

## - Lesefassung -

# **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  
NBl. MBW. Schl.-H. S. 62

### geändert durch:

Satzung vom 11. Juli 2013 (NBl. HS MBW. Schl.-H. S. 66)  
Satzung vom 17. April 2014 (NBl. HS MBW. Schl.-H. S. 51)  
Satzung vom 21. Juli 2016 (NBl. HS MSGWG. Schl.-H. S. 86)  
Satzung vom 26. Januar 2018 (NBl. HS MBWK. Schl.-H. S. 20)

### **§ 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“, „Software-technik 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, einer der Vertiefungsrichtungen zu folgen, erhalten sie die gemäß Modulkatalog 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**

Diese Satzung tritt in der geänderten Fassung mit Wirkung vom 1. August 2016 in Kraft.

## Anlage 1: Pflichtmodule

Modulkatalog, Vorleistungen, Art und Dauer der Prüfungen

Studienfach	Modulkürzel	Vorleistungen gem. § 7 Abs. 2	Art der Prüfung <sup>1</sup>	Fachsem.	Notengewicht	ECTS
Informationsarchitekturen	IA	E	K	1	1	5
User Experience	UX	E	K / M	1	1	5
Mediendidaktik und Konzeption	MDK	E, O	G, H	1	1	5
Gestaltung von Motion-Graphic Interfaces	GI	E	H	1	1	5
Verfahren und Werkzeuge moderner Softwareentwicklung	VWS	E	K	1	1	5
Künstliche Intelligenz	KI	E, P (4)	K	1	1	5
Wahrscheinlichkeitsrechnung und Kryptographie	WK	E	K	2	1	5
Codierung multimedialer Daten	CMD	-	K / M	2	1	5
Wissenschaftliches Seminar	WS	E, P (12)	H	2	1	5
Projekt- und Qualitätsmanagement	PQM	E, P (16)	K / H	3	1	5
Entrepreneurship	GME	G, H	G, H	3	1	5
Wissenschaftliches Projekt	WP	E	H	3	1	5
Masterseminar	MS	H	H	4	1	5
Masterarbeit inkl. Kolloquium	MA		gem. § 16 f.	4	5	25

<sup>1</sup> Abweichungen von der Prüfungsart sind im Rahmen von § 9 der Prüfungsordnung möglich.

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

### Bedeutung der Abkürzungen:

U, V beide Leistungen müssen erbracht werden

U / V eine der beiden Leistungen muss erbracht werden (gemäß Ankündigung des Prüfenden)

### Prüfungsvorleistung

E Einsendeaufgabe

H Hausarbeit / Projekt / Übungen

P (x) Präsenzveranstaltung (Lehreinheiten à 45 Minuten)

G Gruppenarbeit via Internet

O Online-Teilnahme

### Prüfungsform

K Klausur

M Mündliche Prüfung

H Hausarbeit / Projekt

Ref Referat

G Gruppenarbeit

## Anlage 2: Vertiefungs- und Wahlpflichtmodule

Modulkatalog, Vorleistungen, Art und Dauer der Prüfungen

Studienfach	Modulkürzel	Vorleistungen gem. § 7 Abs. 2	Art der Prüfung <sup>1</sup>	Vertiefungsrichtung				Notengew.	ECTS
				MC	SWT	HCI	3D		
Mobilkommunikation	MK	E	K	x				1	5
Mobile Application Development	AD	E	K, H	x				1	5
Sicherheitstechniken in Kommunikationsnetzen	ST	E	K	x	x			1	5
Datenbanktechnologien	DT		K		x			1	5
Paradigmen moderner Softwareentwicklung und E-Business	MSP	E	H		x			1	5
Data Science	DS	E, H	M		X			1	5
Smart Graphics	SG	E	H			x		1	5
Human Centered Design	HCD	E	K / H			x		1	5
Wahrnehmungs- und Medienpsychologie	WMD	P (12-16), E	K, H			x	x	1	5
Game Design	GD	E, O	K / H				x	1	5
Graphical Visualization Techniques	GVT	E, O	K / H				x	1	5
Parallele und verteilte Systeme	PVS	E, H, O	K / M					1	5
Future Computing	FC	-	K					1	5

<sup>1</sup> Abweichungen von der Prüfungsart sind im Rahmen von § 9 der Prüfungsordnung möglich.

### Bedeutung der Abkürzungen:

U, V beide Leistungen müssen erbracht werden

U / V eine der beiden Leistungen muss erbracht werden (gemäß Ankündigung des Prüfenden)

### Prüfungsvorleistung

E Einsendeaufgabe

H Hausarbeit / Projekt / Übungen

P (x) Präsenzveranstaltung (Lehreinheiten à 45 Minuten)

G Gruppenarbeit via Internet

O Online-Teilnahme

### Prüfungsform

K Klausur

M Mündliche Prüfung

H Hausarbeit / Projekt

Ref Referat

G Gruppenarbeit

### Vertiefungsrichtung

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 <sup>1</sup>	B. Sc. Schwerpunkt Medien <sup>1</sup>
1	Informationsarchitekturen	Informationsarchitekturen	Informationsarchitekturen
1	User Experience	User Experience	User Experience
1	Mediendidaktik und Konzeption	Mediendidaktik und Konzeption	Datenbanken <sup>2</sup>
1	Gestaltung von motion-graphic Interfaces	Gestaltung von motion-graphic Interfaces	Patterns und Frameworks <sup>2</sup>
1	Verfahren und Werkzeuge moderner Softwareentwicklung	Mediendesign <sup>1 2</sup>	Verfahren und Werkzeuge moderner Softwareentwicklung
1	Künstliche Intelligenz	Computergrafik <sup>1 2</sup>	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	Entrepreneurship	Entrepreneurship	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

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

<sup>2</sup> Modul aus Modulkatalog B. Sc. Medieninformatik der VFH