning	2			
1.9.2 Big Data and Machine Learning	2			
1.10 Informationssicherheit		6	S1, S5	PF
1.10.1 Informationssicherheit	2			
1.10.2 Informationssicherheit	2			
1.11 Verteilte Systeme		6	S3, S5	KL oder PF
1.11.1 Verteilte Systeme	2			
1.11.2 Verteilte Systeme	2			
1.12 Cloud Computing		6	S3, S4	PF oder EA
1.12.1 Cloud Computing	2			
1.12.2 Cloud Computing	2			
1.13 Effiziente Algorithmen		6	S1, S4	EA
1.13.1 Effiziente Algorithmen	2			
1.13.2 Effiziente Algorithmen	2			

Module	SWS	Credits	Schwerpunkte ⁶	Prüfungsleistung
1.14 Game Artifacts		6	S2, S4	PF oder EA
1.14.1 Game Artifacts	2			
1.14.2 Game Artifacts	2			
1.15 Game Design mit Unity		6	S2, S4	PF oder EA
1.15.1 Game Design mit Unity	2			
1.15.2 Game Design mit Unity	2			
1.16 IT-Service Management ITIL		6	S1, S5	KL oder PF
1.16.1 IT-Service Management ITIL	2			
1.16.2 IT-Service Management ITIL	2			
1.17 Mobile Augmented Reality		6	S2, S4	EA
1.17.1 Mobile Augmented Reality	2			
1.17.2 Mobile Augmented Reality	2			
1.18 Moderne Datenbanksysteme		6	S3, S5	PF
1.18.1 Moderne Datenbanksysteme	2			
1.18.2 Moderne Datenbanksysteme	2			
1.19 Sicherheit in mobilen Systemen		6	S1, S5	KL
1.19.1 Sicherheit in mobilen Systemen	2			
1.19.2 Sicherheit in mobilen Systemen	2			
1.20 Sichere Softwareentwicklung		6	S1, S4	PF
1.20.1 Sichere Softwareentwicklung	2			
1.20.2 Sichere Softwareentwicklung	2			
1.21 Machine Vision (MaVi)		6	S2, S5	EA
1.21.1 Machine Vision	2			
1.21.2 Machine Vision	2			
1.22 Embedded Programming in C (EPC)		6	S4, S5	EA
1.22.1 Embedded Programming in C	2			
1.22.2 Embedded Programming in C	2			
1.23 IoT (Internet of Things) Architekturen		6	S3, S5	PF
1.23.1 IoT (Internet of Things) Architekturen	2			
1.23.2 IoT (Internet of Things) Architekturen	2			
1.24 Model-based Systems Engineering			S4, S5	PF
1.24.1 Model-based Systems Engineering				
1.24.2 Model-based Systems Engineering				
1.25 Information Security Management System		6	S1, S5	PF
1.25.1 Information Security Management System	2			
1.25.2 Information Security Management System	2			
1.26 Datenvisualisierung		6	S2, S3	EA
1.26.1 Datenvisualisierung	2			
1.26.2 Datenvisualisierung	2			
1.27 Explainable and Informed AI		6	S3, S4	EA
1.27.1 Explainable and Informed AI	2			
1.27.2 Explainable and Informed AI	2			
1.28 Informatik und Gesellschaft		6	S1, S3	PF
1.28.1 Informatik und Gesellschaft	2			
1.28.2 Informatik und Gesellschaft	2			

Module	SWS	Credits	Schwerpunkte ⁶	Prüfungsleistung
1.29 Anwendungen komplexer Softwaresysteme		6	anzukündigen	EA
1.29.1 Anwendungen komplexer Softwaresysteme	2			
1.29.2 Anwendungen komplexer Softwaresysteme	2			
1.30 Aktuelle Kapitel der Informatik 1		6	anzukündigen	KL oder EA oder EX oder PF
1.30.1 Aktuelle Kapitel der Informatik 1	2			
1.30.2 Aktuelle Kapitel der Informatik 1	2			
1.31 Aktuelle Kapitel der Informatik 2		6	anzukündigen	KL oder EA oder EX oder PF
1.31.1 Aktuelle Kapitel der Informatik 2	2			
1.31.2 Aktuelle Kapitel der Informatik 2	2			

Beitrag der Wahlpflichtmodule zu den Schwerpunkten

Modul-Nr.	Modultitel	S1	S2	S3	S4	S5
1.6	Mensch-Computer-Interaktion		x	x		
1.7	Eingebettete Systeme				x	x
1.8	Computational Geometry and Virtual Reality		x		x	
1.9	Big Data and Machine Learning			x	x	
1.10	Informationssicherheit	x				x
1.11	Verteilte Systeme			x		x
1.12	Cloud Computing			x	x	
1.13	Effiziente Algorithmen	x			x	
1.14	Game Artifacts		x		x	
1.15	Game Design mit Unity		x		x	
1.16	IT-Service Management ITIL	x				x
1.17	Mobile Augmented Reality		x		x	
1.18	Moderne Datenbanksystem			x		x
1.19	Sicherheit in mobilen Systemen	x				x
1.20	Sichere Softwareentwicklung	x			x	
1.21	Machine Vision		x			x
1.22	Embedded Programming in C				x	x
1.23	IoT (Internet of Things) Architekturen			x		x
1.24	Model-based Systems Engineering				x	x
1.25	Information Security Management System	x				x
1.26	Datenvisualisierung		x	x		
1.27	Explainable and Informed AI			x	x	
1.28	Informatik und Gesellschaft	x		x		
1.29	Anwendungen komplexer Softwaresysteme		anzukündigen			
1.30	Aktuelle Kapitel der Informatik 1		anzukündigen			
1.31	Aktuelle Kapitel der Informatik 2		anzukündigen			
2.33	Theorie-Praxis-Projekt-Modul 2		anzukündigen			
	SUMME je Schwerpunkt	7	7	9	12	11

¹ Nicht-duales Studium.

² Duales Studium.

³ Zahl der Semesterwochenstunden Präsenzstudium ND/D.

⁴ Leistungspunkte nach ECTS.

⁵ Form der Prüfungsleistung: KL – Klausur, MP – mündliche Prüfung, R – Referat, HA – Hausarbeit, PA – Projektarbeit, EA – Entwicklungsarbeit, EX - Experimentelle Arbeit, PF - Portfolio.

⁶ Abkürzungen der Schwerpunkte: S1: Informationssicherheit, S2: Mediensysteme, S3: Data Science, S4: Software Engineering, S5: Systemtechnik und Infrastrukturen.