

**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)

Satzung vom 7. Oktober 2019 (NBl. HS MBWK Schl.-H. S. 152)

**§ 1**

**Geltungsbereich**

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

**§ 2**

**Studienziel**

(1) Das 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) Das Studium verfolgt das Ziel, die Studierenden durch Vermittlung von wissenschaftlichen Theorien, Modellen und Methoden sowie dem praktischen Erwerb von Fertigkeiten der Medieninformatik zu befähigen, ergonomische, d.h. menschengerechte multimediale und multimodale Mensch-Computer-Systeme und interaktive Medien zu entwickeln. Durch die aus verschiedenen Bereichen der Medieninformatik, insbesondere der Informatik, 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 ermöglicht werden.

(3) Die Fähigkeit, sich auf wechselnde Aufgabengebiete, Technologien und Anwendungsgebiete einstellen zu können, ist dabei unerlässlich. Der Bachelorstudiengang Medieninformatik trägt dem durch die Kombination einer fundierten informatorischen, 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) Das Studium 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, 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, die keine deutschsprachige Hochschulzugangsberechtigung besitzen, müssen die erforderlichen Deutschkenntnisse über das erfolgreiche Bestehen einer anerkannten Deutschprüfung nachweisen. Dies kann durch die erfolgreiche Teilnahme an der "Deutschen Sprachprüfung für den Hochschulzugang ausländischer Studienbewerber" (DSH 2) oder durch die Prüfung "TestDaF" (TDN 4) erfolgen. Gute Kenntnisse der englischen Sprache erweisen sich im Laufe des Studiums als unentbehrlich.

(4) 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),  
Analysis 1 (MA2000-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 43 KP
- im Pflichtbereich Informatik 60 KP
- im Pflichtbereich Psychologie 16 KP
- im Pflichtbereich Design 12 KP
- im Pflichtbereich Mathematik 16 KP
- im fachspezifischen Wahlpflichtbereich 18 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 entsprechend § 6 Absatz 1 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. 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- und UX-Engineering	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS2602-KP08	Interaktive Systeme	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
CS3205-KP04	Computergrafik	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS3210-KP08	Bachelor-Projekt Medieninformatik	6P	<b>8</b>	<b>B</b>
CS3220-KP03	Wissenschaftliches Arbeiten	1V+1S	<b>3</b>	<b>B</b>
CS3280-KP04	Bachelor-Seminar Medieninformatik	2S	<b>4</b>	<b>B</b>
	<b>Summe</b>		<b>43</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>
PY2210-KP04	Wahrnehmung und Kognition in MCI	2V+1S	<b>4</b>	<b>A</b>
PY2904-KP04	Medienpsychologie	2V+1S	<b>4</b>	<b>A</b>

PY1802-KP08	Statistik und Methoden der Nutzerforschung besteht aus - PY1802-L1 Teilprüfung Statistik und Methoden der Nutzerforschung (Klausur, benotet, 7 KP) - PY1802-L2 Teilprüfung ST-Stunden (unbenotetes Selbststudium, 1 KP)	2V+2S+1Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
	<b>Summe</b>		<b>16</b>	

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

Modulnr.	Pflicht-Lehrmodule Design	SWS	KP	Typ LZF
CS2600-KP08	Interaktionsdesign und User Experience	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
CS1150-KP04	Mediendesign und Medienproduktion	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
	<b>Summe</b>		<b>12</b>	

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

Modulnr.	Pflicht-Lehrmodule Informatik	SWS	KP	Typ LZF
CS1000-KP10	Einführung in die Programmierung besteht aus - CS1000-L1 Teilprüfung Einführung in die Programmierung und Programmierkurs (Klausur, benotet, 8 KP) - CS1000-L2 Teilprüfung Programmierprojekt (unbenotetes Praktikum, 2 KP)	3V+3Ü+2P	<b>10</b>	<b>A+</b>
CS1001-KP08	Algorithmen und Datenstrukturen	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
CS1002-KP04	Einführung in die Logik	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
CS1200-KP06	Technische Grundlagen der Informatik 1	2V+2Ü	<b>6</b>	<b>A</b>
CS2000-KP08	Theoretische Informatik	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
CS2150-KP08	Betriebssysteme und Netze	4V+2Ü	<b>8</b>	<b>A</b>
CS2300-KP06	Software Engineering	3V+1Ü	<b>6</b>	<b>A</b>
CS2301-KP06	Praktikum Software Engineering	4P	<b>6</b>	<b>A</b>
CS2700-KP04	Datenbanken	2V+1Ü	<b>4</b>	<b>A</b>
	<b>Summe</b>		<b>60</b>	

## 6. 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>	

## 7. Wahlpflichtbereich

Modulnr.	Wahlpflicht-Lehrmodule aus folgendem Katalog in einem Umfang von 18 KP insgesamt	SWS	KP	Typ LZF
CS1202-KP06	Technische Grundlagen der Informatik 2	2V+2Ü	6	A
CS3050-KP04	Codierung und Sicherheit	2V+1Ü	4	A
CS3052-KP04	Programmiersprachen und Typsysteme	2V+1Ü	4	A
CS3100-KP08	Signalverarbeitung	4V+2Ü	8	A
CS3115-KP04	Systemarchitekturen für Multimedia	2V+1Ü	4	A
CS3204-KP04	Künstliche Intelligenz 1	2V+2Ü	4	A
CS3230-KP04	Design Thinking in der Praxis	3P	4	A
CS3240-KP04	Neue Webtechnologien und Einsatz in der Praxis	2V+1Ü	4	A
CS5610-KP04	Computergestütztes Lehren und Lernen	2V+1Ü	4	A
CS3260-KP04	Aktuelle Themen der Medieninformatik	2V+1Ü	4	A
RO5300-KP06	Humanoid Robotics	2V+2Ü	6	A
CS5615-KP04	Computergestützte Kooperation in sicherheits-kritischen Systemen	2V+1Ü	4	A
CS5660-KP04	Musik und Computer	2V+1Ü	4	A
CS3270-KP04	Electronic Government – Grundlagen und Anwendungen	2V+1Ü	4	A
CS3420-KP04	Kryptologie	2V+1Ü	4	A
CS2110-KP04	Mobile Roboter	2V+1Ü	4	A
CS3051-KP04	Parallelverarbeitung	2V+1Ü	4	A
CS3250-KP08	Sichere Software	4V+2Ü	8	A
CS2100-KP04	Rechnerarchitektur	2V+1Ü	4	A
CS2500-KP04	Robotik	2V+2Ü	4	A
CS2250-KP04	Cybersecurity	2V+1Ü	4	A
	<b>Zu erreichende Summe</b>		<b>18</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. Des Weiteren können Module aus der Liste des fächerübergreifenden Wahlbereichs gewählt werden, 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+1Ü)	CS2200-KP04 Software-Ergonomie 4 KP (2V+1Ü)	CS2602-KP08 Interaktive Systeme 8 KP (4V+2Ü)		CS3201-KP04 Usability- und UX-Engineering 4 KP (2V+1Ü)	CS3205-KP04 Computergrafik 4 KP (2V+1Ü)
CS1150-KP04 Mediendesign und Medienproduktion 4 KP (2V+1Ü)	PY1802-KP08 Statistik und Methoden der Nutzerforschung 8 KP (2V+2S+1Ü)	CS1601-KP04 Grundlagen der Multimediaetechnik 4 KP (2V+1Ü)	CS2600-KP08 Interaktionsdesign und User Experience 8KP (3V+3P)	CS3280-KP04 Bachelor-Seminar Medieninformatik 4 KP (2S)	CS3992-KP15 Bachelorarbeit Medieninformatik 12+3 KP
PY2210-KP04 Wahrnehmung und Kognition in MCI 4 KP (2V+1S)		CS2000-KP08 Theoretische Informatik 8 KP (4V+2Ü)		CS3210-KP08 Bachelor-Projekt Medieninformatik 8 KP (6P)	
CS1000-KP10 Einführung in die Programmierung 10 KP (3V+3Ü+2P)	CS1002-KP04 Einführung in die Logik 4 KP (2V+1Ü)	CS2300-KP06 Software Engineering 6 KP (3V+1Ü)		PY2904-KP04 Medienpsychologie 4 KP (2V+1S)	
	CS1001-KP08 Algorithmen und Datenstrukturen 8 KP (4V+2Ü)			CS2150-KP08 Betriebssysteme und Netze 8 KP (4V+2Ü)	CS3220-KP03 Wissenschaftliches Arbeiten 3 KP (1V+1Ü)
MA2000-KP08 Analysis 1 8 KP (4V+2Ü)	MA1000-KP08 Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1 8 KP (4V+2Ü)		CS2301-KP06 Praktikum Software Engineering 6 KP (4P)		CS2700-KP04 Datenbanken 4 KP (2V+1Ü)
<b>5 Prüfungen</b>	<b>5 Prüfungen</b>	<b>4 Prüfungen</b>	<b>5 Prüfungen</b>	<b>3-4 Prüfungen</b>	<b>3-5 Prüfungen</b>
Semesterwochenstunden: Vorlesung / Übung / Praktikum / Seminar			KP: Kreditpunkte nach dem European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS)		
<b>Medieninformatik</b>	<b>Informatik</b>	<b>Mathematik</b>	<b>Psychologie</b>	<b>Design</b>	<b>Fachübergreifend</b>