

**Studiengangsordnung (Satzung) für Studierende  
des Bachelorstudiengangs Medieninformatik  
an der Universität zu Lübeck mit dem Abschluss „Bachelor of Science“  
vom 30. Januar 2014**

<p><i>Tag der Bekanntmachung im NBl. HS MBW Schl.-H., 07.03.2014, S. 19</i> <i>Tag der Bekanntmachung auf der Homepage der UL: 30.01.2014</i></p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Aufgrund des § 52 Absatz 1 des Hochschulgesetzes (HSG) in der Fassung vom 28.02.2007 (GVOBl. Schl.-H. S. 184 zuletzt geändert durch Gesetz vom 22. August 2013 (GVOBl. Schl.-H. S. 365), wird nach Beschlussfassung des Senates vom 22. Januar 2014, mit Genehmigung des Präsidiums vom 27. Januar 2014 die folgende Satzung erlassen.

**§ 1**

**Geltungsbereich**

Diese Studiengangsordnung regelt in Verbindung mit der Prüfungsverfahrensordnung der Universität zu Lübeck für Studierende der Bachelor- und Masterstudiengänge (PVO) das Bachelorstudium der Medieninformatik an der Universität zu Lübeck.

**§ 2**

**Studienziel**

(1) Die Ausbildung im Bachelorstudium Medieninformatik bereitet die Absolventinnen und Absolventen auf Tätigkeiten in anwendungs-, herstellungs-, lehr- und forschungsbezogenen Berufsfeldern der Medieninformatik sowie auf die Aufnahme eines weiterführenden Studiums vor.

(2) Die Ausbildung verfolgt das Ziel, die Studierenden durch Vermittlung von wissenschaftlichen Modellen und Methoden sowie der Einübung von Fertigkeiten der Medieninformatik in den Stand zu setzen, ergonomische, d.h. menschengerechte multimediale und multimodale Mensch-Computer-Systeme und interaktive Medien zu entwickeln. Durch die aus verschiedenen Bereichen der Medieninformatik, der Informatik, der Mathematik, dem Design und der Psychologie zusammengestellten Lehrmodule soll den Absolventinnen und Absolventen ein tiefes Durchdringen der komplexen interdisziplinären Zusammenhänge bei der Gestaltung moderner Mensch-Computer-Schnittstellen bspw. in Bereichen der Medizin und Lebenswissenschaften ermöglicht werden.

(3) Die Fähigkeit, sich auf wechselnde Aufgabengebiete und Anwendungsgebiete einstellen zu können, ist dabei unerlässlich. Der Bachelorstudiengang Medieninformatik trägt dem durch die

Kombination einer fundierten informatorischen, mathematischen, psychologischen und gestalterischen Ausbildung mit einem umfassenden Angebot an anwendungsorientierten Lehrveranstaltungen und praktischen Übungen Rechnung. Methoden und Techniken zur Analyse, Entwicklung und Evaluation innovativer multimedialer und multimodaler Mensch-Computer-Systeme sowie interaktiver Medien sind hierbei von besonderer Bedeutung.

(4) Die Ausbildung erfolgt in Vorbereitung auf die künftige interdisziplinäre Arbeit in der Praxis. Ein wissenschaftlicher Rahmen wird durch die Anknüpfung an aktuelle Forschungsthemen und -projekte gegeben. Durch Kooperation mit Unternehmen aus verschiedenen Bereichen werden im Rahmen der Vorlesungen und Übungen sowie insbesondere im Rahmen des Bachelorprojektes und der Bachelorarbeit Einblicke in die Arbeitswelt und den praktischen Einsatz von Systemen, insbesondere aus Medizin, Medizintechnik, Lebens- und Kulturwissenschaften gegeben.

(5) Durch die Ausprägung der Lehrmodule wird während des gesamten Curriculums die Vermittlung von Fachwissen eng mit der Vermittlung von Querschnittskompetenzen verknüpft, wie z.B. Problemlösungskompetenzen, organisatorische und kommunikative Fähigkeiten, Fähigkeiten zur Teamarbeit oder zur Darstellung wissenschaftlicher Methoden und Daten. Die Querschnittskompetenzen werden in fächerübergreifenden Lehrmodulen weiter ausgebaut.

### **§ 3**

#### **Zulassung zum Studium**

(1) Voraussetzung für eine Zulassung zum Studium ist das Zeugnis der allgemeinen Hochschulreife, einer einschlägigen fachgebundenen Hochschulreife oder eine durch Rechtsvorschrift oder von der zuständigen staatlichen Stelle als gleichwertig anerkannte Zugangsberechtigung.

(2) Die Zulassung ist zu versagen, wenn die Bewerberin oder der Bewerber die Bachelorprüfung oder die Diplom-Vorprüfung in einem Studiengang der Medieninformatik oder einem verwandten Studiengang an einer Universität, einer gleichgestellten Hochschule oder einer Fachhochschule im Geltungsbereich des Hochschulrahmengesetzes endgültig nicht bestanden hat oder wenn sie oder er sich in solch einem Studiengang in einem Prüfungsverfahren befindet.

(3) Bewerberinnen und Bewerber, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, müssen das erfolgreiche Bestehen einer anerkannten Deutschprüfung nachweisen. Diese können durch die erfolgreiche Teilnahme an der "Deutschen Sprachprüfung für den Hochschulzugang ausländischer Studienbewerber" (DSH 2) oder durch die Prüfung "TestDaF" (TDN 4) nachgewiesen werden. Gute Kenntnisse der englischen Sprache erweisen sich im Laufe des Studiums als unentbehrlich.

(4) Studierende können nicht gleichzeitig im Bachelorstudiengang Medieninformatik und den Bachelor- oder Masterstudiengängen Informatik, Medizinische Informatik, Entrepreneurship in digita-

len Technologien oder Medizinische Ingenieurwissenschaften der Universität zu Lübeck eingeschrieben sein.

(4) Das Studium kann nur zum Winterhalbjahr aufgenommen werden.

#### **§ 4**

#### **Studieninhalte**

Das Studium gliedert sich in folgende Teilbereiche:

1. Erwerb von Kenntnissen im Bereich der Medieninformatik und Mensch-Computer-Interaktion
2. Erwerb von Kenntnissen im Bereich der theoretischen, praktischen und technischen Informatik einschließlich der Software-Entwicklung, die für die Medieninformatik von Bedeutung sind
3. Einführung in die für die Medieninformatik erforderlichen Grundlagen der Mathematik
4. Erwerb von Kenntnissen im Bereich des Entwurfs und der Gestaltung interaktiver multimedialer Systeme
5. Erwerb von Kenntnissen im Bereich der Psychologie
6. fachspezifische Vertiefung durch Wahl weiterer Lehrmodule

#### **§ 5**

#### **Struktur und Umfang des Studiums**

(1) Das Studium umfasst Lehrveranstaltungen mit einem Gesamtumfang von 180 Kreditpunkten (KP) gemäß dem ECTS-Standard. Die Regelstudienzeit beläuft sich auf drei Jahre. Der Umfang der Lehrmodule im Pflichtbereich Medieninformatik beträgt 48 Kreditpunkte (KP), im Pflichtbereich Informatik 56 (KP), im Pflichtbereich Psychologie 12 (KP), im Pflichtbereich Mathematik 24 KP und im Wahlpflichtbereich 25 KP. Die Bachelorarbeit mit einem abschließenden Kolloquium hat einen Umfang von 15 KP.

(2) Die Teilnahme an weiteren von der Universität angebotenen Lehrmodulen über den in Absatz 2 vorgegebenen Rahmen hinaus ist möglich und wird empfohlen. Derartige Prüfungsleistungen können auf Antrag im Diploma Supplement aufgelistet werden.

(3) Die Lehrmodule der einzelnen Bereiche und die Wahlmöglichkeiten sind im Anhang aufgeführt und im Modulhandbuch detailliert beschreiben.

(4) Die Unterrichts- und Prüfungssprache ist Deutsch. Einzelne Lehrmodule des Wahlpflichtbereichs können jedoch auf Englisch durchgeführt werden, wobei den Studierenden in diesem Fall

die Option einer deutschsprachigen Prüfung einzuräumen ist.

## **§ 6**

### **Bachelorprüfung und Zulassungsvoraussetzungen**

(1) Die Bachelorprüfung besteht aus studienbegleitenden Fachprüfungen für die einzelnen Lehrmodule und der Bachelorarbeit mit einem abschließenden Kolloquium. Für Leistungszertifikate der Kategorie A und B (§ 6 PVO) ist eine Prüfungsleistung gemäß § 10 Absatz 1 PVO zu erbringen.

(2) Die Zulassung zu den studienbegleitenden Fachprüfungen erfolgt gemäß § 9 PVO grundsätzlich mit der Einschreibung zum Bachelorstudiengang Medieninformatik. Für jede Fachprüfung sind die in § 9 Absatz 2 PVO genannten Bedingungen zu erfüllen.

(3) Der Antrag auf Zulassung zur Bachelorarbeit ist gemäß § 9 Absatz 2 PVO gesondert schriftlich bei der oder dem Vorsitzenden des Prüfungsausschusses zu stellen.

## **§ 7**

### **Fachspezifische Eignungsfeststellung**

Die Lehrmodule des ersten Semesters Einführung in die Medieninformatik (CS1600), Einführung in die Programmierung (CS1000) sowie Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1 (MA1000) dienen der fachspezifischen Eignungsfeststellung gemäß § 18 PVO.

## **§ 8**

### **Fachliche Zulassungsvoraussetzungen für die Bachelorarbeit**

Zur Bachelorarbeit kann nur zugelassen werden, wer die Voraussetzungen gemäß § 9 PVO erfüllt, sich mindestens im 5. Fachsemester befindet und Leistungszertifikate des Studiengangs im Umfang von mindestens 120 Kreditpunkten vorweist.

## **§ 9**

### **Inkrafttreten/Geltungsbereich**

Diese Studiengangsordnung gilt für alle Studierenden ab dem Wintersemester 2014/2015 und tritt am Tage nach ihrer Bekanntmachung in Kraft.

Lübeck, 30. Januar 2014

*Prof. Dr. Peter Dominiak*  
Präsident der Universität zu Lübeck

**Anhang zur Studiengangsordnung für den  
Bachelorstudiengang Medieninformatik  
der Universität zu Lübeck**

**1. Vorbemerkung**

In den folgenden Tabellen werden die Lehrmodule (LM) aufgelistet, für die Leistungszertifikate (LZF) zum Bestehen der Bachelorprüfung erworben werden müssen, unterteilt in die verschiedenen Studienbereiche. Für jedes Lehrmodul ist der Umfang der durchschnittlichen Präsenzstunden pro Woche (SWS), die Art – Vorlesung (V), Übung (Ü), Praktikum (P) oder Seminar (S) – die Anzahl der Kreditpunkte (KP) und der Typ des Leistungszertifikats – Kategorie A oder B – angegeben. Weitere Details wie Lernziele und Inhalte, die zu erbringenden Studienleistungen oder Art der Prüfung werden im Modulhandbuch (MHB) beschrieben. Mit „A+“ sind die LM gekennzeichnet, die zur fachlichen Eignungsfeststellung dienen. Diese LZF müssen bis zum Ende des 3. bzw. 4. Fachsemesters erworben werden.

**2. Medieninformatik**

<b>Pflicht-Lehrmodule Medieninformatik</b>		<b>SWS</b>	<b>KP</b>	<b>Typ LZF</b>
CS1600	Einführung in die Medieninformatik	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A+</b>
CS1601	Grundlagen der Multimediatechnik	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS2200	Software-Ergonomie	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS3201	Usability-Engineering	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS2600	Interaktionsdesign	3V+3P	<b>8</b>	<b>B</b>
CS2601	Medienproduktion und Medienprogrammierung	3V+3P	<b>8</b>	<b>B</b>
CS3205	Computergrafik	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS3210	Bachelor-Projekt UI- und Mediendesign	6P	<b>8</b>	<b>B</b>
CS5680	Bachelor-Seminar Medieninformatik	2S	<b>4</b>	<b>B</b>
<b>Summe</b>			<b>48</b>	

**2. Psychologie**

<b>Pflicht-Lehrmodule Psychologie</b>		<b>SWS</b>	<b>KP</b>	<b>Typ LZF</b>
PY1210	Arbeitspsychologie	3V	<b>4</b>	<b>A</b>
PY1710	Wahrnehmungs- und Kognitionspsychologie	3V	<b>4</b>	<b>A</b>
PY2904	Medienpsychologie	3V	<b>4</b>	<b>A</b>
<b>Summe</b>			<b>12</b>	

### 3. Informatik

<b>Pflicht-Lehrmodule Informatik</b>		<b>SWS</b>	<b>KP</b>	<b>Typ LZF</b>
CS1000	Einführung in die Programmierung	3V+3Ü+2P	<b>10</b>	<b>A+</b>
CS1001	Algorithmen und Datenstrukturen	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
CS1200	Technische Grundlagen der Informatik 1	2V+2Ü	<b>6</b>	<b>A</b>
CS2000	Theoretische Informatik	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
CS2150	Betriebssysteme und Netze	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
CS2300	Software Engineering	3V+1Ü	<b>6</b>	<b>A</b>
CS2301	Praktikum Software Engineering	4P	<b>6</b>	<b>A</b>
CS2700	Datenbanken	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
<b>Summe</b>			<b>56</b>	

### 4. Mathematik

<b>Pflicht-Lehrmodule Mathematik</b>		<b>SWS</b>	<b>KP</b>	<b>Typ LZF</b>
MA1000	Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A+</b>
MA2000	Analysis 1	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
PY1800	Grundlagen der Statistik 1	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
<b>Summe</b>			<b>24</b>	

### 5. Fachübergreifend und Wahlpflicht

<b>Pflicht-Lehrmodul Fachübergreifend</b>		<b>SWS</b>	<b>KP</b>	<b>Typ LZF</b>
CS3220	Wissenschaftliches Arbeiten	1S	<b>2</b>	<b>B</b>
<b>Wahlpflicht-Lehrmodule aus folgendem Katalog im Umfang von 23 KP</b>				
CS1202	Technische Grundlagen der Informatik 2	2V+2Ü	<b>6</b>	<b>A</b>
CS2450	Werkzeuge für das wissenschaftliche Arbeiten	2S	<b>2</b>	<b>B</b>
CS3050	Codierung und Sicherheit	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS3100	Signalverarbeitung	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
CS3202	Non-Standard-Datenbanken	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS3204	Künstliche Intelligenz 1	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS5610	Computergestütztes Lehren und Lernen	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS5615	Computergestützte Kooperation	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS5660	Musik und Computer	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>

## 6. Abschlussarbeit

<b>Abschlussarbeit Medieninformatik</b>		<b>Bearbeitungszeit</b>	<b>KP</b>	<b>Aufwand</b>
CS3992	Bachelorarbeit mit Kolloquium	6 Monate	<b>15</b>	3 Monate Vollzeit

## 7. Studienplan

Die folgende Tabelle beschreibt den empfohlenen Studienverlauf.

## Studienplan Bachelor Medieninformatik

1. Semester (30 KP)	2. Semester (30 KP)	3. Semester (30 KP)	4. Semester (30 KP)	5. Semester (30 KP)	6. Semester (30 KP)
CS1600 Einführung in die Medieninformatik 4 KP (2V+1Ü)	CS2200 Software-Ergonomie 4 KP (2V+1Ü)	CS1601 Grundlagen der Multimediatechnik 4 KP (2V+1Ü)	CS2600 Interaktionsdesign 8 KP (3V+3P)	CS3201 Usability-Engineering 4 KP (2V+1Ü)	CS3205 Computergrafik 4 KP (2V+1Ü)
CS1000 Einführung in die Programmierung 10 KP (3V+3Ü+2P)	CS1001 Algorithmen und Datenstrukturen 8 KP (4V+2Ü)	CS2601 Medienproduktion und Medienprogrammierung 8 KP (3V+3P)	CS2150 Betriebssysteme und Netze 8 KP (4V+2Ü)	CS3210 Bachelor-Projekt UI- und Mediendesign 8 KP (6P)	CS3992 Bachelorarbeit Medieninformatik 15 KP
	CS1200 Technische Grundlagen der Informatik 1 6 KP (2V+2Ü)	CS2000 Theoretische Informatik 8 KP (4V+2Ü)		CS3280 Bachelor-Seminar Medieninformatik 4 KP (2S)	
MA1000 Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1 8 KP (4V+2Ü)	PY1800 Grundlagen der Statistik 1 8 KP (4V+2Ü)	CS2300 Software Engineering 6 KP (3V+1Ü)	CS2700 Datenbanken 4 KP (2V+1Ü)	CS3220 2 KP (1S) Wissenschaftliches Arbeiten	
MA2000 Analysis 1 8 KP (4V+2Ü)			CS2301 Praktikum Software Engineering 6 KP (4P)	Wahlmodule 12 KP (V / Ü / P / S)	
	PY1710 Arbeitspsychologie 4 KP (3V)	PY2210 Wahrnehmungs- und Kognitionspsychologie 4 KP (3V)	PY2904 Medienpsychologie 4 KP (3V)		Wahlmodule 11 KP (V / Ü / P / S)
<b>4 Prüfungen</b>	<b>5 Prüfungen</b>	<b>5 Prüfungen</b>	<b>4 Prüfungen</b>	<b>3-5 Prüfungen</b>	<b>3-5 Prüfungen</b>

Semesterwochenstunden: **V**orlesung / **Ü**bung / **P**raktikum / **S**eminar KP: Kreditpunkte nach dem European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS)

Medieninformatik	Informatik	Mathematik	Psychologie	Fachübergreifend & Wahlpflicht
------------------	------------	------------	-------------	--------------------------------