

DIENSTBLATT

DER HOCHSCHULEN DES SAARLANDES

2010	ausgegeben zu Saarbrücken, 7. Oktober 2010	Nr. 20
------	--	--------

UNIVERSITÄT DES SAARLANDES

Seite

...

Studienordnung für den Bachelor-Studiengang Medien-
informatik. Vom 25. März 2010 279

Studienordnung für den Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Vom 25. März 2010

Die Fakultät 6 (Naturwissenschaftlich-Technische Fakultät I – Mathematik und Informatik) der Universität des Saarlandes hat auf Grund des § 54 des Gesetzes über die Universität des Saarlandes (Universitätsgesetz - UG) vom 23. Juni 2004 (Amtsbl. S. 1782), zuletzt geändert durch das Gesetz Nr. 1706 zur Beendigung der Erhebung allgemeiner Studiengebühren an saarländischen Hochschulen vom 10. Februar 2010 (Amtsbl. S. 28) und auf der Grundlage der Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang Medieninformatik vom 25. März 2010 folgende Studienordnung erlassen, die nach Zustimmung des Senats der Universität des Saarlandes hiermit verkündet wird.

I. Allgemeine Bestimmungen

§ 1

Grundsätze

(1) Diese Studienordnung regelt Inhalt und Aufbau für den Bachelor-Studiengang Medieninformatik auf der Grundlage der Prüfungsordnung für diesen Studiengang.

(2) Der Studiengang gliedert sich in Pflicht- und Wahlpflicht-Module (Vorlesungen, Übungen, Proseminare, Seminare, Praktika oder Projekte). Jede/jeder Absolventin/Absolvent des Studienganges muss eine Abschlussarbeit - Bachelor-Arbeit - verfassen. Außerdem umfasst das Bachelor-Studium Module aus einem der angebotenen wählbaren Spezialisierungsfächer. Jedes Modul hat ein in Credit Points („Credit Points“) angegebenes Gewicht, das den Umfang des Moduls wiedergibt, wobei ein Leistungspunkt 30 Arbeitsstunden (Präsenz- oder Selbststudium) entspricht. Jedes Modul schließt mit mindestens einer - zumeist benoteten - Leistungskontrolle ab. Bestandene Leistungskontrollen sind studienbegleitende Prüfungsleistungen, aus denen sich die Bachelor-Prüfung zusammensetzt. Struktur, Teilmodule und Inhalte, sowie Form und Dauer der Prüfungen jedes Moduls sind dem Modulhandbuch des Studienganges zu entnehmen. Das gesamte Bachelor-Studium umfasst einen Studienaufwand von 180 Credit Points. Bei einer Regelstudienzeit von sechs Semestern sind pro Semester ca. 30 Credit Points zu erwerben.

(3) Die Unterrichtssprache der Pflichtmodule des Bachelor-Studienganges ist entweder Deutsch oder Englisch. Die Wahl- und Wahlpflichtmodule des letzten Bachelor-Jahres finden in der Regel in englischer Sprache statt.

II. Bachelor-Studiengang

§ 2

Ziele des Studiums und Berufsfeldbezug

Das Studium der Medieninformatik mit dem Abschluss "Bachelor of Science" verfolgt das Ziel Studierende, aufbauend auf mathematisch-naturwissenschaftlichen Grundlagen, zur Lösung technischer und naturwissenschaftlicher Problemstellungen im Bereich der digitalen Medien zu befähigen. Darüber hinaus sollen die Absolventen des Bachelor Studienganges

Medieninformatik in die Lage versetzt werden komplexe Fragestellungen auch in allgemeinerem Kontext mit modernen wissenschaftlichen und computergestützten Methoden zu bearbeiten und damit eine frühzeitige, praxisorientierte Berufsfähigkeit in Industrie und Wirtschaft zu erreichen. Diese Zielstellungen erfordern eine solide Grundausbildung sowohl in dem mathematischen Grundlagen als auch in den Grundlagen der Informatik. Zusätzlich wird die Ausbildung durch fachübergreifende Spezialisierungsveranstaltungen komplettiert. Dabei werden unter anderem Methoden zur gestalterisch-kreativen Arbeit vermittelt und Fähigkeiten gefördert. Ein weiteres wesentliches Element des Medieninformatik-Studiums ist die Anwendung von vermittelten theoretischen Grundlagen im Rahmen von Praktika und Projekten. Zum Erwerb der Berufsqualifikation gehören auch Kenntnisse in technischen Anwendungen und den theoretischen Grundlagen. Daneben spielt auch die Vermittlung von berufsrelevanten Schlüsselqualifikationen wie gute Kommunikations- und Teamfähigkeit sowie die Fähigkeit zum selbstständigen Einarbeiten in neue Themengebiete eine wichtige Rolle. Neben dem Erlangen fachlicher Kompetenzen sollen daher im Bachelor-Studiengang Medieninformatik frühzeitig Methoden und Fertigkeiten zum Erlernen berufsrelevanter Schlüsselqualifikationen vermittelt werden.

§ 3

Studienbeginn

Das Studium kann jeweils zum Wintersemester eines Jahres aufgenommen werden.

§ 4

Art der Lehrveranstaltungen

Das Lehrangebot wird durch Lehrveranstaltungen in Form von Modulen vermittelt. Ein Modul besteht aus einer oder mehreren der folgenden Veranstaltungsarten:

1. Vorlesungen:

Sie dienen zur Einführung in ein Fachgebiet und eröffnen den Weg zur Vertiefung der erforderlichen Kenntnisse durch ein ergänzendes Selbststudium. Sie vermitteln u.a. einen Überblick über das Fachgebiet, geben Einordnungen in den erkenntnistheoretischen und wissenschaftlichen Kontext und geben Hinweise auf weiterführende Literatur. Vorlesungen aus dem Bereich der Medieninformatik, Informatik und der mathematischen Grundlagen werden in der Regel durch Übungseinheiten ergänzt.

2. Übungen:

Sie finden überwiegend als Ergänzungsveranstaltungen zu Vorlesungen in kleineren Gruppen statt. Sie sollen den Studierenden durch Bearbeitung exemplarischer Probleme die Gelegenheit zur Anwendung und Vertiefung des in der Vorlesung behandelten Stoffes sowie zur Selbstkontrolle des Wissensstandes ggf. durch eigene Fragestellung geben. Die erfolgreiche Bearbeitung von Übungsaufgaben kann Voraussetzung für einen Leistungsnachweis sein.

3. Proseminare und Seminare:

Sie sind Veranstaltungen mit überschaubarer Teilnehmerzahl und haben das Ziel, die Fähigkeiten des gemeinsamen Erarbeitens von Wissen oder des Austauschs von Arbeitsergebnissen in Form von Diskussionen und Referaten zu verbessern. Sie dienen der Vertiefung der Ausbildung in einem Fachgebiet, dem selbstständigen Aneignen von Wissen mit Hilfe wissenschaftlicher Fachliteratur, sowie dem Erlernen von Vortragstechniken.

4. Praktika oder Projekte:

In einem Praktikum oder Projekt werden fachpraktische Themen angeboten, die in die spezifische Arbeitsweise der betreffenden Studienfächer einführen. Die den Themen zugrunde liegenden theoretischen Kenntnisse erwirbt man sich durch Vorlesungen und Literaturstudien. Ein weiteres Ziel der Praktika ist die Vermittlung computergestützter Methoden durch praktische Anwendung. In Projekten werden in der Regel fachübergreifende

Themen behandelt. Die Bearbeitung eines Themas bietet den Studierenden die Gelegenheit, in Gruppen unter Anleitung themenspezifische Aufgabenstellungen von der Konzeption bis hin zur praktischen Realisierung zu lösen. Man lernt hier einerseits die Zusammenhänge zwischen Theorie und Praxis durch eigene selbstständige Arbeit kennen, andererseits wird die Gruppenarbeit gefördert. Praktika und Projekte dienen auch der Vorbereitung auf den berufsrelevanten Umgang und das Arbeiten mit digitalen Medien. Die Teilnahme an Praktika oder Projekten kann vom Nachweis über die erfolgreiche Teilnahme an zugehörigen Vorlesungen und Übungen abhängig gemacht werden.

**§ 5
Aufbau und Inhalte des Studiums**

Der Bachelor-Studiengang Medieninformatik ist wissenschaftsorientiert und soll die theoretischen und fachpraktischen Grundlagen und insgesamt eine breite Allgemeinbildung im Umgang mit digitalen Medien, sowie eine Einführung in angrenzende Wissensgebiete vermitteln.

Die Studierenden sollen an moderne Methoden der Forschung herangeführt werden. Der Studiengang zielt auf eine möglichst breite Grundlagenausbildung und eine dadurch bedingte Berufsbefähigung und befähigt zugleich für eine weiterführende wissenschaftliche Vertiefung. Diese wird durch eine begrenzte fachliche Schwerpunktsetzung im Bereich der Medieninformatik und Informatik sowie durch die Vermittlung von Kenntnissen in Mathematik und in einem Spezialisierungsfach unterstützt. Detaillierte Informationen zu den Inhalten der Module und Modulelemente werden im Modulhandbuch beschrieben. Änderungen an den Festlegungen des Modulhandbuchs, die nicht in dieser Studienordnung geregelt sind, sind dem zuständigen Studiendekan/der zuständigen Studiendekanin anzuzeigen und in geeigneter Form zu dokumentieren.

**§ 6
Studien- und Prüfungsleistungen**

Im Rahmen des Studiums des Bachelor-Studiengangs Medieninformatik müssen folgende Studien- und Prüfungsleistungen im Umfang von insgesamt 180 CP erbracht werden. Die konkrete Ausgestaltung der Module wird in einem Modulhandbuch beschrieben.

Modulname	Regelstudiensem.	Bereich	Lehrveranst.-Typ ¹	SWS	CP	Turnus	Prüfungsleistung; benotet (b)/ unbenotet (u) / Prüfungsvorleistungen (PVL)
Mathematik Informatiker 1	für 1.	Mathematische Grundlagen	V+Ü	6	9	WS	Klausur oder mündl. Prüfung(b); PVL: erfolgreiche Bearbeitung v. Übungsaufgaben.
Mathematik Informatiker 2	für 2.	Mathematische Grundlagen	V+Ü	6	9	SS	Klausur oder mündl. Prüfung(b); PVL: erfolgreiche Bearbeitung v. Übungsaufgaben.
Grundlagen der Medieninformatik	1.	Vorlesungen der Medieninformatik	V+Ü	6	9	WS	Klausur oder mündl. Prüfung (b); PVL: erfolgreiche Bearbeitung v. Übungsaufgaben.
Ubiquitous Media	2.	Vorlesungen der Medieninformatik	V+Ü	4	6	SS	Klausur oder mündl. Prüfung(b); PVL: erfolgreiche Bearbeitung v. Übungsaufgaben.

User Interface Design	4.	Vorlesungen der Medieninformatik	V+Ü	6	9	SS	Klausur oder mündl. Prüfung(b); PVL: erfolgreiche Bearbeitung v. Übungsaufgaben.
Medienprojekt ²	5.	Medienprojekt	Proj	12	18	WS	Eingangs- u. Abschlussgespräch mit Betreuer, Durchf. und Protokollierung von Projektthemen und mündl. Prüfung (u)
Ringvorlesung über Perspektiven der Informatik	1.	Ringvorlesungen	V	2	2	WS	mind. drei schriftl. Zusammenfassungen versch. Vorträge (u)
Programmierung 1	1.	Grundlagen der Informatik	V+Ü	6	9	WS	Klausur oder mündliche Prüfung (b) PVL: erfolgreiche Bearbeitung der Übungsaufgaben.
Programmierung 2	2.	Grundlagen der Informatik	V+Ü	6	9	SS	Klausur oder mündliche Prüfung (b) PVL: erfolgreiche Bearbeitung der Übungsaufgaben.
Algorithmen und Datenstrukturen	3.	Grundlagen der Informatik	V+Ü	4	6	WS	Klausur oder mündliche Prüfung (b) PVL: erfolgreiche Bearbeitung der Übungsaufgaben.
Informationssysteme	4.	Grundlagen der Informatik	V+Ü	4	6	SS	Klausur oder mündliche Prüfung (b) PVL: erfolgreiche Bearbeitung der Übungsaufgaben.
Proseminar	3.	Proseminare	S	2	5	WS+SS	Vortrag, schriftl. Ausarbeitung, Diskussionsbeitrag (b)
Seminar	5.	Seminare	S	3	7	WS+SS	Vortrag, schriftl. Ausarbeitung, Diskussionsbeitrag, mündliche Prüfung (b)
Softwarepraktikum ²	3.	Praktika	V+Prak	6	9	WS	Erstellen u. Vorführen eines Software-Produktes, Dokumentation (u)
Mathematik Informatiker 3 Oder Theoretische Informatik	für 3.	Mathematische Grundlagen bzw. Grundlagen der Informatik	V+Ü	6	9	WS	Klausur oder mündliche Prüfung(b); PVL: erfolgreiche Bearbeitung v. Übungsaufgaben
Wahlpflicht I ³	4.	Stammvorlesung	V+Ü	6	9	WS+SS	Klausur oder mündliche Prüfung (b) PVL: erfolgreiche Bearbeitung der Übungsaufgaben.
Wahlpflicht II ⁴	2./3./4./5.	Wahlmodule	V+Ü, S		16	WS+SS	Klausur oder mündl. Prüfung (u: 7CP / b: 9CP) evtl. PVL: erfolgreiche Bearbeitung der Übungsaufgaben

Wahlpflicht III ⁵	3./4./6.	Spezialisierung	V+Ü	8	12	WS+SS	Klausur, mündl. Prüfung, Vortrag oder Präsentation (u) evtl. PVL: erfolgreiche Bearbeitung der Übungsaufgaben
Bachelorseminar	6.	Bachelorseminar	S	6	9	WS+SS	Vortrag (b)
Bachelorarbeit	6.	Bachelorarbeit	Arbeit		12	WS+SS	Arbeit (b)
Summe					180		

Anmerkungen:

¹ Verwendete Abkürzungen: V – Vorlesung, Ü – Übungen, Prak – Praktikum, Proj – Projekt, S – Seminar

² Projekte und Praktika können ganz oder teilweise in der vorlesungsfreien Zeit stattfinden.

³ Im Bereich der Stammvorlesungen stehen folgende Veranstaltungen zur Wahlpflicht:

- a) Algorithms and Data Structures (9 CP)
- b) Artificial Intelligence (9 CP)
- c) Automated Reasoning (9 CP)
- d) Betriebssysteme (9 CP)
- e) Compiler Construction (9 CP)
- f) Complexity Theory** (9 CP)
- g) Computer Architecture (9 CP)
- h) Computer Graphics* (9 CP)
- i) Cryptographie (9 CP)
- j) Data Base Systems (9 CP)
- k) Data Networks (9 CP)
- l) Geometric Modeling* (9 CP)
- m) Image Processing and Computer Vision* (9 CP)
- n) Information Retrieval und Data Mining (9 CP)
- o) Introduction to Computational Logic (9 CP)
- p) Optimization (9 CP)
- q) Security (9 CP)
- r) Semantics (9 CP)
- s) Software Engineering (9 CP)
- t) Verification (9 CP)
- u) Machine Learning* (9 CP)
- v) Telecommunications I* (9 CP)
- w) weitere Stammvorlesungen, die vom Prüfungsausschuss genehmigt wurden

Die mit * gekennzeichneten Stammvorlesungen setzen Inhalte aus der Veranstaltung „Mathematik für Informatiker 3“ voraus. Bei den mit ** gekennzeichneten Stammvorlesungen werden Kenntnisse aus der Veranstaltung „Theoretische Informatik“ benötigt. Um eine möglichst breite Auswahl an Stammvorlesungen zu haben, kann es daher empfehlenswert sein, die jeweils andere Grundlagenveranstaltung (Mathematik für Informatiker 3 bzw. Theoretische Informatik) im Wahlpflichtbereich II zu belegen.

⁴ Als Wahlmodule sind folgende Module zugelassen. Es müssen mind. 9 CP benotet sein.

- a) beliebig wählbare Module der Studiengänge Medieninformatik oder Informatik
- b) angebotene Module des Spezialisierungsfachs
- c) Betreuung von Übungsgruppen (Tutor)
- d) Sprachkurse (maximal 6 CP)
- e) beliebige Module, die auf Antrag vom Prüfungsausschuss genehmigt wurden

⁵ Als Spezialisierung stehen folgende Fachrichtungen exklusiv mit den angegebenen Modulen zur Auswahl. Eine Vermischung von Modulen aus verschiedenen Fachrichtungen ist nicht zulässig. Modulelemente aus dem Bereich der Spezialisierung können nicht gleichzeitig als Prüfungsleistungen der Module „Wahlpflicht II“ anerkannt werden.

Als Fachrichtungen sind zugelassen:

- Medienpsychologie (FR5.3 Empirische Humanwissenschaften, UdS)
- Media Art & Design (Hochschule der Bildenden Künste, HBK Saar)
- weitere Fachrichtungen, die vom Prüfungsausschuss genehmigt wurden

Modulname	Regelstudiensem.	Fachrichtung	Lehrveranst.-Typ ¹	SWS	CP	Turnus	Prüfungsleistung; benotet (b)/ unbenotet (u) / Prüfungsvorleistungen (PVL)
Medienpsychologisches Seminar	2.	Medienpsychologie	S	2	4	WS	Vortrag, schriftl. Ausarbeitung, Diskussionsbeitrag (u)
Allgemeine Psychologie I - Teil 1 -	3.	Medienpsychologie	V+Ü	2	4	SS	Klausur oder mündl. Prüfung (u)
Allgemeine Psychologie I - Teil 2 -	4.	Medienpsychologie	V+Ü	2	4	WS	Klausur oder mündl. Prüfung (u) PVL: erfolgreiche Teilnahme an Allg. Psychologie I -Teil 1 -.
Einführung Media Art & Design	2.	Media Art & Design	V+Ü	8	4	WS+SS	Klausur, mündl. Prüfung oder Projektarbeit (u)
Zeichnen	5.	Media Art & Design	V+Prak	4	2	WS+SS	Klausur, mündl. Prüfung oder Projektarbeit (u)
3D-Design-Animation	5.	Media Art & Design	V+Prak	8	4	WS+SS	Klausur, mündl. Prüfung oder Projektarbeit (u)
Audio	5.	Media Art & Design	V+Prak	8	4	WS+SS	Klausur, mündl. Prüfung oder Projektarbeit (u)
Film - Video	5.	Media Art & Design	V+Prak	8	4	WS+SS	Klausur, mündl. Prüfung oder Projektarbeit (u)
Interaktive Medien	5.	Media Art & Design	V+Prak	8	4	WS+SS	Klausur, mündl. Prüfung oder Projektarbeit (u)
Fotografie	5	Media Art & Design	V+Prak	8	4	WS+SS	Klausur, mündl. Prüfung oder Projektarbeit (u)
MAD-Kurzprojekt	5.	Media Art & Design	Proj	14	7	WS+SS	Klausur, mündl. Prüfung oder Projektarbeit (u)
MAD-Projekt	5.	Media Art & Design	Proj	28	14	WS+SS	Klausur, mündl. Prüfung oder Projektarbeit (u)

§ 7

Zulassungsvoraussetzungen zu Modulen

(1) Der Zugang zu den Modulen der Spezialisierungen ist zulassungsbeschränkt. Für jede der angebotenen Spezialisierungsfachrichtungen sind jeweils 20 Studierende pro Semester zugelassen.

Die Studierenden müssen sich nach dem 1. Fachsemester für eine Spezialisierungsfachrichtung bewerben. Bei der Auswahl werden die Präferenzen des Studierenden best möglich berücksichtigt. Übersteigt die Zahl der Interessenten für eine Spezialisierung die Kapazität dieses Spezialisierungsfachs, dann entscheidet das Los. Für die Spezialisierungsfachrichtung Media Art & Design erfolgt nach Überschreitung der Kapazität von 20 Interessenten

die Auswahl der Studierenden aufgrund eines Qualifizierungsgesprächs mit mindestens einem der verantwortlichen Dozenten/innen. Der Auswahlprozess sowie die Auswahlkriterien liegen in der Verantwortlichkeit der Hochschule der Bildenden Künste (HBK Saar). Den Studierenden wird zu Beginn des 2. Fachsemesters das Ergebnis der Spezialisierungswahl mitgeteilt. Es wird jedoch jedem Studierenden der Medieninformatik einen Platz in einem der Spezialisierungsfachrichtungen garantiert. Das Wechseln zwischen zwei Spezialisierungsrichtungen ist nur in Ausnahmefällen nach Genehmigung durch den Prüfungsausschuss möglich und erfordert das erneute Durchlaufen des Auswahlverfahrens.

(2) Zu dem Modul „Betreuung von Übungsgruppen (Tutor)“ besteht die Zulassungsvoraussetzung darin, dass das zu betreuende Modul bereits erfolgreich abgeschlossen wurde.

§ 8 Studienplan

(1) Der Studiendekan/Die Studiendekanin erstellt für den Studiengang auf der Grundlage der Studienordnung einen Studienplan, als Empfehlung an die Studierenden für einen sachgerechten Aufbau des Studiums, der in geeigneter Form bekannt zu geben ist. Das jeweils aktuelle Modulsangebot in den verschiedenen Modulkategorien wird im Vorlesungsverzeichnis des jeweiligen Semesters bekannt gegeben.

(2) Der Studienplan zeigt den Bachelor-Studiengang Medieninformatik in seinem allgemeinen Aufbau. Zusätzlich wird dort für die angebotenen Spezialisierungsrichtungen jeweils ein unverbindlicher Studienplan aufgezeigt.

III. Schlussbestimmung

§ 9 In-Kraft-Treten

Diese tritt am Tage nach ihrer Bekanntmachung im Dienstblatt der Hochschulen des Saarlandes in Kraft.

Saarbrücken, 1. Oktober 2010

Der Universitätspräsident
Univ.-Prof. Dr. Volker Linneweber