



Amtliche Bekanntmachungen

Herausgegeben im Auftrag des Präsidenten der Hochschule Niederrhein

49. Jahrgang

Ausgegeben zu Krefeld und Mönchengladbach am 27. Oktober 2025

Nr. 51

Inhalt

Ordnung zur Änderung der Prüfungsordnungen für die Bachelorstudiengänge Kommunikationsdesign und Produkt- und Objekt design an der Hochschule Niederrhein vom 1. September 2025

Hinweis zum Rügeausschluss

Gemäß § 12 Abs. 5 Hochschulgesetz kann eine Verletzung von Verfahrens- oder Formvorschriften des Hochschulgesetzes oder des Ordnungs- oder des sonstigen autonomen Rechts der Hochschule gegen diese Ordnung nach Ablauf eines Jahres seit ihrer Bekanntmachung nicht mehr geltend gemacht werden, es sei denn,

1. die Ordnung ist nicht ordnungsgemäß bekannt gemacht worden,
2. das Präsidium hat den Beschluss des die Ordnung beschließenden Gremiums vorher beanstandet,
3. der Form- oder Verfahrensmangel ist gegenüber der Hochschule vorher gerügt und dabei die verletzte Rechtsvorschrift und die Tatsache bezeichnet worden, die den Mangel ergibt, oder
4. bei der öffentlichen Bekanntmachung der Ordnung ist auf die Rechtsfolge des Rügeausschlusses nicht hingewiesen worden.

**Ordnung
zur Änderung der Prüfungsordnungen
für die Bachelorstudiengänge Kommunikationsdesign und Produkt- und Objektdesign
an der Hochschule Niederrhein**

Vom 1. September 2025

Aufgrund des § 2 Abs. 4 und des § 64 Abs. 1 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz – HG) vom 16. September 2014 (GV. NRW. S. 547), zuletzt geändert durch Gesetz vom 19. Dezember 2024 (GV. NRW. S. 1222), hat der Fachbereichsrat des Fachbereichs Design der Hochschule Niederrhein die folgende Änderungsordnung erlassen:

Artikel I

Die Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Kommunikationsdesign an der Hochschule Niederrhein vom 5. Mai 2022 (Amtl. Bek. HSNR 19/2022), zuletzt geändert durch Ordnung vom 10. März 2025 (Amtl. Bek. HSNR 5/2025), wird wie folgt geändert:

1. In der **Inhaltsübersicht** wird folgende Anlage III angefügt:
„Anlage III Vorgaben für den Studienschwerpunkt Game Design“
2. § 4 wird folgender Absatz 5 angefügt:
„(5) Das Studium kann nach den Vorgaben der Anlage III durch die Absolvierung bestimmter Module des Wahlpflichtbereichs mit dem Studienschwerpunkt Game Design abgeschlossen werden.“
3. § 29 Abs. 1 wird folgender Satz angefügt:
„Sind die Voraussetzungen des § 4 Abs. 5 in Verbindung mit Anlage III erfüllt, wird der Studienschwerpunkt Game Design im Zeugnis angegeben.“
4. Die **Anlagen** werden wie folgt geändert:
 - a) Anlage II erhält die Fassung der dieser Änderungsordnung beigefügten Anlage I.
 - b) Als Anlage III wird die dieser Änderungsordnung beigefügte Anlage II angefügt.

Artikel II

Die Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Produkt- und Objektdesign an der Hochschule Niederrhein vom 5. Mai 2022 (Amtl. Bek. HSNR 20/2022), zuletzt geändert durch Ordnung vom 10. März 2025 (Amtl. Bek. HSNR 5/2025), wird wie folgt geändert:

1. Die **Inhaltsübersicht** wird entsprechend Artikel I Nr. 1 geändert.
2. § 4 wird entsprechend Artikel I Nr. 2 geändert.
3. § 29 wird entsprechend Artikel I Nr. 3 geändert.
4. Die **Anlagen** werden wie folgt geändert:
 - a) Anlage II erhält die Fassung der dieser Änderungsordnung beigefügten Anlage III.
 - b) Als Anlage III wird die dieser Änderungsordnung beigefügte Anlage IV angefügt.

Artikel III

Diese Änderungsordnung tritt mit Wirkung vom 1. September 2025 in Kraft. Sie wird in den Amtlichen Bekanntmachungen der Hochschule Niederrhein (Amtl. Bek. HSNR) veröffentlicht.

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Fachbereichsrates des Fachbereichs Design vom 26. Juni 2025 sowie der Feststellung der Rechtmäßigkeit durch das Präsidium der Hochschule Niederrhein vom 26. August 2025.

Krefeld, den 1. September 2025

Der Dekan
des Fachbereichs Design
der Hochschule Niederrhein
Prof. Dr. phil. Erik Schmid

Anlage II - Wahlpflichtkataloge

Auswahl Projekte (Module 10, 11, 15, 16, 21, 22)	
WP	KD-Motion Design
WP	KD-Corporate Design / Branding
WP	KD-Art Direction
WP	KD-Editorial Design
WP	KD-Interaction Design
WP	KD-Information Design
WP	KD-Illustration
WP	KD-Type Design
WP	KD-Fotografie
WP	KD-Werkschau
WP	KD-Film
WP	Game Design
WP	KD-freies Projekt (nur ein freies Projekt im Studium möglich)
WP	... weitere und externe Projektangebote**

Auswahl Vertiefung Gestaltung (Module 12, 13, 17, 18, 23, 24)	
WP	KD-Motion Design
WP	KD-Film Basics
WP	KD-Editorial Design
WP	KD-Grafik Design
WP	KD-Type Design
WP	KD-UX Design
WP	KD-Druckgrafische Techniken
WP	KD-Digital Tools
WP	KD-ProFilm / AVPro
WP	KD-Typografie
WP	KD-Zeichnen
WP	KD-Ideeanalyse und Ideenfindung
WP	KD-Social Design
WP	KD-Kuratieren
WP	Game Programming 2D
WP	Game Programming 3D
WP	3D Experience
WP	Audio Design
WP	Narrative Design
WP	Code-Based Design/AI
WP	Transfervertiefung (nur eine Transfervertiefung im Studium möglich; siehe Vertiefungstitel im Studiengang POD)
WP	... weitere und externe Vertiefungsangebote**

Auswahl Designwissenschaften und Berufsfeldkompetenz (Module 14, 19, 25)		
Designwissenschaften	WP	Theorien zum Design
	WP	Wissenschaftliches Schreiben
	WP	Rhetorik
	WP	Ethik
	WP	Designwissenschaft
	WP	Kunstwissenschaft
	WP	Philosophie
	WP	... weitere Angebote möglich **
Berufsfeldkompetenz	Pf-WP	Portfolio (mindestens einmal in einem der drei Module)
	WP	Sprache und Text
	WP	Marken und Nutzungsrecht
	WP	Marketing
	WP	Existenzgründung
	WP	Projektmanagement
	WP	Präsentationstechnik
	WP	Ökonomie Basics
	WP	Nachhaltigkeit
	WP	Designstrategie
	WP	Social Design Basics
	WP	Zukunftsforschung
	WP	Designmanagement
	WP	Service Design Basics
	WP	Third Mission/Community Outreach
	WP	Moderationstechnik
	WP	... weitere Angebote möglich **

** Die Wahlpflichtkataloge sind nicht abschließend, sondern können durch zu veröffentlichenden Fachbereichsratsbeschluss um weitere Wahlpflichtfächer in den Projekten, in Vertiefung Gestaltung und in Designwissenschaften und Berufsfeldkompetenz ergänzt werden.

Anlage III – Vorgaben für den Studienschwerpunkt Game Design

1. **Designprojekt (Module 10, 11, 15, 16, 21, 22):**
mindestens drei Projekte aus dem Wahlpflichtangebot „Game Design“
2. **Vertiefung Gestaltung (Module 12, 13, 17, 18, 23, 24):**
mindestens drei Fächer aus dem Wahlpflichtangebot „KD-Motion Design“, „KD-UX Design“, „KD-Zeichnen“, „Game Programming 2D“, „Game Programming 3D“, „3D Experience“, „Audio Design“, „Narrative Design“ oder „Code-based Design/AI“
3. **Designwissenschaften/Berufsfeldkompetenz (Module 14, 19, 25):**
mindestens eines der Fächer „Ethik“, „Philosophie“ aus dem Wahlpflichtangebot für Designwissenschaften;
mindestens eines der Fächer „Nachhaltigkeit“, „Social Design Basics“ oder „Zukunftsforschung“ aus dem Wahlpflichtangebot für Berufsfeldqualifikationen

Anlage II - Wahlpflichtkataloge

Auswahl Projekte (Module 10, 11, 15, 16, 21, 22)	
WP	POD-Investitionsgüterdesign
WP	POD-Konsumgüterdesign
WP	POD-Messedesign
WP	POD-Public Design
WP	POD-Ausstellungsdesign
WP	POD-Keramik-/Porzellan-/Glasdesign
WP	POD-Angebote aus Kooperation rhein:dimensional (Hochschule Düsseldorf)
WP	POD-Werkschau
WP	Game Design
WP	POD-freies Projekt (nur ein freies Projekt im Studium möglich)
WP	Transferprojekt (nur ein Transferprojekt im Studium möglich, siehe Projekttitel im Studiengang KD)
WP	... weitere und externe Projektangebote **

Auswahl Vertiefung Gestaltung (Module 12, 13, 17, 18, 23, 24)	
<i>POD-Fertigungsverfahren und POD-3D Gestaltung sind für den Schwerpunkt Game Design WP-Fächer</i>	
Pf-WP	POD-3D-Gestaltung
Pf-WP	POD-Fertigungsverfahren
WP	POD-Keramik-/Porzellan-/Glasgestaltung
WP	POD-experimentelle Objektgestaltung
WP	POD-experimentelle Raumgestaltung
WP	POD-Social Design
WP	POD-CAD Future Lab
WP	POD-CAD Praxis
WP	POD-Rapid Prototyping
WP	POD-Generatives Design
WP	POD-Tabletzeichnen
WP	POD-Farbgestaltung
WP	POD-Kuratieren
WP	POD-Typografie für POD
WP	POD-Fotografie für POD
WP	Game Programming 2D
WP	Game Programming 3D
WP	3D Experience
WP	Audio Design
WP	Narrative Design
WP	Code-Based Design/AI
WP	Transfervertiefung (nur eine Transfervertiefung im Studium möglich; siehe Vertiefungstitel im Studiengang KD)
WP	... weitere und externe Vertiefungsangebote **

Auswahl Designwissenschaften und Berufsfeldkompetenz (Module 14, 19, 25)		
Designwissenschaften	WP	Theorien zum Design
	WP	Wissenschaftliches Schreiben
	WP	Rhetorik
	WP	Ethik
	WP	Designwissenschaft
	WP	Kunstwissenschaft
	WP	Philosophie
	WP	... weitere Angebote möglich **
Berufsfeldkompetenz	Pf-WP	Portfolio (mindestens einmal in einem der drei Module)
	WP	Sprache und Text
	WP	Marken und Nutzungsrecht
	WP	Marketing
	WP	Existenzgründung
	WP	Projektmanagement
	WP	Präsentationstechnik
	WP	Ökonomie Basics
	WP	Nachhaltigkeit
	WP	Designstrategie
	WP	Social Design Basics
	WP	Zukunftsforschung
	WP	Designmanagement
	WP	Service Design Basics
	WP	Third Mission/Community Outreach
	WP	Moderationstechnik
	WP	... weitere Angebote möglich **

** Die Wahlpflichtkataloge sind nicht abschließend, sondern können durch zu veröffentlichenden Fachbereichsratsbeschluss um weitere Wahlpflichtfächer in den Projekten, in Vertiefung Gestaltung und in Designwissenschaften und Berufsfeldkompetenz ergänzt werden.

Anlage III - Vorgaben für den Studienschwerpunkt Game Design

1. **Designprojekt (Module 10, 11, 15, 16, 21, 22):**
mindestens drei Projekte aus dem Wahlpflichtangebot „Game Design“
2. **Vertiefung Gestaltung (Module 12, 13, 17, 18, 23, 24):**
mindestens drei Fächer aus dem Wahlpflichtangebot „POD-Tabletzeichnen“, „Game Programming 2D“, „Game Programming 3D“, „3D Experience“, „Audio Design“, „Narrative Design“ oder „Code-based Design/AI“
3. **Designwissenschaften/Berufsfeldkompetenz (Module 14, 19, 25):**
mindestens eines der Fächer „Ethik“, „Philosophie“ aus dem Wahlpflichtangebot für Designwissenschaften;
mindestens eines der Fächer „Nachhaltigkeit“, „Social Design Basics“ oder „Zukunftsforschung“ aus dem Wahlpflichtangebot für Berufsfeldqualifikationen