

**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. S. 19)**

geändert durch:

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

Satzung vom 8. Juni 2017 (NBl. HS MSGJFS Schl.-H. S. 59)

**§ 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 Anwendungsbereiche 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 Lehrveranstal-

tungen 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**

#### **Zugang zum Studium**

(1) Voraussetzung für den Zugang 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 Einschreibung ist zu versagen, wenn die Bewerberin oder der Bewerber eine nach einer Prüfungsordnung im Studiengang Medieninformatik erforderliche Prüfung an einer Hochschule in Deutschland endgültig nicht bestanden hat, oder wenn sie oder er sich im Studiengang Medieninformatik in einem Prüfungsverfahren befindet.

(3) Bewerberinnen und Bewerber, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, müssen die erforderlichen Deutschkenntnisse über 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 Wintersemester aufgenommen werden.

## **§ 4**

### **Fachspezifische Eignungsfeststellung**

Die folgenden Lehrmodule des ersten Fachsemesters dienen der fachspezifischen Eignungsfeststellung gemäß § 24 PVO:

Einführung in die Programmierung (CS1000-KP10),  
Einführung in die Medieninformatik (CS1600-KP04),  
Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1 (MA1000-KP08).

## **§ 5**

### **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

## **§ 6**

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

(1) Das Studium umfasst Lehrveranstaltungen mit einem Gesamtumfang von 180 Kreditpunkten (KP) gemäß dem ECTS-Standard mit einer Regelstudienzeit von drei Jahren. Der Umfang der Lehrmodule beträgt:

- im Pflichtbereich Medieninformatik 48 KP,
- im Pflichtbereich Informatik 56 KP,
- im Pflichtbereich Psychologie 20 KP,
- im Pflichtbereich Mathematik 16 KP,
- im fachspezifischen Wahlpflichtbereich 22 KP,
- im fächerübergreifenden Bereich 3 KP.

Die Bachelorarbeit hat einen Umfang von 12 KP, ihr folgt ein abschließendes Kolloquium im Umfang von 3 KP.

(2) Die Teilnahme an weiteren von der Universität angebotenen Lehrmodulen laut Modulhandbuch über den in Absatz 1 vorgegebenen Rahmen hinaus ist möglich und wird empfohlen. Derartige Prüfungsleistungen können auf Antrag im Diploma Supplement aufgelistet werden, sofern sie in einem der Modulhandbücher eines Studiengangs der Universität zu Lübeck geführt sind.

(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 es sei denn, das Qualifikationsziel des Moduls zielt auf den Erwerb von Kenntnissen in englischer Sprache ab.

## **§ 7**

### **Bachelorprüfung und Zulassungsvoraussetzungen**

(1) Die Bachelorprüfung besteht aus studienbegleitenden Fachprüfungen für die einzelnen Lehrmodule und der Bachelorarbeit mit einem abschließenden Kolloquium. Für Module der Kategorie A und B gemäß Anlage ist eine Prüfungsleistung gemäß § 12 Absatz 1 in Verbindung mit §§ 13 ff. PVO zu erbringen.

(2) Der Antrag auf Zulassung zur Bachelorarbeit ist gemäß § 11 Absatz 5 PVO gesondert schriftlich bei der oder dem Vorsitzenden des Prüfungsausschusses zu stellen.

(3) Die Zulassung zu den studienbegleitenden Fachprüfungen erfolgt gemäß § 11 PVO grundsätzlich mit der Einschreibung zum Bachelorstudiengang Medieninformatik. Für die Zulassung zu einer Fachprüfung können gemäß § 11 Absatz 2 PVO Prüfungsvorleistungen definiert werden, die im Modulhandbuch vor Beginn des jeweiligen Moduls aufzuführen sind. Prüfungsvorleistungen sind vor dem Zeitpunkt der Prüfung abzuschließen und nachzuweisen und gehen nicht in die Modulnote ein.

## **§ 8**

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

(1) Zur Bachelorarbeit kann nur zugelassen werden, wer die Voraussetzungen gemäß § 11 PVO erfüllt, sich mindestens im 5. Fachsemester befindet und Leistungszertifikate des Studiengangs im Umfang von mindestens 120 Kreditpunkten vorweist.

(2) Die Module des ersten und zweiten Fachsemesters müssen erfolgreich absolviert worden sein. Ebenso müssen sämtliche Module, die als fachspezifische Eignungsfeststellung gemäß § 4 gelten, erfolgreich absolviert worden sein.

**Anhang 1 zur Studiengangsordnung für den  
Bachelorstudiengang Medieninformatik  
der Universität zu Lübeck**

*Die Modulkataloge*

**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) entsprechend dem European Credit Transfer System 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 fachspezifischen Eignungsfeststellung dienen. Diese LZF müssen bis zum Ende des 3. bzw. 4. Fachsemesters erworben werden.

**2. Pflicht-Lehrmodule aus dem Bereich Medieninformatik**

<b>Modulnr.</b>	<b>Pflicht-Lehrmodule Medieninformatik</b>	<b>SWS</b>	<b>KP</b>	<b>Typ LZF</b>
CS1600-KP04	Einführung in die Medieninformatik	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A+</b>
CS1601-KP04	Grundlagen der Multimediatechnik	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS2200-KP04	Software-Ergonomie	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS3201-KP04	Usability-Engineering	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS2600-KP08	Interaktionsdesign	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
CS2601-KP08	Medienproduktion und Medienprogrammierung	3V+3Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
CS3205-KP04	Computergrafik	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS3210-KP08	Bachelor-Projekt UI- und Mediendesign	6P	<b>8</b>	<b>B</b>
CS3280-KP04	Bachelor-Seminar Medieninformatik	2S	<b>4</b>	<b>B</b>
	<b>Summe</b>		<b>48</b>	

**3. Pflicht-Lehrmodule aus dem Bereich Psychologie**

<b>Modulnr.</b>	<b>Pflicht-Lehrmodule Psychologie</b>	<b>SWS</b>	<b>KP</b>	<b>Typ LZF</b>
PY1710-KP04	Arbeitspsychologie	2V+1S	<b>4</b>	<b>A</b>
PY2210-KP04	Wahrnehmungs- und Kognitionspsychologie	2V+1S	<b>4</b>	<b>A</b>
PY2904-KP04	Medienpsychologie	2V+1S	<b>4</b>	<b>A</b>
PY1801-KP08	Empirische Methodenlehre und Statistik	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
	<b>Summe</b>		<b>20</b>	

#### 4. Pflicht-Lehrmodule aus dem Bereich Informatik

Modulnr.	Pflicht-Lehrmodule Informatik	SWS	KP	Typ LZF
CS1000-KP10	Einführung in die Programmierung	3V+3Ü+2P	10	A+
CS1001-KP08	Algorithmen und Datenstrukturen	4V+2Ü	8	A
CS1200-KP06	Technische Grundlagen der Informatik 1	2V+2Ü	6	A
CS2000-KP08	Theoretische Informatik	4V+2Ü	8	A
CS2150-KP08	Betriebssysteme und Netze	4V+2Ü	8	A
CS2300-KP06	Software Engineering	3V+1Ü	6	A
CS2301-KP06	Praktikum Software Engineering	4P	6	A
CS2700-KP04	Datenbanken	2V+1Ü	4	A
	<b>Summe</b>		<b>56</b>	

#### 5. Pflicht-Lehrmodule aus dem Bereich Mathematik

Modulnr.	Pflicht-Lehrmodule Mathematik	SWS	KP	Typ LZF
MA1000-KP08	Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1	4V+2Ü	8	A+
MA2000-KP08	Analysis 1	4V+2Ü	8	A
	<b>Summe</b>		<b>16</b>	

#### 6. Pflicht-Lehrmodul fächerübergreifend

Modulnr.	Pflicht-Lehrmodul fächerübergreifend	SWS	KP	Typ LZF
CS3220-KP03	Wissenschaftliches Arbeiten	2S	3	B
	<b>Summe</b>		<b>3</b>	

#### 7. Wahlpflichtbereich fachspezifisch

Modulnr.	Wahlpflicht-Lehrmodule aus folgendem Katalog in einem Umfang von 22 KP insgesamt	SWS	KP	Typ LZF
CS1002-KP04	Einführung in die Logik	2V+1Ü	4	A
CS1202-KP06	Technische Grundlagen der Informatik 2	2V+2Ü	6	A
CS3050-KP04	Codierung und Sicherheit	2V+1Ü	4	A
CS3100-KP08	Signalverarbeitung	4V+2Ü	8	A
CS3202-KP04	Non-Standard-Datenbanken	2V+1Ü	4	A
CS3204-KP04	Künstliche Intelligenz 1	2V+1Ü	4	A
CS5610-KP04	Computergestütztes Lehren und Lernen	2V+1Ü	4	A

CS5615-KP04	Computergestützte Kooperation in sicherheitskritischen Systemen	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS5660-KP04	Musik und Computer	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
PY3210-KP04	Gamification	1V+2S	<b>4</b>	<b>A</b>
	<b>Summe</b>		<b>22</b>	

Neben den Modulen im obigen Katalog kann der Prüfungsausschuss weitere Module bestimmen, die für den fachspezifischen Wahlpflichtbereich gewählt werden können, soweit in diesen Veranstaltungen noch freie Kapazitäten vorhanden sind.

### **8. Abschlussarbeit**

<b>Modulnr.</b>	<b>Abschlussarbeit Medieninformatik</b>	<b>KP</b>
CS3992-KP15	Bachelorarbeit mit Kolloquium	<b>12 + 3</b>

## Anhang 2 zur Studiengangsordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik der Universität zu Lübeck

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-KP04 Einführung in die Medieninformatik 4 KP (2V+1U)	CS2200-KP04 Software-Ergonomie 4 KP (2V+1U)	CS1601-KP04 Grundlagen der Mediatechnik 4 KP (2V+1U)	CS2600-KP08 Interaktionsdesign 8 KP (4V+2U)	CS3201-KP04 Usability-Engineering 4 KP (2V+1U)	CS3205-KP04 Computergrafik 4 KP (2V+1U)
CS1000-KP10 Einführung in die Programmierung 10 KP (3V+3U+2P)	CS1001-KP08 Algorithmen und Datenstrukturen 8 KP (4V+2U)	CS2601-KP08 Medienproduktion und Medienprogrammierung 8 KP (3V+3U)	CS2150-KP08 Betriebssysteme und Netze 8 KP (4V+2U)	CS3210-KP08 Bachelor-Projekt UI- und Mediendesign 8 KP (6P)	CS3992-KP15 Bachelorarbeit Medieninformatik 12 + 3 KP
	CS1200-KP06 Technische Grundlagen der Informatik 1 6 KP (2V+2U)				
MA1000-KP08 Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1 8 KP (4V+2U)	PY1801-KP08 Empirische Methodenlehre und Statistik 8 KP (4V+2U)	CS2300-KP06 Software Engineering 6 KP (3V+1U)	CS2301-KP06 Praktikum Software Engineering 6 KP (4P)	CS3220-KP03 Wissenschaftliches Arbeiten 3 KP (2S)	
MA2000-KP08 Analysis 1 8 KP (4V+2U)				PY1710-KP04 Arbeitspsychologie 4 KP (2V+1S)	
4 Prüfungen	5 Prüfungen	5 Prüfungen	4 Prüfungen	3-5 Prüfungen	
Semesterwochenstunden: Vorlesung / Übung / Praktikum / Seminar			KP: Kreditpunkte nach dem European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS)		
Medieninformatik	Informatik	Mathematik	Psychologie	Fachübergreifend & Wahlpflicht	