

LESEFASSUNG

Satzung
des Fachbereichs Elektrotechnik und
Informatik der Technischen Hochschule
Lübeck über das Studium im
Bachelor-Studiengang
Informationstechnologie und Design (ITD)
(Studienordnung Informationstechnologie
und Design ITD)
Vom 13. Juni 2013
(NBL. HS MBW Schl.-H. S. 58)

Zuletzt geändert durch Satzung
vom 14. Mai 2024
(NBI. HS MBWFK Schl.-H. S. 41)

Teil I
Studienziel, Studienaufbau, Studieninhalt

§ 1
Studienziel

Durch anwendungsbezogene Lehre soll eine auf wissenschaftlicher Grundlage beruhende Bildung vermittelt werden, die zu selbstständiger Tätigkeit im Beruf befähigt. Die Studierenden sollen durch das Studium die Fähigkeit zu auf wissenschaftlicher Grundlage beruhendem Denken und auf wissenschaftlicher Grundlage beruhender Arbeit sowie die entsprechenden Methoden und Fachkenntnisse auf dem Gebiet der Informationstechnologie und dem Design erwerben und sich auf dieses berufliche Tätigkeitsfeld vorbereiten. Der Studiengang führt zum berufsqualifizierenden Abschluss „Bachelor of Science“.

§ 2
Studienaufbau

- (1) Das Studium gliedert sich in
 - a) das Basisstudium vom 1. bis zum 3. Semester zur Orientierung mit den Grundlagenfächern des Studienganges,
 - b) das Studium im 4. bis 6. Semester mit Vertiefungsrichtungen zur Professionalisierung und
 - c) das Abschlusssemester mit Berufspraktikum und Bachelorarbeit.

Die Zugehörigkeit der Lehrveranstaltungen zu den einzelnen Semestern zeigt Anlage 1.

§ 3
Studieninhalt

Das Studium umfasst die in der Anlage 1 aufgeführten Module, in denen der Fachbereich das Lehrangebot im Rahmen der bestehenden Möglichkeiten sicherstellt, indem er Lehrveranstaltungen anbietet (Teil II), in denen die Studierenden für einen erfolgreichen Abschluss des Studiums Studienleistungen (Teil III) nachweisen müssen.

Teil II
Lehrveranstaltungen

§ 4
Gegenstand und Art der Lehrveranstaltungen
sowie deren Anteil
am zeitlichen Gesamtumfang

- (1) Lehrveranstaltungen sind:
 - Vorlesungen (V): Vermittlung des Lehrstoffs mit Aussprachemöglichkeiten,
 - Übungen (Ü): Vertiefung des Lehrstoffs in Anwendungen,
 - Praktika (Pr): Praktische Ausbildung und Labortätigkeit in kleinen Gruppen,
 - Projekte (Pj): Eigenständiges Bearbeiten eines Fachthemas mit anschließender Präsentation der Ergebnisse,
 - Seminare (S): Interaktives wissenschaftliches Arbeiten in Kleingruppen mit Diskussionen und Vorträgen,
 - Exkursionen (E): Studienfahrt zur Heranführung an die Verhältnisse in der Berufswelt.
- (2) Gegenstand und Art der Lehrveranstaltungen sowie deren Anteil am zeitlichen Gesamtumfang ergeben sich nach der Anlage 1.
- (3) Das Dekanat kann genehmigen, dass Lehrveranstaltungen ganz oder teilweise als Online-Veranstaltung durchgeführt werden.

§ 5
Belegung und Teilnahmebeschränkungen

- (1) Zur ordnungsgemäßen Durchführung von Übungen und Praktika müssen die Studierenden sich vor einer Teilnahme für diese Lehrveranstaltungen anmelden.
- (2) Ergibt sich aufgrund der Anmeldungen eine Überlast, so führt das Dekanat ein Auswahlverfahren durch. Es haben die Studierenden Vorrang, welche die Lehrveranstaltungen belegt haben, weil sie eine nach der Studienordnung in diesem Fach vorgeschriebene Leistung nachweisen müssen. Dabei gehen die Studierenden, die alle bis dahin nach dem Studienplan

zu erbringenden Studien- und Prüfungsleistungen in der Regelstudienzeit erbracht haben, vor. Bei dann noch gleichberechtigten Studierenden entscheidet das Los.

§ 6 Anwesenheitspflicht

Anwesenheitspflicht besteht für die Teilnahme an Lehrveranstaltungen nur dann, wenn dies

- der Regelstudienplan allgemein oder
- das Dekanat bei einer Teilnahmebeschränkung oder
- die die Lehrveranstaltung durchführende Person in Abstimmung mit dem Dekanat bestimmt.

Teil III Studienleistungen

§ 7 Studienleistungen

(1) Die Studienleistung soll zeigen, dass die Studierenden zu bestimmten Fragestellungen den Anforderungen entsprechend mindestens genügende Kenntnisse erworben haben. Die Studienleistung umfasst die Stoffgebiete der Lehrveranstaltungen in dem jeweiligen Fach.

- (2) Studienleistungen sind:
- Referat (Ref),
 - benotete Übung (BÜ),
 - Praktikum (P).

Gegenstand und Art der Studienleistungen sowie deren Anteil am zeitlichen Gesamtumfang bestimmen sich nach dem Modulhandbuch und Anlage 2.

Studienleistungen werden semesterbegleitend erbracht.

- (3) Die Studienleistung ist in der Regel von der die Lehrveranstaltung abhaltenden Lehrperson zu bewerten. Sie ist bei einer den Anforderungen mindestens genügenden Leistung mit „erfolgreich teilgenommen“, bei einer den Anforderungen nicht genügenden Leistung mit „nicht erfolgreich teilgenommen“ zu bewerten.
- (4) Die Studienleistung ist zu benoten, wenn dieses im Modulhandbuch vorgesehen ist. Für die Benotung gelten die prüfungsrechtlichen Vorschriften.

Teil IV Praktische Tätigkeit

§ 8 Berufspraktikum

- (1) In den Studiengang eingeordnet ist ein Berufspraktikum von mindestens acht Wochen. Dessen Zweck ist das fachspezifische praktische Heranführen an Arbeiten und Aufgaben aus dem künftigen beruflichen Tätigkeitsfeld.
- (2) Im Studienplan sind für das Berufspraktikum die ersten acht Wochen des sechsten Semesters vorgesehen. Das Berufspraktikum kann auch in vorlesungsfreien Zeiten liegen.
- (3) Das Nähere über Gegenstand, Art und Dauer der Abschnitte des Berufspraktikums, die vorzulegenden Nachweise sowie die mit den Betrieben abzuschließenden Verträge regelt die vom Fachbereichskonvent zu beschließende Richtlinie.

Teil V Gemeinsame Vorschriften

§ 9 Studienakten, Studiendaten

Die Studierenden haben einen Anspruch auf Einsicht in ihre Studienakten und auf Auskunft über die zu ihrer Person gespeicherten Studiendaten. Die Studienakten und Studiendaten sind nach Ablauf des Jahres der Entlassung aus dem Studium noch mindestens ein Jahr, aber längstens zwei Jahre aufzubewahren, es sei denn, dass sie für ein noch nicht rechtskräftig abgeschlossenes Rechtsmittelverfahren benötigt werden.

§ 10 Inkrafttreten, Außerkrafttreten

- (1) Diese Satzung in der geänderten Fassung tritt mit dem 1. September 2024 in Kraft.
- (2) Diese Satzung des Bachelorstudiengangs Informationstechnologie und Design vom 13. Juni 2013 (NBl. HS MBW Schl.-H. S. 58), geändert durch Satzung vom 16. Dezember 2014 (NBl. HS MSGWG Schl.-H. S. 111), tritt mit Ablauf des 28. Februar 2026 außer Kraft.

Anlage 1 nach §§ 2, 3 und 4:

Anlage 1 der Studienordnung ITD

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester
Physik / Mathematik I	Physik / Mathematik II					
Medientechnik	Digitale Grundlagen	Projektmanagement/ Selbstmanagement	Rechner-systeme und Netzwerke			
	Software-technik	Software-technik-projekt	Skriptbasierte Programmierung	Datenbank- und Webprogrammierung		
Grundlagen Programmierung	Vertiefung Programmierung	Konzeption interaktiver Medien	Filmgestaltung (CDE)	Audiotechnik und Sound-design (CDE)	Stereografie und immersive Medien (CDE)	
Darstellungstechniken	EBV / Fotografie	3D-Animation und Video-Compositing	Wahlpflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlpflichtmodul	
Medien-theorie		Design-psychologie	Design-methodologie	Design-projekt I	Design-projekt II	Abschlussarbeit und Kolloquium
Berufs-praktikum (Orientierung)		Design digitaler Medien	Kooperations-systeme u. Social Media	Usability / User Experience Design (HCD)	Design in Handlungsszenarien (HCD)	Berufspraktikum (Präsentation)
				Interaktions-design (HCD)		Gründungsmanagement und IT-Recht

Legende:

CDE: Vertiefungsrichtung „Crossmedia Design and Engineering“

HCD: Vertiefungsrichtung „Human Centered Design“

**Vertiefungsrichtung
Crossmedia Design and Engineering ***

		SWS					
Sem.	Modulname	V	Ü	Pr	Pj	S	LP
1	Berufspraktikum (Orientierung)	0	0	0			1
1	Darstellungstechniken	2	0	2			7
1	Grundlagen Programmierung	2	0	2			7
1	Medientechnik	2	2	0			5
1	Medientheorie	2	0	0			3
1	Physik / Mathematik I	3	1	0			5
2	Digitale Grundlagen	3	0	1			5
2	EBV / Fotografie	2	0	2			7
2	Physik / Mathematik II	3	1	0			5
2	Softwaretechnik	2	0	2			7
2	Vertiefung Programmierung	2	2	0			7
3	3D-Animation und Video-Compositing	2	0	2			7
3	Design digitaler Medien	2	0	2			4
3	Designpsychologie	2	0	1			7
3	Projektmanagement/ Selbstmanagement	3	0	1			5
3	Konzeption interaktiver Medien	3	0	0			3
3	Softwaretechnikprojekt	0	0	2			5
4	Rechnersysteme und Netzwerke	3	0	1			5
4	Designmethodologie	2	0	2			7
4	Filmgestaltung *	2	0	2			8
4	Skriptbasierte Programmierung	2	2	0			5
4	Wahlpflichtmodul	3	0	0			5
5	Audiotchnik und Sounddesign *	3	0	1			8
5	Datenbank- und Webprogrammierung	3	0	1			7
5	Designprojekt I	0	0	2			10
5	Wahlpflichtmodul	3	0	0			5
6	Designprojekt II	0	0	2			12
6	Stereografie und immersive Medien *	3	0	1			8
6	Wahlpflichtmodul	3	0	0			5
6	Wahlmodul						5
7	Abschlussarbeit und Kolloquium	0	0	0			15
7	Berufspraktikum (Präsentation)	0	0	0			10
7	Gründungsmanagement und IT-Recht	4	0	0			5

**Vertiefungsrichtung
Human-Centered Design ****

Vertiefungsrichtung Human-Centered Design **		SWS					LP
		V	Ü	Pr	Pj	S	
Sem.	Modulname						
1	Berufspraktikum (Orientierung)	0	0	0			1
1	Darstellungstechniken	2	0	2			7
1	Grundlagen Programmierung	2	0	2			7
1	Medientechnik	2	2	0			5
1	Medientheorie	2	0	0			3
1	Physik / Mathematik I	3	1	0			5
2	Physik / Mathematik II	3	1	0			5
2	Digitale Grundlagen	3	0	1			5
2	EBV / Fotografie	2	0	2			7
2	Softwaretechnik	2	0	2			7
2	Vertiefung Programmierung	2	2	0			7
3	3D-Animation und Video-Compositing	2	0	2			7
3	Design digitaler Medien	2	0	2			4
3	Designpsychologie	2	0	1			7
3	Projektmanagement/ Selbstmanagement	3	0	1			5
3	Konzeption interaktiver Medien	3	0	0			3
3	Softwaretechnikprojekt	0	0	2			5
4	Rechnersysteme und Netzwerke	3	0	1			5
4	Designmethodologie	2	0	2			7
4	Kooperationssysteme und Social Media **	2	0	2			8
4	Skriptbasierte Programmierung	2	2	0			5
4	Wahlpflichtmodul	3	0	0			5
5	Datenbank- und Webprogrammierung	3	0	1			7
5	Designprojekt I	0	0	2			10
5	Interaktionsdesign **	0	3	0			5
5	Usability / User Experience Design **	2	0	1			6
5	Wahlpflichtmodul	3	0	0			5
6	Design in Handlungsszenarien **	0	2	0			5
6	Designprojekt II	0	0	2			12
6	Wahlpflichtmodul	3	0	0			5
6	Wahlmodul						5
7	Abschlussarbeit und Kolloquium	0	0	0			15
7	Berufspraktikum (Präsentation)	0	0	0			10
7	Gründungsmanagement und IT-Recht	4	0	0			5

Fachbezogene Wahlpflichtmodule**SWS**

Sem.	Modulname	SWS			LP	Anmerkungen / Angebot aus
		V	Ü	Pr		
4 – 6	Design interaktiver Nutzeroberflächen oder Serielle Bildprozesse *	3			5	
4 – 6	Design komplexer Systeme oder Ästhetik *	3			5	
4 – 6	Visual Effects oder Visuelle Musik *	3			5	
4 – 6	Spezielle Themen der Medienwissenschaften I	3			5	
4 – 6	Spezielle Themen der Medienwissenschaften II	3			5	
4 – 6	Design in Handlungsszenarien		2		5	Nur für CDE
4 – 6	Interaktionsdesign		3		5	Nur für CDE
4 – 6	Kooperationssysteme und Social Media	2		2	5	Nur für CDE
4 – 6	Usability / User Experience Design	2		1	5	Nur für CDE
4 – 6	Audiotechnik und Sounddesign	3		1	5	Nur für HCD
4 – 6	Filmgestaltung	2		2	5	Nur für HCD
4 – 6	Stereografie und immersive Medien	3		1	5	Nur für HCD
4 – 6	Spezielle Themen der Informatik I	2		2	5	Informatik / Softwaretechnik
4 – 6	Spezielle Themen der Informatik II	2		2	5	Informatik / Softwaretechnik
4 – 6	Computergrafik	3			5	Medieninformatik Online
4 – 6	Kommunikationsnetze II	3			5	Medieninformatik Online
4 – 6	Technisches Modul aus einem anderen Studienangebot	3			5	Auf Antrag beim Fach-ausschuss / Prüfungsamt

*) Diese Wahlpflichtmodule werden im Wechsel angeboten.

Überfachliche Wahlpflichtmodule

SWS

Sem.	Modulname	V	Ü	Pr	LP	Anmerkungen / Angebot aus
4 – 6	Fremdsprache aus dem Angebot des Studienzentrums	4			5	
4 – 6	Rhetorik und Präsentationstechniken	4			5	Fachbereich E & I
4 – 6	Grundlagen des Marketings	4			5	Fachbereich M & W
4 – 6	Kostenrechnung	4			5	Fachbereich M & W
4 – 6	Qualitätsmanagement	4			5	Fachbereich M & W
4 – 6	Medienwirtschaft und Kommunikationspolitik				5	Medieninformatik Online
4 – 6	Informationsmanagement				5	Medieninformatik Online
4 – 6	Kommunikation, Führung und Selbstmanagement				5	Medieninformatik Online
4 – 6	Nichttechnisches Modul aus einem anderen Studienangebot				5	Auf Antrag beim Fach-ausschuss / Prüfungsamt

Anlage 2 zu § 7:

Anlage 2 der Studienordnung Informationstechnologie und Design (ITD)

Die im Folgenden aufgeführten Leistungen zu den einzelnen Modulen des Studiengangs sind Studienleistungen.

Art der Studienleistung:

BÜ: Benotete Übung

P: Praktikum

Ref: Referat

Pflichtmodule der Vertiefungsrichtungen Crossmedia Design and Engineering

Leistung

Sem.	Modulname	Studienleistung	Gew.	LP
1	Berufspraktikum (Orientierung)	P	0/230	1
2	Digitale Grundlagen	P	5/230	5
3	Projektmanagement/ Selbstmanagement	P	5/230	5
7	Berufspraktikum (Präsentation)	Ref	0/230	10

Pflichtmodule der Vertiefungsrichtungen Human-Centered Design

Leistung

Sem.	Modulname	Studienleistung	Gew.	LP
1	Berufspraktikum (Orientierung)	P	0/230	1
2	Digitale Grundlagen	P	5/230	5
3	Projektmanagement/ Selbstmanagement	P	5/230	5
7	Berufspraktikum (Präsentation)	Ref	0/230	10

**Anlage 2 a zur Studienordnung
Informationstechnologie und Design (ITD):**

Englische Übersetzungen von Studiengangs- und Modulbezeichnungen

Studiengang

Deutsche Bezeichnung	Englische Bezeichnung
Informationstechnologie und Design	Information Technology and Design
Vertiefungsrichtung	specializing field of study
Wahlpflichtmodul	electives subject

Pflichtmodule

Deutsche Bezeichnung	Englische Bezeichnung
3D-Animation und Video-Compositing	3D-Animation and Video Compositing
Abschlussarbeit und Kolloquium	Bachelor-Thesis and Colloquium
Audiotechnik und Sounddesign	Audio Technology and Sound Design
Rechnersysteme und Netzwerke	Computer Systems and Networks
Darstellungstechniken	Design Techniques Basics
Datenbank- und Webprogrammierung	Database and Web-Programming
Design digitaler Medien	Digital Media Design
Design in Handlungsszenarien	Action Scenario Design
Designmethodologie	Methodology of Design
Designprojekt I	Design Project I
Designprojekt II	Design Project II
Designpsychologie	Design Psychology
Digitale Grundlagen	Digital Basics
Projektmanagement/ Selbstmanagement	Project and Self Management
EBV / Fotografie	Image Processing and Photography
Filmgestaltung	Video Design
Grundlagen Programmierung	Basics of Programming
Gründungsmanagement und IT-Recht	Start-up Management and Media Law
Interaktionsdesign	Interaction Design
Konzeption interaktiver Medien	Concepts of Interactive Media
Kooperationssysteme und Social Media	Cooperative Systems and Social Media
Medientechnik	Media Technology

Medientheorie	Media Theory
Physik / Mathematik I	Physics / Mathematics I
Physik / Mathematik II	Physics / Mathematics II
Skriptbasierte Programmierung	Script-based Programming
Softwaretechnik	Software Engineering
Softwaretechnikprojekt	Software Engineering Project
Stereografie und immersive Medien	Stereography and Immersive Media
Usability / User Experience Design	Usability / User Experience Design
Vertiefung Programmierung	Intensive Programming

Fachbezogene Wahlpflichtmodule

Deutsche Bezeichnung	Englische Bezeichnung
Ästhetik	Esthetics
Design interaktiver Nutzeroberflächen	Interactive Interface Design
Design komplexer Systeme	Complex Systems Design
Serielle Bildprozesse	Serial Images Design
Spezielle Themen der Informatik I	Special Topics of Computer Science I
Spezielle Themen der Informatik II	Special Topics of Computer Science II
Spezielle Themen der Medienwissenschaften I	Special Topics of Media Science I
Spezielle Themen der Medienwissenschaften II	Special Topics of Media Science II
Visual Effects	Visual Effects
Visuelle Musik	Visual Music

Überfachliche Wahlpflichtmodule

Deutsche Bezeichnung	Englische Bezeichnung
Fremdsprache aus dem Angebot des Studienzentrums	Foreign Language Course offered by the Study Center
Grundlagen des Marketings	Principles of Marketing Management
Informationsmanagement	Information Management
Kommunikation, Führung und Selbstmanagement	Communication, Self-Management and Leadership
Kostenrechnung	Accounting
Medienwirtschaft und Kommunikationspolitik	Economy of Media and Communication Policy
Qualitätsmanagement	Quality Management
Rhetorik und Präsentationstechniken	Presentation Techniques