

**Satzung**  
**des Fachbereichs Elektrotechnik und Informatik**  
**der Technischen Hochschule Lübeck**  
**über das Studium und die Prüfungen**  
**im Online-Masterstudiengang Medieninformatik**  
**– Studien- und Prüfungsordnung (SPO) 2020 Online-Masterstudiengang**  
**Medieninformatik –**  
**Vom 10. Juni 2020**

*Aufgrund des § 52 des Hochschulgesetzes (HSG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 5. Februar 2016 (GVOBl. Schl.-H. S. 39), zuletzt geändert durch Artikel 16 des Gesetzes vom 8. Mai 2020 (GVOBl. Schl.-H. 2020, S. 220), wird nach Beschlussfassung durch den Konvent des Fachbereichs Elektrotechnik und Informatik vom 27. Mai 2020, nach Stellungnahme des Senats vom 10. Juni 2020 und mit Genehmigung des Präsidiums der Technischen Hochschule Lübeck vom 11. Juni 2020 folgende Satzung erlassen:*

NBl. HS MBWK. Schl.-H. S. 46

Tag der Bekanntmachung auf der Internetseite der THL: 15. Juni 2020

**Teil I - Allgemeiner Teil**

**§ 1**

**Geltungsbereich**

Diese Studien- und Prüfungsordnung regelt die Ziele und die Ausgestaltung des Studiums sowie die Anforderungen und Durchführung von Prüfungen in dem Online-Masterstudiengang Medieninformatik. Sie ergänzt die Prüfungsverfahrensordnung (PVO) der Technischen Hochschule Lübeck um studiengangspezifische Bestimmungen.

**§ 2**

**Studiengang**

Der Master-Studiengang führt zu weiteren berufsqualifizierenden Abschluss, basierend auf einem erfolgreich absolvierten berufsqualifizierenden Erststudium. Ziel 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 Grundlagenvertiefung auch spezifische Schwerpunkte in ausgewählten Problemkreisen angeboten. Das Master-Studium Medieninformatik ist möglich in den Schwerpunktrichtungen „Mobile Computing und Sicherheit“, „Software und Daten“, „Human-Computer Interaction“ und „Interactive 3D“. Durch die Prüfung soll ein hohes fachliches und wissenschaftliches Niveau nachgewiesen werden und festgestellt werden, ob die Studierenden die Zusammenhänge ihres Faches überblicken, die Fähigkeit besitzen, wissenschaftliche Methoden und Erkenntnisse anzuwenden und das grundlegende, fachspezifische und fachübergreifende Wissen kompetent und zielgerichtet in Theorie und Praxis einsetzen können.

**§ 3**

**Abschlussgrad**

Bei erfolgreichem Abschluss des Online-Masterstudiums Medieninformatik verleiht die Technische Hochschule Lübeck den akademischen Grad „Master of Science“ (M. Sc.) als berufsqualifizierenden Abschluss.

## Teil II - Ziele und Ausgestaltung des Studiums

### § 4

#### Qualifikationsziele, Inhalte und berufliche Tätigkeitsfelder

- (1) Ziel des Masterstudiengangs ist es, den Studierenden nach einem ersten berufsbefähigenden Hochschulabschluss zusätzliche tiefere wissenschaftliche Konzepte, Techniken und Methoden zu vermitteln, sodass sie in der Lage sind, diese sowohl weiterzuentwickeln als auch im beruflichen Kontext bei der Lösung komplexer Problemstellungen anzuwenden. Die fachlichen Qualifikationsziele des Studiengangs bereiten die Studierenden auf die vielseitigen Anforderungen in einem Berufsfeld vor, das durch ständige technische Innovationen geprägt ist und sowohl künstlerisch-gestalterische Kompetenzen als auch fundierte informationstechnische Kenntnisse erfordert.
- (2) Die Absolventinnen und Absolventen können komplexe Problemstellungen aus dem Fach beschreiben, beurteilen, analysieren sowie unter Einbezug innovativer Methoden Lösungsschritte entwickeln. Sie können mit neuen Bereichen umgehen, diese kombinieren sowie selbständig Beiträge zur Entwicklung der Medieninformatik leisten. Sie haben ein kritisches Bewusstsein, kennen und reflektieren auch nichttechnische Auswirkungen ihres beruflichen Handelns. Sie verfügen über die Fähigkeiten, die Konzepte, Methoden und Techniken zielorientiert einzusetzen und sind in der Lage, ihr Wissen selbstständig zu vertiefen. Sie sind in der Lage, ihre erworbenen Kenntnisse und die ausgebildeten Fähigkeiten auch in interdisziplinären Teams zur Lösung praktischer Problemstellungen einzubringen, solche Teams auch verantwortlich zu führen und Entwicklungsergebnisse Dritten gegenüber zu vertreten. Die erworbenen Kompetenzen versetzen die Absolventinnen und Absolventen in die Lage, Verantwortung in den leitenden Ebenen eines Unternehmens zu übernehmen.
- (3) Den Studierenden stehen neben einer bewusst breit angelegten Grundlagen-Vertiefung auch spezifische Vertiefungen in ausgewählten Problemkreisen zur Auswahl. Die Studierenden wählen dabei ihre Schwerpunkte auf der Basis der Wahl individueller Module, welche für ihre berufliche Entwicklung als nützlich eingeschätzt werden. Angeboten werden die Schwerpunkte:
  1. Mobile Computing und Sicherheit,
  2. Software und Daten,
  3. Human-Computer Interaction
  4. Interactive 3D.
- (4) Das Masterstudium befähigt zur Aufnahme eines Promotionsstudiums und für die beamtenrechtliche Laufbahn des höheren Dienstes.

### § 5

#### Zugangsvoraussetzungen

Zugangsvoraussetzungen für diesen Online-Masterstudiengang Medieninformatik sind:

1. ein erster berufsqualifizierender Hochschulabschluss mit mindestens 180 ECTS-Leistungspunkten (LP) aus dem Bereich der Informatik, Medieninformatik, der Medien oder eines mit Medieninformatik vergleichbaren Studienganges. Als vergleichbar werden Studiengänge anerkannt, die Informatik- oder Medienmodule im Umfang von mindestens 60 ECTS-LP enthalten.
2. Die Zulassung kann mit Auflagen verbunden werden.
3. Im Zweifelsfall entscheidet der zuständige Prüfungsausschuss.

### § 6

#### Studienziel, Studienbeginn, Regelstudienzeit, Studienumfang, Aufbau und Inhalt

- (1) Durch anwendungsbezogene Lehre soll eine auf wissenschaftlicher Grundlage beruhende Bildung vermittelt werden, die zu selbstständiger Tätigkeit im Beruf und in der Forschung befähigt. Die Studierenden sollen durch das Studium die Fähigkeit zu auf wissenschaftlichen Grundlagen beruhendem Denken und Arbeiten erwerben. Außerdem werden die dafür notwendigen Methoden und Fachkenntnisse auf dem Gebiet Medieninformatik vermittelt und dadurch die Studierenden auf dieses Tätigkeitsfeld in Beruf und Forschung vorbereitet.

- (2) Das Studium beginnt zum Sommer- und Wintersemester. Grundsätzlich wird ein Studienbeginn zum Wintersemester empfohlen. Die Module der jeweiligen Fachsemester werden bis auf wenige Ausnahmen nur einmal jährlich angeboten. Eine Bewerbung und Zulassung zum Sommersemester ist aufgrund der flexiblen Studiengestaltung dennoch möglich.
- (3) Die Regelstudienzeit beträgt vier Semester.
- (4) Der Studienumfang beträgt 120 ECTS-Leistungspunkte (LP) und in der Regel 52 Semesterwochenstunden (SWS).
- (5) Das Studium gliedert sich in:

	Semester	Leistungspunkte
<b>Pflichtmodule</b>	1 – 3	65
<b>Wahlpflichtmodule Vertiefung</b>	2-3	30
<b>Abschlussarbeit</b>	6	20
<b>Abschlusskolloquium</b>	6	5
<b>Gesamt:</b>		120

- (6) Das Studium umfasst die in der Anlage 1 aufgeführten Module, in denen die Studierenden für den erfolgreichen Abschluss des Studiums Prüfungsleistungen nachweisen müssen.
- (7) Zum Erreichen des Studienziels wird das Curriculum im ersten Semester in Anlage 1 durch Brückenkurse vorbildungsspezifisch unterschieden. Bei der Auswahl der Module ist der erste berufsqualifizierende Abschluss maßgeblich berücksichtigt. Die entsprechende Zuordnung zu den Brückenkursen erhält die oder der Studierende mit dem Zulassungsbescheid.
- (8) Die Wahlpflichtmodule müssen im Umfang von 30 LP gewählt werden. Der Auswahlkatalog ist in Anlage 1 aufgeführt. Die Wahlpflichtmodule können aus einer oder mehrerer Vertiefungsrichtungen gewählt werden. Werden mindestens 15 LP aus einer Vertiefungsrichtung gewählt, so wird diese auf dem Zeugnis ausgewiesen. Ergibt sich durch die Auswahl der Module eine oder mehrere Vertiefungsrichtungen, so werden auch mehrere Vertiefungsrichtungen auf dem Zeugnis ausgewiesen.
- (9) Das Studium umfasst freiwillige und verpflichtende Präsenzzeiten. Die freiwilligen Präsenzzeiten können wahrgenommen werden, sind jedoch keine Voraussetzung, um zu den Prüfungsleistungen zugelassen zu werden. Die verpflichtenden Präsenzzeiten müssen absolviert werden, um zu Prüfungsleistungen zugelassen zu werden. In der Anlage 1 sind die verpflichtenden Präsenzzeiten aufgeführt. Präsenzzeiten können vor Ort oder im virtuellen Raum als Webkonferenz stattfinden.

## § 7

### Lehrveranstaltungen

- (1) Die Erreichung der jeweiligen Lernergebnisse wird durch unterschiedliche Lehr- und Lernformen unterstützt.
- (2) Für die Präsenzphasen gelten folgende Lehrveranstaltungsformen:

Art der Lehrveranstaltung	Inhalt der Lehrveranstaltung
Vorlesungen (V)	Vermittlung des Lehrstoffs
Übungen (Ü)	Verarbeitung und Vertiefung des Lehrstoffs mit Aussprachemöglichkeiten
Praktika (Pr)	praktische (Labor-)Tätigkeit innerhalb der Hochschule
Projekte (Pj)	Bearbeitung von Projektaufgaben
Seminare (S)	Bearbeitung von ausgewählten Gebieten
Exkursionen (E)	Studienfahrten zur Heranführung an die Verhältnisse der Berufswelt, gegebenenfalls mit Referaten der Teilnehmenden und Diskussionen

- (3) Gegenstand der Lehrveranstaltungen sowie Dauer, Umfang, Anzahl und Zeit ergeben sich aus der Anlage 1 dieser Studien- und Prüfungsordnung.

### **Teil III - Anforderungen und Durchführung von Prüfungen**

#### **§ 8 Prüfungen**

Ergänzend zu §15 PVO können folgende Formen von Prüfungen als Prüfungsvorleistung abgelegt werden:

1. Einsendeaufgabe (ESA): Eine Einsendeaufgabe erfordert die selbstständige Bearbeitung von fachspezifischen Aufgabenstellungen innerhalb eines festgelegten Zeitraums.
2. Übung (Übg): Eine Übung umfasst die Anwesenheit von Lehrenden und Studierenden in einem realen oder virtuellen Raum. Eine Übung dient der fachspezifischen Vertiefung und Übung der Lerninhalte.
3. Gruppenarbeit (GA): Eine Gruppe von Studierenden bearbeitet gemeinsam ein vorgegebenes Thema unter Nutzung der zur Verfügung stehenden Kommunikationstools der Lernplattform. Ein Präsenztreffen kann dafür vorgesehen sein. Das Ergebnis der Gruppenarbeit, beispielsweise ein Bericht, eine Ausarbeitung oder ein Aufsatz, kann bewertet werden
4. Bericht/ Hausarbeit: Eine Hausarbeit oder ein Bericht ist die im Rahmen eines festgelegten Zeitraumes selbstständige schriftliche Bearbeitung einer fachspezifischen oder modulübergreifenden Aufgabenstellung. In geeigneten Fällen können die erarbeiteten Lösungen in einer für die berufliche Tätigkeit typischen Weise mündlich erläutert werden.

#### **§ 9 Abschlussarbeit und Abschlusskolloquium**

- (1) Die Masterarbeit wird in der Regel im vierten Fachsemester angefertigt. Sie hat einen Umfang von 20 LP. Die Bearbeitungszeit beträgt 22 Kalenderwochen.
- (2) Das Abschlusskolloquium wird als mündliche Fachprüfung durchgeführt und hat einen Umfang von 5 LP. Die Dauer beträgt 30 Minuten.
- (3) Die Masterarbeit kann auf Antrag der oder des Studierenden mit Zustimmung der Prüferinnen und Prüfer in englischer Sprache verfasst werden.
- (4) Das Abschlusskolloquium kann auf Antrag der oder des Studierenden mit Zustimmung der Prüferinnen und Prüfer in englischer Sprache abgehalten werden.

#### **§ 10 Voraussetzungen und Zulassung**

- (1) Zu einer Prüfungsleistung wird zugelassen:
  1. wer im Online-Masterstudiengang Medieninformatik eingeschrieben ist und
  2. die zugehörigen Prüfungsvorleistungen erbracht hat.
- (2) Über die Zulassung zu Prüfungsleistungen entscheidet die Prüferin oder der Prüfer, in Zweifelsfällen der Prüfungsausschuss. Die Zulassung wird in geeigneter Weise bekannt gegeben.
- (3) Die Zulassung wird versagt, wenn die Zulassungsvoraussetzungen nicht erfüllt sind.
- (4) Voraussetzung für die Zulassung zur Masterarbeit ist der Nachweis von Prüfungsleistungen im Umfang von mindestens 85 Leistungspunkten.

- (5) Voraussetzung für die Zulassung zur mündlichen Abschlussprüfung (Kolloquium) ist der Nachweis aller nach dem Modulplan der Studien- und Prüfungsordnung zu erbringenden Leistungen und die bestandene Masterarbeit.

## **§ 11 Prüfungsverfahren**

- (1) Das Prüfungsverfahren richtet sich nach der Prüfungsverfahrensordnung (PVO) der Technischen Hochschule Lübeck.
- (2) Abweichend von §25 Absatz 2 und Absatz 3 der Prüfungsverfahrensordnung der Technischen Hochschule Lübeck finden keine mündlichen Nachprüfungen statt.
- (3) Von der Prüfungsart darf abgewichen werden, wenn ein als sog. Mischkurs von einer anderen Hochschule im VFH-Verbund durchgeführt wird und dort eine Änderung vorgesehen ist. Die neue Prüfungsart muss durch die PVO abgedeckt sein. Die Änderung der Prüfungsart muss von dem Prüfungsausschuss genehmigt und den Studierenden 1 Woche nach Betreuungsbeginn mitgeteilt werden. Mischkurse sind Kurse, die von einer Hochschule der VFH für Studierende mehrerer Standorte angeboten werden.

## **§ 12 Prüfungssprache**

- (1) Die Prüfungen werden in der Sprache abgelegt, in der die dazugehörigen Lehrveranstaltungen angeboten werden.
- (2) Abweichende Regelungen können entsprechend § 9 Absatz 3 und 4 getroffen werden.

## **§ 13 Bewertung, Gewichtung, Bildung der Gesamtnote**

- (1) Bestehen Module aus mehreren Modulteilprüfungen, so muss jede einzelne Modulteilprüfung mit mindestens „ausreichend“ (4,0) bewertet sein, damit das Modul als bestanden gilt.
- (2) Modulprüfungen und Modulteilprüfungen werden durch die zu vergebenden ECTS-Leistungspunkte (LP) gewichtet. Die für die Gewichtung relevanten LP der Module sind in der Anlage 1 festgelegt.
- (3) Für die Bildung der Einheitsnote werden die Noten der Abschlussarbeit und des Abschlusskolloquiums in einem Verhältnis von 75 Prozent zu 25 Prozent gewichtet.
- (4) Die für den Abschluss zu bildende Gesamtnote errechnet sich zu 80 Prozent aus den Noten der Modulprüfungen und zu 20 Prozent aus der Einheitsnote der Abschlussarbeit und des Abschlusskolloquiums.

## **§ 14 Schlussbestimmungen**

Diese Satzung tritt am 1. September 2020 in Kraft und gilt für alle ab dem Wintersemester 2020/ 2021 neu eingeschriebenen Studierenden.

*Lübeck, 10. Juni 2020*

*Prof. Dr. Martin Ryschka*

*Dekan des Fachbereiches Elektrotechnik und Informatik der Technischen Hochschule Lübeck*

## Anlage 1 zur Prüfungs- und Studienordnung (SPO) 2020 für den Online-Masterstudiengang Medieninformatik

Modul-Nr.	Modulname	Name der Lehrveranstaltung	Semester	Zuordnung Vertiefungsrichtung	Verpflichtende Präsenzphasen (LE)**	Prüfungsleistung	Prüfungsvorleistungen	Sprache	ECTS
<b>Modellstudienplan für Absolventen der Medieninformatik oder einem Äquivalent</b>									
1	<b>Mediendidaktik und -konzeption</b>							deutsch	5
		Mediendidaktik und -konzeption	1			MP-PA	ESA, B/H		5
2	<b>Motion Design</b>							deutsch	5
		Motion Design	1			MP-PA			5
3	<b>Moderne Softwareentwicklung</b>							deutsch	5
		Moderne Softwareentwicklung	1			MP-K (120 Min.)	ESA		5
4	<b>Künstliche Intelligenz</b>							deutsch	5
		Künstliche Intelligenz	1		4 LE	MP-K (120 Min.)	ESA, B/H		5
<b>Modellstudienplan für Absolventen der Informatik oder einem Äquivalent</b>									
1	<b>Mediendidaktik und -konzeption</b>							deutsch	5
		Mediendidaktik und -konzeption	1			MP-PA	ESA, B/H		5
2	<b>Motion Design</b>							deutsch	5
		Motion Design	1			MP-PA			5
3	<b>Mediendesign 1</b>							deutsch	5
		Mediendesign 1	1		8 LE	MP-M (30 Min.)	ESA		5
4	<b>Computergrafik</b>							deutsch	5
		Computergrafik	1		8 LE	MP-K (120 Min.)	ESA		5
<b>Modellstudienplan für Absolventen der Medien oder einem Äquivalent</b>									
1	<b>Datenbanken</b>							deutsch	5
		Datebanken	1		8 LE	MP-K (120 Min.)	ESA		5
2	<b>Patterns and Frameworks</b>							deutsch	5
		Patterns and Framework	1			MP-M (30 Min.)	B/H		5
3	<b>Moderne Softwareentwicklung</b>							deutsch	5
		Moderne Softwareentwicklung	1			MP-K (120 Min.)	ESA		5
4	<b>Künstliche Intelligenz</b>							deutsch	5
		Künstliche Intelligenz	1		4 LE	MP-K (120 Min.)	ESA, B/H		5
<b>Pflichtmodule für alle Studierenden</b>									
1	<b>Informationsarchitektur</b>							deutsch	5
		Informationsarchitektur	1			MP-PA	ESA		5
2	<b>User Experience</b>							deutsch	5

		User Experience	1			MP-K (120 Min.)	ESA		5
<b>3</b>	<b>Wahrscheinlichkeitsrechnung und Kryptographie</b>							deutsch	<b>5</b>
		Wahrscheinlichkeitsrechnung und Kryptographie	2			MP-K (120 Min.)	ESA		5
<b>4</b>	<b>Codierung multimedialer Daten</b>							deutsch	<b>5</b>
		Codierung multimedialer Daten	2			MP-K (120 Min.)			5
<b>5</b>	<b>Wissenschaftliches Seminar</b>							deutsch	<b>5</b>
		Wissenschaftliches Seminar	2			MP-PA			5
<b>6</b>	<b>Projekt- und Qualitätsmanagement</b>							deutsch	<b>5</b>
		Projekt- und Qualitätsmanagement	3			MP-K (120 Min.)	ESA		5
<b>7</b>	<b>Gründungsmanagement</b>							deutsch	<b>5</b>
		Gründungsmanagement	3		4 LE	MP-PA	ESA, GA		5
<b>8</b>	<b>Wissenschaftliches Projekt</b>							deutsch	<b>5</b>
		Wissenschaftliches Projekt	3			MP-PA	ESA		5
<b>9</b>	<b>Masterseminar</b>							deutsch	<b>5</b>
		Masterseminar	4			MP-PA	ESA		5
<b>Wahlpflichtmodule</b>									
<b>1</b>	<b>Mobilkommunikation</b>			MCS				deutsch	<b>5</b>
		Mobilkommunikation				MP-K (120 Min.)	ESA		5
<b>2</b>	<b>Mobile Application Development</b>			MCS				deutsch	<b>5</b>
		Mobile Application Development				MP-K (120 Min.)	ESA, B/H		5
<b>3</b>	<b>Sicherheitstechniken in Kommunikationsnetzen</b>			MCS				deutsch	<b>5</b>
		Sicherheitstechniken in Kommunikationsnetzen				MP-K (120 Min.)	ESA		5
<b>4</b>	<b>Quantencomputer</b>			MCS	SWD			deutsch	<b>5</b>
		Quantencomputer				MP-K (120 Min.)	ESA		5
<b>5</b>	<b>Sicherheit und web-Anwendungen</b>			MCS	SWD			deutsch	<b>5</b>
		Sicherheit und web-Anwendungen				MP-PA	ESA		5
<b>6</b>	<b>Parallele und verteilte Systeme</b>			MCS	SWD			englisch	<b>5</b>
		Parallele und verteilte Systeme				4 LE	MP-K (120 Min.)	ESA	5

7	Data Science				SWD						englisch	5
		Data Science								MP-M (30 Min.)	ESA, B/H	5
8	Datenbank-Technologien				SWD						deutsch	5
		Datenbank-Technologien								MP-K (120 Min.)		5
9	Deep Learning				SWD						deutsch	5
		Deep Learning								MP-PA		5
10	Barrierefreiheit					HCI					deutsch	5
		Barrierefreiheit						4 LE		MP-PA	ESA	5
11	Human-Centered Design					HCI					deutsch	5
		Human-Centered Design								MP-PA	ESA	5
12	Smart Graphics					HCI					deutsch	5
		Smart Graphics								MP-PA	ESA, B/H	5
13	Augmented and Virtual Reality					HCI	3D				deutsch	5
		Augmented and Virtual Reality								MP-K (120 Min.)	ESA	5
14	Wahrnehmungs- und Medienpsychologie					HCI	3D				deutsch	5
		Wahrnehmungs- und Medienpsychologie						15 LE		MP-PF		5
15	Game Design						3D				deutsch	5
		Game Design								MP-K (120 Min.)	ESA	5
16	Graphical Visualisation Technologies						3D				deutsch	5
		Graphical Visualisation Technologies								MP-PA	ESA	5
<b>Studienabschluss</b>												
A1	Abschluss											25
		Abschlussarbeit	4							22 Wochen		20
		Abschlusskolloquium	4							MP-M (30 Min.)		5

**LE:** Lerneinheiten in der Präsenzphase (1 LE = 45 Minuten)  
**ESA:** Einsendeaufgaben  
**GA:** Gruppenarbeit (als Prüfungsvorleistung)  
**B/H:** Bericht oder Hausarbeit  
**Übg:** Übung (als Prüfungsvorleistung)  
**vPZ:** Pflichtpräsenzzeit\*\*  
**MP-K:** Modulprüfung Klausur  
**MP-M:** Modulprüfung mündlich  
**MP-PA:** Modulprüfung Projektarbeit  
**MP-PF:** Modulprüfung Portfolio

**MCS:** Mobile Computing und Sicherheit  
**SWD:** Software und Daten  
**HCI:** Human Computer Interaction  
**3D:** Interactive 3D

**\*\***

**Die verpflichtenden Präsenzzeiten (vPZ) sind Voraussetzung, um zu den Prüfungsleistungen zugelassen zu werden. Sie können in Präsenz oder Online stattfinden.**