

DIENSTBLATT DER HOCHSCHULEN DES SAARLANDES

2013	ausgegeben zu Saarbrücken, 23. September 2013	Nr. 29
------	---	--------

UNIVERSITÄT DES SAARLANDES	Seite
Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang Medieninformatik Vom 14. März 2013.....	366
Studienordnung für den Bachelor-Studiengang Medieninformatik Vom 14. März 2013.....	384

Studienordnung für den Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Vom 14. März 2013

Die Fakultät 6 (Naturwissenschaftlich-Technische Fakultät I - Mathematik und Informatik) der Universität des Saarlandes hat auf Grund des § 54 des Gesetzes Nr. 1556 über die Universität des Saarlandes (Universitätsgesetz - UG) vom 23. Juni 2004 (Amtsbl. S. 1782) und auf der Grundlage der Prüfungsordnung vom 14. März 2013 für den Bachelor-Studiengang Medieninformatik folgende Studienordnung für den Bachelor-Studiengang Medieninformatik erlassen, die nach Zustimmung des Senats der Universität des Saarlandes hiermit verkündet wird.

§ 1 Geltungsbereich

Diese Studienordnung regelt Inhalt und Aufbau des Bachelor-Studiengangs Medieninformatik auf der Grundlage der Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang Medieninformatik vom 14. März 2013. Zuständig für die Organisation von Lehre, Studium und Prüfungen ist die Fakultät 6 (Naturwissenschaftlich-Technische Fakultät I - Mathematik und Informatik) der Universität des Saarlandes.

§ 2 Ziele des Studiums und Berufsfeldbezug

(1) Der Bachelor-Studiengang Medieninformatik 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 Studiengangs 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 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. 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.

(2) Die akademische Ausbildung mit dem Abschluss B.Sc. in Medieninformatik liefert eine hinreichende Voraussetzung für weitere fachverwandte Master-Studiengänge.

§ 3 **Studienbeginn und Studiendauer**

- (1) Das Studium kann jeweils zum Wintersemester eines Jahres aufgenommen werden.
- (2) Das Lehrangebot ist so organisiert, dass das Studium in sechs Semestern abgeschlossen werden kann (Regelstudienzeit).

§ 4 **Art der Lehrveranstaltungen**

Das Lehrangebot wird durch Lehrveranstaltungen folgender Art vermittelt:

1. Vorlesungen (V): Sie dienen zur Einführung in ein Fachgebiet und vermitteln u. a. einen Überblick über fachtypische theoretische Konzepte und Prinzipien, Methoden und Fertigkeiten, Technologien und praktische Realisierungen. Vorlesungen geben Hinweise auf weiterführende Literatur und eröffnen den Weg zur Vertiefung der Kenntnisse durch Übungen, Praktika und ergänzendes Selbststudium.
2. Übungen (Ü): Sie finden überwiegend als Ergänzungsveranstaltungen zu Vorlesungen bevorzugt in kleineren Gruppen statt. Sie sollen den Studierenden durch Bearbeitung exemplarischer Probleme die Gelegenheit zur Anwendung und Vertiefung der in der Vorlesung vermittelten Lehrinhalte sowie zur Selbstkontrolle des Wissensstandes ggf. durch eigene Fragestellung geben.
3. Seminare (S) erweitern die bereits erworbenen Kenntnisse und vermitteln durch das Studium von Fachliteratur und Quellen in Seminargesprächen, Referaten oder Seminararbeiten einen vertieften Einblick in einen Forschungsbereich. Sie dienen darüber hinaus dem Erlernen wissenschaftlicher Darstellungs- und Vortragstechniken sowie der Anleitung zu kritischer Sachdiskussion von Forschungsergebnissen. Zusätzlich können projektbezogene Arbeiten zu aktuellen wissenschaftlichen Diskussionen vorgesehen sein. Die dabei vertieften Inhalte können in einem Bachelorseminar die Grundlage für die Bachelorarbeit bilden.
4. Praktikum und Projekte (P): 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 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 in Projekten 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

(1) Das Studium des Bachelor-Studiengangs Medieninformatik umfasst eine Gesamtleistung von 180 Credit Points (CP) nach dem European Credit Transfer System (ECTS). Davon müssen 145 CP als benotete Leistungen erbracht werden. Pro Semester sind in der Regel 30 CP zu erwerben.

(2) Das Studium umfasst Module zu folgenden Teilbereichen. Die Module und Modulelemente der einzelnen Teilbereiche, sowie jeweils die Art der Lehrveranstaltung, deren Semesterwochenstunden und Credit Points, Zyklus, sowie die Art der Prüfung und Benotung sind in Anhang A beschrieben.

1. den Pflichtbereich mit den Modulen: „Programmierung 1 & 2“ (jeweils 9 CP), „Mathematik für Informatiker 1 & 2“ (jeweils 9 CP), Ringvorlesung „Perspektiven der Informatik“ (2 CP), zwei „Stammvorlesungen“ (jeweils 9 CP), „Softwaredesignpraktikum“ (9 CP), „Grundzüge von Algorithmen & Datenstrukturen“ (6 CP), „Nebenläufige Programmierung“ (6 CP), „Informationssysteme“ (6 CP), „Proseminar“ (5 CP), „Seminar“ (7 CP), „Bachelor-Seminar“ (9 CP) und „Bachelor-Arbeit“ (12 CP) aus dem Fachbereich der Medieninformatik oder Informatik;
2. den Pflichtbereich mit den Modulen: „Grundlagen der Medieninformatik“ (9 CP), „Ubiquitous Media“ (6 CP), „User Interface Design“ (9 CP) und „Medienprojekt“ (9 CP);
3. den Pflichtbereich mit den Modulen: „Grundlagen Media, Art & Design“ (4 CP) und „Projekt Media, Art & Design“ (8 CP) aus dem Kursangebot der Hochschule der Bildenden Künste (HBK Saar);
4. den Pflichtbereich mit den Modulen: „Allgemeine Psychologie 1“ (8 CP) und „Seminar Sozialpsychologische Aspekte der Medienpsychologie“ (4 CP) aus dem Kursangebot des Fachbereichs Psychologie;
5. den „Wahlpflichtbereich“ (7 CP) mit wählbaren Modulen aus den Bereichen: „Tutortätigkeit“, „Soft Skill Seminar“, „Sprachkurse“, Kursangebote aus dem Fachbereich der Informatik, freigegebene Veranstaltungen der Hochschule der Bildenden Künste (HBK Saar), sowie weitere durch den Prüfungsausschuss genehmigte Veranstaltungen.

(3) Im Pflichtbereich sind alle in § 5 Abs. 2 Nr. 1 bis Nr. 4 genannten Module zu belegen. Im Wahlpflichtbereich können gesamte Module oder einzelne Lehrveranstaltungen gemäß ihrer Zulassungsvoraussetzungen belegt werden. Ein „Projekt Media, Art & Design“ kann nicht zweimal angerechnet werden.

(4) Im Pflichtbereich werden insgesamt 173 CP erworben (12 CP davon entfallen auf das Modul „Bachelor-Arbeit“ und 9 CP auf das Modul „Bachelor-Seminar“) und im Wahlpflichtbereich sind mindestens 7 CP zu erwerben.

(5) In den Modulen „Tutor“, „Soft Skill Seminar“ und „Sprachkurse“ aus Wahlpflichtbereich, sowie bei Veranstaltungen der Hochschule der Bildenden Künste (HBK Saar) stehen begrenzte Teilnehmerplätze, abhängig von der entsprechenden Veranstaltung zur Verfügung. Die Zulassung wird durch den Modulverantwortlichen geregelt.

(6) Die Module des Wahlpflichtbereichs werden mindestens einmal alle zwei Jahre angeboten, wobei der Studiendekan/die Studiendekanin in jedem Studienjahr ein hinreichendes Angebot sicherstellt. Die Module aller anderen Kategorien werden mindestens einmal im Jahr angeboten.

(7) Die Unterrichtssprache ist in der Regel Deutsch und wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.

(8) Das Studienangebot in den verschiedenen Wahlpflichtmodulbereichen kann für ein oder mehrere Semester um zusätzliche Module oder Modulelemente erweitert werden, die vom Prüfungsausschuss zu genehmigen sind. Diese Veranstaltungen, ihr Gewicht in CP und ihre Zugehörigkeit zu den Modulbereichen werden jeweils vor Semesterbeginn bekannt gegeben.

(9) Detaillierte Informationen zu den Inhalten der Module und Modulelemente werden im Modulhandbuch beschrieben, das in geeigneter Form bekannt gegeben wird. 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 Studienplan

Der Studiendekan/die Studiendekanin erstellt auf der Grundlage dieser Studienordnung einen Studienplan, der nähere Angaben über Art und Umfang der Modulelemente (Anhang A) enthält sowie Empfehlungen für einen zweckmäßigen Aufbau des Studiums gibt (Anhang B). Dieser wird in geeigneter Form bekannt gegeben. Das jeweils aktuelle Modulelementangebot in den verschiedenen Modulkategorien wird im Vorlesungsverzeichnis des jeweiligen Semesters bekannt gegeben.

§ 7 Studienberatung

(1) Die Zentrale Studienberatung der Universität des Saarlandes berät Interessierte und Studierende über Inhalt, Aufbau und Anforderungen eines Studiums. Darüber hinaus gibt es Beratungsangebote bei Entscheidungsproblemen, bei Fragen der Studienplanung und Studienorganisation.

(2) Fragen zu Studienanforderungen und Zulassungsvoraussetzungen, zur Studienplanung und -organisation beantwortet der Fachstudienberater/die Fachstudienberaterin für den Studiengang Medieninformatik.

(3) Für spezifische Rückfragen zu einzelnen Modulen stehen die Modulverantwortlichen zur Verfügung.

§ 8 Bachelor-Arbeit und Bachelor-Seminar

(1) Durch die Anfertigung einer Bachelorarbeit soll der/die Studierende nachweisen, dass er/sie medieninformationstechnische, gestalterische und/oder theoretisch-konzeptuelle Aufgabenstellungen aus dem Bereich der Medieninformatik oder verwandten Bereichen eigenständig bearbeiten kann. Die Bearbeitungszeit beträgt drei Monate. Der mit der Bachelorarbeit verbundene Aufwand wird mit 12 CP kreditiert.

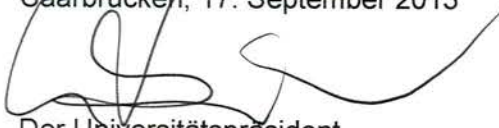
(2) Alle Studierenden müssen vor Abschluss der Bachelor-Arbeit erfolgreich ein Bachelor-Seminar mit direktem Bezug zu dem Thema der Bachelor-Arbeit abgeschlossen haben. Dieses dient der Klärung allgemeiner Fragen sowie der Präsentation und Besprechung eines Exposés zum Thema der Bachelor-Arbeit.

(3) Die Bachelor-Arbeit muss spätestens ein Semester nach erfolgreicher Teilnahme am Bachelor-Seminar beim Prüfungssekretariat angemeldet werden. Nach Ablauf dieser Frist muss erneut ein Bachelor-Seminar erfolgreich absolviert werden.

§ 9 In-Kraft-Treten

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

Saarbrücken, 17. September 2013



Der Universitätspräsident
Univ.-Prof. Dr. Volker Linneweber

Anhang A. Module und Prüfungsleistungen Bachelor-Medieninformatik

Bachelor-Studiengang (B.Sc.) "Medieninformatik"				WS		SS		WS		SS		WS		SS			
Modulbezeichnung	Modulelement	Art der Prüfung	Benotung	CP (ECTS)		Fachsemester											
				ohne Note	mit Note	1		2		3		4		5		6	
				V/U/P	CP	V/U/P	CP	V/U/P	CP	V/U/P	CP	V/U/P	CP	V/U/P	CP		
				SWS		SWS		SWS		SWS		SWS		SWS			
Eingeführung Perspektiven der Informatik		schriftlich	u	2	0												
Grundlagen der Medieninformatik		Klausur(en), PVL	b	0	9	4/2/0	9										
Mathematik für Informatiker 1		Klausur(en), PVL	b	0	9	4/2/0	9										
Programmierung 1		Klausur(en), PVL	b	0	9	4/2/0	9										
Mathematik für Informatiker 2		Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9								
Programmierung 2		Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9								
Ubiquitous Media		Klausur(en), PVL	b	0	6			2/2/0	6								
Grundlagen Media, Art & Design		Klausur(en), PVL	u	4	0			4/0/4	4								
Proseminar		mündlich, schriftlich	b	0	5					0/0/2	5						
Selbststudienpraktikum		Projektarbeit	u	9	0					1/1/4	9						
Grundzüge von Algorithmen und Datenstrukturen		Klausur(en), PVL	b	0	6					2/2/0	6						
Allgemeine Psychologie 1 (Umfang 8 CP)		Klausur(en), PVL	b	0	8					2/2/0	6						
	Allg. Psych 1: Wahrnehmung & Aufmerksamkeit	Klausur(en), PVL	b	0	4					1/1/0	4						
	Allg. Psych 1: Gedächtnis & Denken	Klausur(en), PVL	b	0	4												
Informationssysteme		Klausur(en), PVL	b	0	6					2/2/0	6						
Neben- aufg. Programmierung		Klausur(en), PVL	b	0	6					2/2/0	6						
Seminar		mündlich, schriftlich	b	0	7					0/0/3	7						
Media, Art & Design Projekt		mündlich, schriftlich	b	0	8					0/0/8	8						
Seminar Soziopsychologische Aspekte der Medienpsychologie		Klausur(en), PVL	u	4	0							0/0/2	4				
Medienarbeit		Projektarbeit	u	9	0							0/0/6	9				
User Interface Design		Klausur(en), PVL	b	0	9							4/2/0	9				
Wahlpflichtig (Umfang mind. 7 CP)			u	7	0							2/2/0	7				
Tutor		Tutorialität	u	4	0							0/3/0	4				
Soft Skill Seminar		mündlich, schriftlich	u	4	0							2/3/0	4				
Sonachkurs	diverse (3- max. 6CP)	mündlich, schriftlich	u	6	0							0/2/2	6				
Praktikum zum Informationsmanagement		Klausur(en), PVL	u	6	0							0/0/4	6				
Fachpraktische Studien	3D Studio Max, Matbox, Audio, Video, Blender	mündlich, schriftlich	u	4	0							0/2/0	4				
Studio	Typo, Layout, Werbung, Produktdesign	mündlich, schriftlich	u	4	0							0/2/0	4				
Werkstatt	Druk, Metal, Holz, Web, Fotografie	mündlich, schriftlich	u	4	0							0/2/0	4				
Theorie	Game	mündlich, schriftlich	u	4	0							2/0/0	4				
MAD-Projekt (klein)	Interaktion, Games, Produktdesign, Animation	Projektarbeit	u	8	0							0/0/4	8				
Vorfachvorlesungen	Correspondance Problems in Computer Vision	Klausur(en), PVL	u	6	0							2/2/0	6				
	Computer Architecture 2	Klausur(en), PVL	u	6	0							4/2/0	6				
	Computer Graphics II	Klausur(en), PVL	u	6	0							4/2/0	6				
	Automated Debugging	Klausur(en), PVL	u	6	0							2/2/0	6				
	Automata, Games and Verification	Klausur(en), PVL	u	6	0							2/2/0	6				
	Introduction to Image Acquisition Methods	Klausur(en), PVL	u	4	0							2/0/0	4				
	siehe unten	Klausur(en), PVL	u	9	0							4/2/0	9				
Prüfungsausschuss kann weitere Modulelemente in die Liste aufnehmen																	
Stammvorlesungen (Core Lectures) (Umfang 18 CP)			b	0	18			4/2/0	9					4/2/0	9		
	Artificial Intelligence	Klausur(en), PVL	b	0	9									4/2/0	9		
	Operating Systems	Klausur(en), PVL	b	0	9									4/2/0	9		
	Computer Graphics	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9								
	Database Systems	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9								
	Data Networks	Klausur(en), PVL	b	0	9									4/2/0	9		
	Embedded Systems	Klausur(en), PVL	b	0	9									4/2/0	9		
	Information Retrieval and Data Mining	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9								
	Computer Architecture	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9								
	Security	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9								
	Software Engineering	Klausur(en), PVL	b	0	9									4/2/0	9		
	Telecommunications I	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9								
	Compiler Construction	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9								
	Algorithms and Data Structures	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9								
	Automated Reasoning	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9								
	Image Processing and Computer Vision	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9					4/2/0	9		
	Computer Algebra	Klausur(en), PVL	b	0	9									4/2/0	9		
	Geometric Modelling	Klausur(en), PVL	b	0	9									4/2/0	9		
	Introduction to Computational Logic	Klausur(en), PVL	b	0	9									4/2/0	9		
	Complexity Theory	Klausur(en), PVL	b	0	9									4/2/0	9		
	Cryptography	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9					4/2/0	9		
	Optimization	Klausur(en), PVL	b	0	9									4/2/0	9		
	Semantics	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9					4/2/0	9		
	Machine Learning	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9					4/2/0	9		
	Verification	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9					4/2/0	9		
	Distributed Systems	Klausur(en), PVL	b	0	9			4/2/0	9					4/2/0	9		
Prüfungsausschuss kann weitere Modulelemente in die Liste aufnehmen																	
Abschlussarbeit (21 CP)				0	21										21		
Bachelor-Seminar		mündlich, schriftlich	b		9									0/0/5	9		
Bachelor-Arbeit		Masterarbeit	b		12										12		
Summe																	
CP (ECTS) gesamt				35	145	14/6/0	29	14/6/4	28	8/6/6	33	5/5/11	31	6/4/8	29	4/2/5	30
				180													

Legende: V = Vorlesung, Ü = Übung, P = Projekt oder Praktikum, PVL = Prüfungsvorleistung, CP = Credit Points, u = unbenotet, b = benotet, SWS = Semesterwochenstunden

Anhang B. Beispielstudienpläne Bachelor-Medieninformatik

§ 1 Allgemeiner Aufbau

6	Stammvorlesung (9 CP)	Bachelor-Seminar (9 CP)	Bachelor-Arbeit (12 CP)			30
5	User Interface Design (9 CP)	Wahlpflicht (7 CP)	Medienprojekt (9 CP)	Medien- psychologie Seminar (4 CP)		29
4	Informations- systeme (6 CP)	Nebenläufige Programmierung (6 CP)	Seminar (7 CP)	MAD-Projekt (8 CP)	Allg. Psychologie 1 Teil 2 (4 CP)	31
3	Stammvorlesung (9 CP)	Softwaredesignpraktikum (9 CP)	Algorithmen & Datenstrukturen (6 CP)	Proseminar (5 CP)	Allg. Psychologie 1 Teil 1 (4 CP)	33
2	Programmierung 2 (9 CP)	Mathematik für Informatiker 2 (9 CP)	Ubiquitous Media (6 CP)	Grundlagen Media, Art & Design (4 CP)		28
1	Programmierung 1 (9 CP)	Mathematik für Informatiker 1 (9 CP)	Grundlagen der Medieninformatik (9 CP)	Ring (2 CP)		29

§ 2 Beispielstudienplan

6	Cryptography (9 CP)	Bachelor-Seminar (9 CP)	Bachelor-Arbeit (12 CP)			30
5	User Interface Design (9 CP)	Tutor (4 CP)	Sprach- kurs (3 CP)	Medienprojekt (9 CP)	Medien- psychologie Seminar (4 CP)	29
4	Informations- systeme (6 CP)	Nebenläufige Programmierung (6 CP)	Seminar (7 CP)	MAD-Projekt (8 CP)	Allg. Psychologie 1 Teil 2 (4 CP)	31
3	Computer Graphics (9 CP)	Softwaredesignpraktikum (9 CP)	Algorithmen & Datenstrukturen (6 CP)	Proseminar (5 CP)	Allg. Psychologie 1 Teil 1 (4 CP)	33
2	Programmierung 2 (9 CP)	Mathematik für Informatiker 2 (9 CP)	Ubiquitous Media (6 CP)	Grundlagen Media, Art & Design (4 CP)		28
1	Programmierung 1 (9 CP)	Mathematik für Informatiker 1 (9 CP)	Grundlagen der Medieninformatik (9 CP)	Ring (2 CP)		29