

**Studienplan Jahrgang 2009
zum
Bachelorstudium der Medieninformatik
an der Universität Tübingen**

Version vom: 17. August 2009

Empfohlener Studienplan für Studierende, die im WS 09/10 das Studium angefangen haben.

Herausgeber: Prof. Andreas Schilling
– Vorsitzender Prüfungsausschuss BSc Medieninformatik –
Fakultät für Informations- u. Kognitionswissenschaften,
Eberhard-Karls-Universität, Sand 14, 72076 Tübingen
Tel.: (70 71) 29-75462
E-mail: schilling@uni-tuebingen.de
<http://www.informatik.uni-tuebingen.de/>

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeines	2
2	Studienaufbau BSc Medieninformatik	4
2.1	Bereich Informatik (INF)	4
2.1.1	Pflichtmodule Informatik	5
2.1.2	Wahlpflichtmodule Informatik.....	5
2.2	Bereich Mathematik (MAT).....	6
2.3	Bereich Medieninformatik (MI).....	7
2.4	Bereich Medienwissenschaft (MW)	8
2.5	Bereich Schlüsselqualifikationen (SQ).....	9
2.6	Allgemeine Hinweise zu Studiumsverlauf und zu Prüfungen.....	9
2.7	Anmeldungspflicht für alle Veranstaltungen	10
2.8	Prüfungen.....	10
2.8.1	Orientierungsprüfung	10
2.8.2	Zwischenprüfung	10
2.8.3	Bachelorprüfung	11
2.9	Maluspunkte	11
3	Beispielstudienplan BSc Medieninformatik	12
3.1	1. Semester	12
3.2	2. Semester	12
3.3	3. Semester	12
3.4	4. Semester	13
3.5	5. Semester	13
3.6	6. Semester	13
4	Andere Dokumente	13

Vorbemerkung

Informatik ist die Wissenschaft, Technik und Anwendung der maschinellen Verarbeitung und Übermittlung von Informationen. Informatik umfasst Theorie, Methodik, Analyse und Konstruktion, Anwendung und Auswirkung des Einsatzes.

Die Informatik ist ähnlich gegliedert wie andere Wissenschaften, die sich mit komplexen künstlichen, d. h. von Menschen entwickelten Systemen befassen. Aufgrund ihrer Zielsetzung und Arbeitsweise ist Informatik auch eine Ingenieursdisziplin. Die Informatik umfasst unter anderem diejenigen Bereiche der Informationstechnik, die auf die Gestaltung von Systemen zur Erfassung, Verarbeitung, Übertragung, Verteilung und Darstellung von digitalen Informationen ausgerichtet sind.

Die Medieninformatik ist ein Teilgebiet der Informatik, das sich mit Aufgabenstellungen im Medienbereich beschäftigt. Dieses Anwendungsgebiet hat aus zwei Gründen in den letzten Jahren besondere Bedeutung erlangt: einerseits wurde die Produktion von Medien – auch klassischen Medien – fast vollständig auf digitale Techniken umgestellt. Andererseits entstehen bedingt durch technologische Fortschritte neue Medien, bei denen die digitale Informationsverarbeitung eine zentrale Rolle bei der Erfassung, Produktion, Übertragung, Speicherung und Darstellung der Medieninhalte spielt. Das Studium der Medieninformatik soll dazu befähigen, die Zukunft dieses Gebiets aktiv mitzugestalten. Dabei spielen neben Kenntnissen in den klassischen technisch orientierten Teilgebieten der Informatik auch Kenntnisse aus anderen Disziplinen eine Rolle, die die menschlichen Kommunikationsfähigkeiten und insbesondere auch die Mensch-Computer-Interaktion betreffen.

Das Studium der Medieninformatik soll den Studierenden die für die Berufswelt erforderlichen fachlichen Kenntnisse, Fähigkeiten und Methoden so vermitteln, dass sie zu wissenschaftlicher Arbeit, zur kritischen Einordnung der wissenschaftlichen Erkenntnis und zu verantwortlichem Handeln befähigt werden.

1 Allgemeines

Das Studium der Medieninformatik im Bachelorstudiengang (BSc Medieninformatik) gliedert sich in drei Studienjahre, die jeweils im Wintersemester beginnen. Die Bachelorprüfung bildet einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss des Medieninformatik-Studiums, der insbesondere für praktische und anwendungsbezogene Tätigkeitsfelder geeignet ist. Der in Kapitel 3. beschriebene Studienplan gibt Auskunft darüber, wie ein Studium der Medieninformatik angelegt werden kann.

Unabhängig von der Bewertung werden für die erfolgreiche Teilnahme an Studien- und Prüfungsleistungen gemäß dem European Credit Transfer System (ECTS) Leistungspunkte (LP) vergeben. Im BSc-Studiengang Medieninformatik müssen insgesamt 180 LP erworben werden. Es wird empfohlen, etwa 30 LP pro Semester zu erwerben, wobei kleinere Abweichungen hiervon stundenplantechnisch unvermeidlich

sind. Ein LP soll einem Arbeitsaufwand von 30 Stunden bezogen auf das gesamte Semester für einen durchschnittlichen Studenten entsprechen.

Die Grundlage für das Studium liefert die „Prüfungs- und Studienordnung der Universität Tübingen für die Bachelor- und Masterstudiengänge mit akademischer Abschlussprüfung der Fakultät für Informations- und Kognitionswissenschaften“. Diese Ordnung ist am 4.7.2008 in Kraft getreten und ist erhältlich von: <http://www.informations-und-kognitionswissenschaften.uni-tuebingen.de/download/ordnungen.html>. Der Studienplan konkretisiert diese hinsichtlich Details des Lehrangebots und der Prüfungen. Bei besonderen, darüber hinausgehenden Fragen kann der Prüfungsausschuss um rechtsverbindliche Auskünfte gebeten werden.

Aktuelle Ankündigungen von Prüfungsterminen sowie weitere Bekanntmachungen des Prüfungsausschusses werden am Schwarzen Brett des Prüfungssekretariats ausgehängt. Der Prüfungsausschuss überwacht die Einhaltung aller Fristen und schreibt die Studierenden an, damit sie ggf. rechtzeitig vor Erlöschen des Prüfungsanspruches einen Antrag auf Fristverlängerung mit Angabe von Gründen stellen können. Der Prüfungsausschuss entscheidet dann in der darauf folgenden Sitzung, ob die Voraussetzungen für eine Fristverlängerung gegeben sind.

Vorsitzender des Prüfungsausschusses BSc Medieninformatik ist zur Zeit:

Prof. Dr. Andreas Schilling,
Sand 14, Raum C407 , Tel. (0 70 71) 29-75462
e-mail: schilling at uni-tuebingen.de

Eine **Beratung** in Studien- und Prüfungsangelegenheiten zum Studium der Medieninformatik wird durchgeführt von:

Dipl.-Inform. Timo Schairer
Sand 14, Raum C421, Tel. (07071)29-70481
e-mail: tschairer at wsi-gris.uni-tuebingen.de

Prof. Dr. Andreas Schilling
Sand 14, Raum C407 Tel (07071) 29-75462
e-mail: schilling at uni-tuebingen.de

Prüfungssekretariat (Anmeldung zu Prüfungen, Aus- und Abgabe der Prüfungspläne, etc.):

Frau Angelika Hutt
Sand 13, 2. OG, Raum B306, Tel. (07071) 29-70578
e-mail: hutt at informatik.uni-tuebingen.de
Sprechstunde: Di, Mi, Do 9.45 - 11.00 Uhr Di und Do 14.00 - 15.30 Uhr sowie nach telefonischer Vereinbarung.

2 Studienaufbau BSc Medieninformatik

Der BSc-Studiengang Medieninformatik gliedert sich inhaltlich in die Bereiche Informatik (INF), Mathematik (MAT), Medieninformatik (MI), Medienwissenschaften (MW) und Schlüsselqualifikationen (SQ).

Semester	INF			MAT	MI	MW	SQ				
1	Informatik I (8 LP)			Mathematik I (8 LP)	Mensch-Computer-Interaktion (HCI) (4LP)						
2	Informatik II (8 LP)		Technische Informatik (8LP)	Mathematik II (8 LP)	Multimedia und Web (8 LP)	Grundlagen der Medienwissenschaft (8 LP)	Wahlveranstaltungen aus fachüberggr. Angebot (min. 5 LP)				
3	Theoretische Informatik (8 LP)			Mathematik III (8 LP)							
4	Algorithmen (8 LP)			Mathematik IV (4 LP)				Computergraphik und Bildverarbeitung (8 LP)	Medienforschung/ Medienanalyse (8LP)		
	Programmierprojekt (8 LP)										
5	Wpfl.-Modul Pr. Inf. (12 LP)	Wpfl.-Modul Th. Inf. (4 LP)	Wpfl.-Modul Te. Inf. (8 LP)							Wpfl.-Modul Medien-Informatik (4 LP)	Lehrredaktion (5 LP)
6	Wahlpfl.-Modul Informatik (4LP)										
	Bachelorarbeit (15 LP)										

Die Bereiche werden im Folgenden näher beschrieben.

2.1 Bereich Informatik (INF)

Im Bereich Informatik sind einige Module vorgeschrieben (Pflichtmodule), andere können frei gewählt werden (Wahlpflichtmodule).

2.1.1 Pflichtmodule Informatik

Die drei Module **Informatik I – II** und **Theoretische Informatik** („Informatik III“) führen in die Grundlagen der Praktischen Informatik und der Theoretischen Informatik ein.

- In der Vorlesung „**Informatik I**“ werden Methoden und Hilfsmittel entwickelt, die es gestatten, ein Problem schließlich in ein Programm umzusetzen. Hierbei wird auch das Programmieren erlernt und geübt.
- In „**Informatik II**“ wird die Ausführung von Programmen durch Maschinen untersucht (maschinennahes Programmieren).
- Die theoretischen Grundlagen der Informatik werden in der Vorlesung „**Theoretische Informatik**“ behandelt, wobei Fragen aus den Gebieten Berechenbarkeitstheorie und Formale Sprachen im Vordergrund stehen.
- Die Vorlesung „**Algorithmen**“ baut auf „Informatik I-III“ auf und behandelt Methoden zum Entwurf und zur Analyse effizienter und optimaler Algorithmen sowie zur Abschätzung von Speicher- und Zeitbedarf.

Das Modul **Technische Informatik** besteht aus zwei zweistündigen Vorlesungen mit Übungen, die sich auf zwei Semester verteilen:

- Die Vorlesung „**Technische Informatik I**“ behandelt die elektrotechnischen und physikalischen Grundlagen von elektronischen Schaltkreisen.
- Die Vorlesung „**Technische Informatik II**“ beschreibt den Aufbau und die Organisation von Rechensystemen.

Im **Programmierprojekt** sollen die Methoden der Software-Entwicklung im Rahmen eines größeren Softwareprojekts eingeübt werden. Das Programmierpraktikum besteht zurzeit aus der Vorlesung Software Engineering (2 LP) und dem Seminar „Seminar zum Programmierprojekt“ (6 LP).

2.1.2 Wahlpflichtmodule Informatik

Im Bereich Informatik müssen vier Wahlpflichtmodule absolviert werden.

- Das **Wahlpflichtmodul Praktische Informatik** kann mit Veranstaltungen aus dem Bereich Praktische Informatik erfüllt werden.
 - Besonders empfohlen wird hier die Wahl von Veranstaltungen, die eine inhaltliche Nähe zur Medieninformatik haben, und die im Bereich Medieninformatik nicht mehr untergebracht werden können. Empfohlen werden Veranstaltungen aus folgenden Modulen¹:
 - Teilmodul Mensch-Computer-Interaktion
 - Usability-Engineering (4 LP): Methoden und Anwendungen des Usability Engineering

¹ Beachten Sie die Gruppierung von Veranstaltungen in Teilmodulen, wie im Modulhandbuch beschrieben. Sie melden sich zu Teilmodulen an, nicht zu einzelnen Veranstaltungen.

- Modul Multimedia und Web²
 - Internet-Programmierung (4 LP)
 - Grundlagen der Webentwicklung (4 LP)
 - Dokumentenmanagement und Autorensysteme (4 LP)
 - Modul Computergraphik und Bildverarbeitung³
 - GDV (8 LP)
 - Bildverarbeitung (8 LP)
 - Mastermodule HCI und Anwendungsplattformen⁴
 - Interaktionsparadigmen für eingebettete Systeme (4 LP)
 - Adaptive Hypermediasysteme und Benutzungsschnittstellenmodelle (4 LP)
 - E-Learning (4 LP)
- Das **Wahlpflichtmodul Theoretische Informatik** kann *nur* mit einer Vorlesung zum Thema „Logik“ aus dem Bereich Theoretische Informatik erfüllt werden.
 - Das **Wahlpflichtmodul Technische Informatik** kann mit Veranstaltungen aus dem Bereich Technische Informatik erfüllt werden.
 - Das **Wahlpflichtmodul Informatik** kann mit Veranstaltungen aus den Bereichen Praktische Informatik, Theoretische Informatik und Technische Informatik erfüllt werden. Auch hier wird die Wahl von medieninformatiknahen Veranstaltungen empfohlen, die unter Praktische Informatik anrechenbar sind.

2.2 Bereich Mathematik (MAT)

In der Medieninformatik ist eine gute Mathematik-Ausbildung unerlässlich, daher sind in den ersten beiden Jahren des Studiums folgende Mathematik Vorlesungen mit Übungen verpflichtend zu belegen:

- Die vierstündige Vorlesung „**Mathematik I für Informatiker/Bioinformatiker**“ mit Übungen gibt eine Einführung in die diskrete Mathematik und Logik und behandelt die Analysis bis zur Differentialrechnung von Funktionen einer Variablen (Modul Mathematik I)
- In der vierstündigen Vorlesung „**Mathematik II für Informatiker/Bioinformatiker**“ mit Übungen wird die Analysis mit der Integralrechnung und Anwendungen fortgeführt. Außerdem werden die Grundlagen der linearen Algebra (Vektorräume, lineare Abbildungen, lineare Gleichungssysteme) behandelt (Modul Mathematik II)

² Detaillierte Beschreibung siehe Bereich MI.

³ Detaillierte Beschreibung siehe unten.

⁴ Für besonders qualifizierte Studierende, detaillierte Beschreibungen siehe unten. Genehmigung vom Modulverantwortlichen erforderlich

- Die vierstündige Vorlesung „**Mathematik III für Informatiker/Bioinformatiker**“ mit Übungen setzt die lineare Algebra mit einem Schwerpunkt auf geometrischen Anwendungen fort und befasst sich außerdem mit der mehrdimensionalen Analysis. (Modul Mathematik III)
- Die zweistündige Vorlesung „**Stochastik für Informatiker/Bioinformatiker**“ mit Übungen gibt eine Einführung in die Wahrscheinlichkeitsrechnung und die mathematische Statistik. (Modul Mathematik IV)

2.3 Bereich Medieninformatik (MI)

Das Modul **Mensch-Maschine-Interaktion** besteht aus der

- Vorlesung „Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion“ mit Übungen (4LP). Gelehrt werden Grundlagen und praktische Anwendungen der Interaktion zwischen Mensch und Computer sowie Methoden und Richtlinien für die optimale Gestaltung von Benutzungsschnittstellen.
- Die darauf aufbauende Vorlesung „Usability-Engineering“ mit Übungen (4LP) kann im sechsten Semester gehört werden. Es werden Kenntnisse in der Software-Ergonomie vermittelt und praktisch angewandt. Empfohlen wird, diese Veranstaltung im Bereich Praktische Informatik anrechnen zu lassen.⁵

Für das Modul **Multimedia und Web** (8 LP) kann aus folgenden Veranstaltungen gewählt werden⁶

- Internet-Programmierung (4 LP): Überblick über praxisrelevante Konzepte und Architekturen im Web, grundlegende Programmierung in gängigen Websprachen wie (X)HTML, CSS, JavaScript, PHP und Datenbanken.
- Grundlagen der Webentwicklung (4 LP): Grundlegende Konzepte und Technologien des World Wide Web, systematische Entwicklung von Webanwendungen (Web Engineering)
- Dokumentenmanagement und Autorensysteme (4 LP): Systeme zur Erstellung und Verwaltung von Inhalten in Dokumenten und im Web, praktische Arbeiten mit ausgewählten Systemen.
- Bildkommunikation (4 LP): Grundlagen der Elektronischen Aufnahme, Codierung, Übertragung, und Wiedergabe von Bild- und Tondaten.
- Multimediatechnik I und II (4 LP), Praktikum Multimediatechnik (6 LP)

Für das **Modul Computergraphik und Bildverarbeitung** (8 LP) stehen folgende Veranstaltungen zur Auswahl:

- Graphische Datenverarbeitung + Praktikum I (8 LP): Einführung in grundlegende Techniken zur Verarbeitung und Darstellung dreidimensionaler Szenen.

⁵ Wenn Sie beide Veranstaltungen besuchen, können Sie das gleiche Modul zweimal anrechnen lassen: einmal mit der Veranstaltung Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion im Bereich MI und einmal mit der Veranstaltung Usability-Engineering im Bereich Praktische Informatik.

⁶ Zuordnung zu Teilmodulen siehe Modulhandbuch.

- Bildverarbeitung I + Praktikum (8 LP): Grundlagen der digitalen Bildverarbeitung, Bildverbesserung, Bildfilterung, Vorverarbeitung für Mustererkennung.
- Praktikum Multimediatechnik (8 LP): Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sammeln praktische Erfahrungen mit den Themen der Vorlesung Multimediatechnik

Außerdem können für das Wahlpflichtmodul Medieninformatik sonstige Veranstaltungen, die in Medieninformatik prüfbar sind, angerechnet werden, wie z.B.:

- Geometrische Modellierung (4 LP)
- Computer Vision (4 LP)
- Spielepraktikum (4 LP anrechenbar)

Für besonders qualifizierte Studierende besteht die Möglichkeit, Mastermodule zu belegen (Genehmigung vom Modulverantwortlichen erforderlich). Insbesondere:

- Modul HCI (Master)
 - Seminar Interaktionsparadigmen für eingebettete Systeme (4 LP): Grundlegenden Konzepten und Technologien von eingebetteten Systemen und deren Benutzungsschnittstellen.
 - Seminar Adaptive Hypermediasysteme und Benutzungsschnittstellenmodelle (4 LP): Modelle, Prozesse und Anwendungen zur Benutzermodellierung und zur benutzerspezifischen Anpassung von Benutzungsschnittstellen.
- Modul Anwendungsplattformen (Master)
 - Seminar E-Learning (4 LP): Konzepte und Anwendungen für multimediale Lernsysteme.

2.4 Bereich Medienwissenschaft (MW)

Im Bachelorstudium der Medieninformatik werden Basiskenntnisse in der Medienwissenschaft vermittelt.

Für das Modul **Grundlagen der Medienwissenschaft** (8 LP) wird empfohlen, zunächst die einführende Vorlesung

- Theorien der Medien

zu hören.

Im späteren Studienverlauf kann aus weiteren Veranstaltungen ausgewählt werden, z.B.

- Nachrichtensprache im Wandel

Das Modul **Medienforschung/Medienanalyse** (8LP) enthält ebenfalls eine grundlegende Veranstaltung, die so früh wie möglich belegt werden sollte, nämlich das Seminar:

- Einführung in die Medienwissenschaft,

in dem die Voraussetzungen für weitere Veranstaltungen aus diesem Bereich vermittelt werden, wie z.B. das Seminar

- Einführung in die Medienanalyse

Im Bereich der **Lehrredaktionen** (5 LP) kann zwischen den Grundkursen

- Print- und Online-Medien und
- Audiovisuelle Medien

gewählt werden. Nicht in Frage kommen Veranstaltungen, die von der Informatik angeboten werden.

Im Bereich **Praxis und Technik** (3 LP) stehen verschiedene Seminare mit Übungen zur Verfügung, z.B.:

- Online-Kommunikation oder
- Digitale Medien.

Die aktuell angebotenen Veranstaltungen für jedes Semester finden sich auf den Webseiten des Instituts für Medienwissenschaft: <http://www.medienwissenschaft.uni-tuebingen.de>.

2.5 Bereich Schlüsselqualifikationen (SQ)

In diesem Bereich ist in einem der drei Gebiete der Informatik (Praktische, Technische oder Theoretische Informatik) ein Proseminar und ein Seminar zu besuchen. Bei beiden hält der Studierende einen etwa 45-minütigen Vortrag und fertigt dazu eine schriftliche Ausarbeitung an. Beim Proseminar, das für das 5. Semester vorgesehen ist, geht es um allgemeine Informatik-Themen, beim Seminar, das für das 6. Semester empfohlen wird, geht es um eher fortgeschrittene Forschungsthemen.

Zusätzlich müssen 5 LP in weiteren Lehrveranstaltungen erbracht werden, die überfachliche, berufsfeldorientierte Kompetenzen vermitteln. Ein Angebot an solchen Veranstaltungen finden Sie beim Career-Service der Universität Tübingen unter www.uni-tuebingen.de/cs.

2.6 Allgemeine Hinweise zu Studiumsverlauf und zu Prüfungen

Es wird empfohlen, die in Kapitel 3 angegebene Zuordnung von Lehrveranstaltungen zu Semestern zu befolgen. Andere Reihenfolgen sind auch möglich, sind aber in eigener Verantwortung des Studierenden zu organisieren. Ausdrücklich wird auf mögliche zeitliche Überschneidungen zwischen Vorlesungen, Übungen und Praktika hingewiesen, die für verschiedene Semester vorgesehen sind.

Das Studium ist in Modulen organisiert. Jedes Modul muss mit einer Note abgeschlossen werden. Die Note eines Moduls errechnet sich als das nach LP gewichtete Mittel der Noten der Einzelveranstaltungen. Wie diese Note zu erlangen ist, wird von dem Dozenten der jeweiligen Veranstaltung am Semesteranfang bekannt gegeben. Bei Unklarheiten wird unbedingt empfohlen, beim Dozenten nachzufragen. Die Gesamtnote des Bachelorfachs Medieninformatik ergibt sich als nach Leistungspunkten gewichtetes Mittel der Noten der Module des Bachelorstudiums und der Note der Bachelorarbeit. Das Gewicht der Bachelorarbeit in der Gesamtnote beträgt 15 LP.

Prüfungsmodalitäten einiger Module (kann geändert werden, s. Bekanntgabe in den Veranstaltungen):

- Proseminar: Vortrag u. Ausarbeitung wird benotet
- Informatik I: 1-stündige Klausur am Ende des 1. Semester
- Informatik II: 1-stündige Klausur am Ende des 2. Semester
- Theoretische Informatik: 1-stündige Klausur am Ende des 3. Semester
- Technische Informatik I: 1-stündige Klausur am Ende des 2. Semester
- Technische Informatik II: 1-stündige Klausur am Ende des 3. Semester
- Mathematik I-III für Informatiker/Bioinformatiker: 2- stündige Klausur am Ende des Semesters

2.7 Anmeldepflicht für alle Veranstaltungen

Im Bachelorstudiengang besteht eine Anmeldepflicht für alle studienbegleitenden Prüfungen. Die Anmeldung zu allen studienbegleitenden Prüfungen hat innerhalb der ersten vier Wochen der Vorlesungszeit zu erfolgen (Ausschlussfrist). Langfristig wird die Anmeldung über ein Onlinesystem erfolgen. Zur Zeit meldet man sich über das Prüfungssekretariat an.

2.8 Prüfungen

In der Prüfungsordnung werden drei „Prüfungen“ beschrieben, die als Meilensteine entlang des Studiums interpretiert werden können:

2.8.1 Orientierungsprüfung

Um die Orientierungsprüfung zu bestehen, müssen Studierende die Module

- Informatik I und
- Mathematik I

erfolgreich abschließen und dieses dem Prüfungsausschuss melden.

Wer die Orientierungsprüfung nicht spätestens bis zum Ende des 3. Semesters erfolgreich abgelegt hat, verliert den Prüfungsanspruch, es sei denn, die Fristüberschreitung ist vom Studierenden nicht zu verantworten.

2.8.2 Zwischenprüfung

Um die Zwischenprüfung zu bestehen, muss die Orientierungsprüfung bereits bestanden sein und es müssen die folgenden Veranstaltungen erfolgreich abgeschlossen sein:

- Informatik II
- Technische Informatik
- Theoretische Informatik
- Programmierprojekt
- Mathematik II

- Mathematik III
- Mathematik IV
- Mensch-Maschine-Interaktion (HCI)
- Grundlagen der Medienwissenschaft (Anrechenbar auch F1)

Wer die Zwischenprüfung nicht spätestens bis zum Beginn des 7. Semesters erfolgreich abgelegt hat, verliert den Prüfungsanspruch, es sei denn, die Fristüberschreitung ist vom Studierenden nicht zu verantworten.

2.8.3 Bachelorprüfung

Um die Bachelorprüfung zu bestehen, muss der Student die Zwischenprüfung bereits bestanden haben und die folgenden Module erfolgreich abgeschlossen haben:

- Algorithmen
- Wahlpflichtmodule Praktische Informatik, Theoretische Informatik, Technische Informatik und Informatik
- Computergraphik und Bildverarbeitung
- Multimedia und Web
- Wahlpflichtmodul Medieninformatik
- Medienforschung/Medienanalyse
- Lehrredaktion
- Praxis und Technik
- Wahlpflichtmodul Schlüsselqualifikationen

Zusätzlich zu diesen Prüfungsleistungen ist eine Bachelorarbeit zu erstellen. Die Bachelorarbeit besteht aus einem praktischen Teil, einer schriftlichen Arbeit und einem Abschlussvortrag. Ziel der Bachelorarbeit ist es, die Fähigkeit des Studierenden zur Mitarbeit in einem Projekt in Wissenschaft oder Industrie im Bereich der Medieninformatik zu belegen

Weitere Regelungen sind der „Prüfungs- und Studienordnung der Universität Tübingen für die Bachelor- und Masterstudiengänge mit akademischer Abschlussprüfung der Fakultät für Informations- und Kognitionswissenschaften“ zu entnehmen.

2.9 Maluspunkte

Jede nichtbestandene Prüfung kann mindestens einmal wiederholt werden. (Aber: Bestandteile der Orientierungsprüfung dürfen höchstens einmal wiederholt werden). Jede zweite und nachfolgende Wiederholung einer Prüfungsleistung wird als Maluspunkt gezählt. Studierende, die in zwei aufeinander folgenden Semestern *insgesamt* weniger als 30 Leistungspunkte erworben haben und dies zu vertreten haben, erhalten zwei Maluspunkte. Die Bachelorprüfung gilt als endgültig nicht bestanden, wenn eine Zahl von sechs Maluspunkten überschritten worden ist.

3 Beispielstudienplan BSc Medieninformatik

Im Bachelorstudiengang müssen durchschnittlich 30 Leistungspunkte (LP) pro Semester erworben werden. Der folgende Studienplan zeigt beispielhaft, wie dies erreicht werden kann:

3.1 1. Semester		
Vorl. + Üb.	Informatik I	8 LP
Vorl. + Üb.	Mathematik I	8 LP
Vorl. + Üb.	Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion	4 LP
Seminar	Einführung in die Medienwissenschaft	4 LP
Vorl.	Theorien der Medien	4 LP
Vorl.	Einführung in das Recht	2 LP
	Summe	30 LP

3.2 2. Semester		
Vorl. + Üb.	Informatik II	8 LP
Vorl. + Üb.	Technische Informatik I	4 LP
Vorl. + Üb.	Mathematik II	8 LP
Vorl. + Üb.	Internet-Programmierung	4 LP
Seminar	Einführung in die Medienforschung	4 LP
Vorlesung	Schlüsselqualifikation für Informatiker(innen)	2 LP
Vorlesung	Grundlagen Wissenschaftlichen Arbeitens	2 LP
	Summe	32 LP

3.3 3. Semester		
Vorl. + Üb.	Theoretische Informatik	8 LP
Vorl. + Üb.	Technische Informatik II	4 LP
Vorl. + Üb.	Mathematik III	8 LP
Vorl. + Üb.	Grundlagen der Webentwicklung	4 LP
Vorl.	Nachrichtensprache im Wandel	4 LP
Seminar	Grundkurs Hörfunk, kompakt	5 LP
	Summe	33 LP

3.4 4. Semester		
Vorl. + Üb.	Algorithmen	8 LP
Vorlesung	Software Engineering	2 LP
Praktikum	Programmierprojekt	6 LP
Vorlesung	Multimediatechnik I	3 LP
Vorl. + Üb.	Usability-Engineering	4 LP
Vorl. + Üb.	Numerik	4 LP
Seminar	DVD-Authoring	3 LP
	Summe	30 LP

3.5 5. Semester		
Vorl. + Üb. + Pr.	Graphische Datenverarbeitung oder Bildverarbeitung	8 LP
Vorl. + Pr.	Multimediatechnik II + Praktikum	6 LP
Vorlesung	Kryptologie und Datensicherheit	4 LP
Vorl. + Üb.	Dokumentenmanagement und Autorensysteme	4 LP
Seminar	Adaptive Hypermediasysteme und Benutzungsschnittstellenmodelle	4 LP
Proseminar	Grundlagen der Graphischen Datenverarbeitung	4 LP
	Summe	30 LP

3.6 6. Semester		
Vorl. + Üb.	Computerspiele / Special Effects / GPU-Programmierung	8 LP
Seminar	Seminar Computergraphik und Computer Vision	4 LP
Arbeit	Bachelorarbeit	15 LP
	Summe	27 LP

4 Andere Dokumente

Die Grundlage für das Studium liefert die „Prüfungs- und Studienordnung der Universität Tübingen für die Bachelor- und Masterstudiengänge mit akademischer

Abschlussprüfung der Fakultät für Informations- und Kognitionswissenschaften“, abrufbar unter:

<http://www.informations-und-kognitionswissenschaften.uni-tuebingen.de/download/ordnungen.html>

Das Vorlesungsverzeichnis für diesen Studiengang und das gesamte Lehrangebot der Universität Tübingen sind online unter folgender URL abrufbar:

<http://campus.verwaltung.uni-tuebingen.de>

Die Modulzugehörigkeit von Veranstaltungen wird im Modulhandbuch geregelt, das unter folgender URL abrufbar ist:

<http://www.informations-und-kognitionswissenschaften.uni-tuebingen.de/download/modulhandbuecher.html>