

**Studienordnung (Satzung) für den konsekutiven Online-Studiengang
Medieninformatik (Master of Science)
des Fachbereichs Elektrotechnik und Informatik der Fachhochschule Lübeck im
Rahmen des Hochschulverbundes „Virtuelle Fachhochschule“
(Studienordnung Medieninformatik – Online- Master)
Vom 12. Juli 2012**

Aufgrund des § 52 Abs. 10 des Hochschulgesetzes (HSG) vom 28. Februar 2007 (GVOBl. Schl.-H. S. 184), zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 4. Februar 2011 (GVOBl. Schl.-H. S. 34, ber. GVOBl. Schl.-H. S. 67) hat der Konvent des Fachbereichs Elektrotechnik und Informatik der Fachhochschule Lübeck am 13. Juni und am 11. Juli 2012 folgende Satzung beschlossen:

§ 1 Geltungsbereich

Diese Ordnung gilt für Studierende, die im konsekutiven Online-Studiengang Medieninformatik (Master of Science) immatrikuliert sind.

§ 2 Geltung von Rahmenordnungen, Modulhandbuch

- (1) Es gelten die "Grundsätze für Studienordnungen der Online-Studiengänge im Verbund Virtuelle Fachhochschule (VFH-GStO)" in der jeweils gültigen Fassung.
- (2) Grundlage für diese Studienordnung ist die Prüfungsordnung (Satzung) für den konsekutiven Online-Studiengang Medieninformatik (Master of Science) des Fachbereichs Elektrotechnik und Informatik der Fachhochschule Lübeck im Rahmen des Hochschulverbundes „Virtuelle Fachhochschule“ vom 12. Juli 2012.
- (3) Es gilt das Modulhandbuch in der jeweils gültigen Fassung.

§ 3 Studienziel

Der Master-Studiengang Medieninformatik baut inhaltlich auf fachlich geeignete Studiengänge aus dem Bereich der Informatik, der Medieninformatik, der Medien oder eines mit Medieninformatik vergleichbaren Studiengangs auf. Als vergleichbar werden Studiengänge anerkannt, die Informatikmodule im Umfang von mindestens 60 ECTS-Punkten oder Medienmodule im Umfang von mindestens 60 ECTS-Punkten enthalten. Zum Erreichen des Studienziels werden gemäß § 2 Abs. 2 der PrO vorbildungsspezifisch angepasste Modellstudienpläne verwendet, die eine Aufstellung über die im Pflichtbereich zu absolvierenden Module enthält (s. Anlage 3).

Inhalt des Master Studiums ist eine fundierte Vertiefung und Festigung des bereits vorhandenen Medien- und Informatik-Wissens mit der Möglichkeit einer oder mehrerer Spezialisierungen im breiten Spektrum der Arbeits- und Forschungsgebiete des Bereichs Informatik und Medien. Dazu werden neben einer bewusst breit angelegten Grundlagen-Vertiefung auch spezifische Vertiefungen in ausgewählten Problemkreisen angeboten.

Das Master-Studium Medieninformatik ist möglich in den Vertiefungsrichtungen „Mobile Computing“, „Softwaretechnik und Web Business“, „Human Computer Interaction“ und „Interactive 3D“.

Fachliches Studienziel ist somit die weitere Vermittlung von Wissen, Können und Handeln bei der Konzeption, der Entwicklung, der Einführung und dem Betrieb von informatischen Systemen und der Produktion und Distribution von Medien. Eine Entscheidung für eine oder mehrere Vertiefungsrichtungen ist nicht explizit

notwendig. Nach einem zugangsspezifisch ausgeprägten 1. Semester wählen die Studierenden aus einem Wahlpflichtkatalog aus, der nach den vier möglichen Vertiefungen geordnete Angebote enthält. Entscheiden sich die Studierenden, einem der Musterstudienpläne zu folgen, erhalten sie die gemäß Musterstudienplan absolvierten Vertiefungen auf dem Masterzeugnis bestätigt.

Personenbezogenes Ziel des Master-Studienganges Informatik ist es, den Studierenden nach einem ersten berufsbefähigenden Hochschulabschluss zusätzliche tiefer gehende wissenschaftliche Konzepte, Methoden und Techniken zu vermitteln, so dass sie in der Lage sind, diese sowohl weiterzuentwickeln als auch bei der Lösung komplexer Problemstellungen anzuwenden. Die Studierenden lernen wissenschaftliches Arbeiten, eigenständig und in der Gruppe, sie sind in der Lage, sich selbstständig neue Kenntnisse und Fertigkeiten anzueignen und systematisch bei Lösung anspruchsvoller Probleme mitzuwirken. Um die Absolventinnen und Absolventen auf eine mögliche Promotion vorzubereiten, sind ein wissenschaftliches Projekt und ein wissenschaftliches Seminar in das Studium integriert.

§ 4 Gliederung des Studiums

- (1) Das Studium wird nach Anlage 1 und 2 durchgeführt.
- (2) Das Studium ist in Module gegliedert. Ein Semester umfasst zu erbringende Studienleistungen im Umfang von insgesamt 30 Credits.
- (3) Der Konvent des Fachbereichs Elektrotechnik und Informatik legt die Ausgestaltung der Module und die dazugehörigen Credits in den Modulbeschreibungen fest.

§ 5 In-Kraft-Treten und Übergangsregelungen

- (1) Diese Satzung tritt mit dem 1. September 2012 in Kraft.
- (2) Studierende, die ihr Studium nach der bisherigen Studienordnung (Satzung) vom 19. September 2006 (NBI. MWV. Schl.-H. S. 451), geändert durch Satzung vom 21. März 2011 (NBI. MWV. Schl.-H. S. 52), fortsetzen wollen, müssen spätestens bis zum 31. August 2012 einen entsprechenden Antrag gestellt haben.
- (3) Mit Ablauf des 31. August 2013 tritt die Studienordnung (Satzung) für den konsekutiven Online-Studiengang Medieninformatik (Master of Science) des Fachbereichs Elektrotechnik und Informatik vom 19. September 2006 (NBI. MWV. Schl.-H. S. 451), geändert durch Satzung vom 21. März 2011 (NBI. MWV. Schl.-H. S. 52), außer Kraft.

Die vorstehende Satzung wird hiermit ausgefertigt und ist bekannt zu machen.

Lübeck, 12. Juli 2012

Fachhochschule Lübeck

Fachbereich Elektrotechnik und Informatik

Dekanat

Prof. Dr. Krause

Dekan

Anlage 1: Pflichtmodule

Modulkatalog, Vorleistungen, Art und Dauer der Prüfungen

Studienfach	Modulkürzel	Vorleistungen gem. § 7 Abs. 2 der PrO	Art und Dauer der Prüfung ¹	Fach sem.	ECTS
Informationsarchitekturen	IA	E (3)	K (120)	1	5
User Experience	UX	E (3)	K (120)	1	5
Mediendidaktik und Konzeption	MDK	H, P (4)	K (120)	1	5
Gestaltung von Interfaces	GI	P (8)	m (30)	1	5
Software-Engineering – Modellbasierte Softwareentwicklung	SWT	E, P	K (120)	1	5
Künstliche Intelligenz	KI	E (1), P (8)	K (120)	1	5
Wahrscheinlichkeitsrechnung und Kryptographie	WK	E (3)	K (120)	2	5
Codierung multimedialer Daten	CMD	P (6)	K (120)	2	5
Wissenschaftliches Seminar	WS	P (18)	m (30)	2	5
Projekt- und Qualitätsmanagement	PQM	E (2)	K (120)	3	5
Gründungsmanagement / Entrepreneurship	GME	E, P (10)	H	3	5
Wissenschaftliches Projekt	WP	H, P (15)	m (30)	3	5
Masterseminar	MS	P (4)	m (30)	4	5
Masterarbeit inkl. Kolloquium	MA		gem. § 16 f.	4	25

¹ Abweichungen von der Prüfungsart sind im Rahmen von § 9 der PrO möglich.

² Für die Pflichtmodule des ersten und zweiten Fachsemesters können bei Bedarf zusätzliche, nicht verpflichtende Präsenzveranstaltungen am Standort Lübeck angeboten werden.

Bedeutung der Abkürzungen:

- E (x) Einsendeaufgabe (Anzahl)
- H Hausarbeit/Projekt
- P (x) Teilnahme an Präsenzveranstaltungen (Pflichtzeiten in LE à 45 Minuten)
- K (x) Klausur (Dauer in Minuten)
- m (x) mündliche Prüfung (Dauer in Minuten)

Anlage 2: Vertiefungs- und Wahlpflichtmodule

Modulkatalog, Vorleistungen, Art und Dauer der Prüfungen

Studienfach	Modulkürzel	Vorleistungen gem. § 7 Abs. 2 PrO	Art und Dauer der Prüfung ¹	Vertiefungsrichtung				Fachs em.	ECTS
				MC	SWT	HCI	3D		
Mobilkommunikation	MK	P (4)	K (120)	x				2	5
Mobile Application Development	AD		K (120)	x				2	5
Sicherheitstechniken	ST	P (4)	K (120)	x	x			2	5
Datenbanktechnologien	MDT		K (120)		x			3	5
Moderne Softwaretechnik-Paradigmen und E-Business	MSP	H	m (30)		x			3	5
Smart Graphics	SG	E	K (120)			x		2	5
Human Centered Design	HCD	E, P (8)	m (30)			x		2	5
Wahrnehmungs- und Medienpsychologie	WMD		K (120)			x	x	2	5
Game Design	GD		K (120)				x	3	5
Graphical Visualization Techniques	GVT		K (120)				x	3	5
Parallele und verteilte Systeme	PVS	E, H, P (4)	K (120)					3	5
Future Computing	FC		K (120)					3	5

¹ Abweichungen von der Prüfungsart sind im Rahmen von § 9 der PrO möglich.

Bedeutung der Abkürzungen:

- E (x) Einsendeaufgabe (Anzahl)
- H Hausarbeit/Projekt
- P (x) Teilnahme an Präsenzveranstaltungen (Pflichtzeiten in LE à 45 Minuten)
- K (x) Klausur (Dauer in Minuten)
- m (x) mündliche Prüfung (Dauer in Minuten)

- MC Mobile Computing
- SWT Software-Technik und Web-Business
- HCI Human-Computer-Interaction
- 3D Interactive 3D

Anlage 3: Modellstudienpläne

Fachsem.	B. Sc. Medieninformatik oder vergleichbar	B. Sc. Schwerpunkt Informatik	B. Sc. Schwerpunkt Medien
1	Informationsarchitekturen	Informationsarchitekturen	Informationsarchitekturen
1	User Experience	User Experience	User Experience
1	Mediendidaktik und Konzeption	Mediendidaktik und Konzeption	Datenbanken ¹
1	Gestaltung von Interfaces	Gestaltung von Interfaces	Objektorientierte Programmierung ¹
1	Software-Engineering – Modellbasierte Softwareentwicklung	Mediendesign ¹	Software-Engineering – Modellbasierte Softwareentwicklung
1	Künstliche Intelligenz	Computergrafik ¹	Künstliche Intelligenz
2	Wahrscheinlichkeitsrechnung und Kryptographie	Wahrscheinlichkeitsrechnung und Kryptographie	Wahrscheinlichkeitsrechnung und Kryptographie
2	Codierung multimedialer Daten	Codierung multimedialer Daten	Codierung multimedialer Daten
2	Wissenschaftliches Seminar	Wissenschaftliches Seminar	Wissenschaftliches Seminar
2	3 Vertiefungs-/Wahlpflichtmodule	3 Vertiefungs-/Wahlpflichtmodule	3 Vertiefungs-/Wahlpflichtmodule
3	Projekt- und Qualitätsmanagement	Projekt- und Qualitätsmanagement	Projekt- und Qualitätsmanagement
3	Gründungsmanagement / Entrepreneurship	Gründungsmanagement / Entrepreneurship	Gründungsmanagement / Entrepreneurship
3	Wissenschaftliches Projekt	Wissenschaftliches Projekt	Wissenschaftliches Projekt
3	3 Vertiefungs-/Wahlpflichtmodule	3 Vertiefungs-/Wahlpflichtmodule	3 Vertiefungs-/Wahlpflichtmodule
4	Masterseminar	Masterseminar	Masterseminar
4	Masterarbeit inkl. Kolloquium	Masterarbeit inkl. Kolloquium	Masterarbeit inkl. Kolloquium

¹ Je nach Studieninhalt des Erststudiums können auch weitere, hier nicht genannte Module aus dem Modulkatalog B. Sc. Medieninformatik der VFH als Brückenkurse aufgenommen werden

² Modul aus Modulkatalog B. Sc. Medieninformatik der VFH