

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

vom 30. Januar 2014 (NBl. HS MBW Schl.-H. 2014, S. 19)

geändert durch:

Satzung vom 20. November 2014 (NBl. HS MSGWG Schl.-H. 2014, S. 77)

§ 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

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

(5) 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 Pflicht-Lehrmodul Fachübergreifend und im Wahlpflichtbereich insgesamt 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.

**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

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

3. Psychologie

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

4. Informatik

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

5. Mathematik

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

6. Fachübergreifend und Wahlpflicht

| Pflicht-Lehrmodul Fachübergreifend | | SWS | KP | Typ LZF |
|-------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|------------|-----------|----------------|
| CS3220 | Wissenschaftliches Arbeiten | 2S | 3 | B |
| Wahlpflicht-Lehrmodule aus folgendem Katalog im Umfang von 22 KP | | | | |
| CS1002 | Einführung in die Logik | 2V+2Ü | 4 | A |
| CS1202 | Technische Grundlagen der Informatik 2 | 2V+2Ü | 6 | A |
| CS2450 | Werkzeuge für das wissenschaftliche Arbeiten | 2S | 2 | B |
| CS3050 | Codierung und Sicherheit | 2V+1Ü | 4 | A |
| CS3100 | Signalverarbeitung | 4V+2Ü | 8 | A |
| CS3202 | Non-Standard-Datenbanken | 2V+1Ü | 4 | A |
| CS3204 | Künstliche Intelligenz 1 | 2V+1Ü | 4 | A |
| CS5610 | Computergestütztes Lehren und Lernen | 2V+1Ü | 4 | A |
| CS5615 | Computergestützte Kooperation | 2V+1Ü | 4 | A |

| | | | | |
|--------|--------------------|-------|---|---|
| CS5660 | Musik und Computer | 2V+1Ü | 4 | A |
|--------|--------------------|-------|---|---|

7. Abschlussarbeit

| Abschlussarbeit Medieninformatik | | Bearbeitungszeit | KP | Aufwand |
|----------------------------------|-------------------------------|------------------|----|-------------------|
| CS3992 | Bachelorarbeit mit Kolloquium | 6 Monate | 15 | 3 Monate Vollzeit |

8. Studienplan

Die folgende Tabelle beschreibt den empfohlenen Studienverlauf.

| 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) |
| | MA1000 Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1 8 KP (4V+2Ü) | CS1200 Technische Grundlagen der Informatik 1 6 KP (2V+2Ü) | CS2000 Theoretische Informatik 8 KP (4V+2Ü) | | CS2700 Datenbanken 4 KP (2V+1Ü) |
| MA2000 Analysis 1 8 KP (4V+2Ü) | PY1800 Grundlagen der Statistik 1 8 KP (4V+2Ü) | CS2300 Software Engineering 6 KP (3V+1Ü) | CS2301 Praktikum Software Engineering 6 KP (4P) | CS3220 Wissenschaftliches Arbeiten 3 KP (2S) | Wahlmodule 11 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) | |
| 4 Prüfungen | 5 Prüfungen | 5 Prüfungen | 4 Prüfungen | 3-5 Prüfungen | 3-5 Prüfungen |

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 |
|-------------------------|-------------------|-------------------|--------------------|-------------------------------------------|

