



Universität Regensburg

Informationen zum Studium



---

# Medieninformatik

## (B.A./M.Sc.)

## **MEDIENINFORMATIK ALS DISZIPLIN**

Als eine angewandte Informatik befasst sich die Medieninformatik mit allen Aspekten der Generierung, Kodierung, Verarbeitung, Distribution und Präsentation digitaler Medien und der Gestaltung von multimedialen und multimodalen Informationssystemen. Neben der Entwicklung operativer Systeme gehört auch die wissenschaftliche Modellbildung bzgl. solcher Systeme zum Gegenstandsbereich der Medieninformatik.

Beispiele solcher Systeme sind:

- Kooperative Kommunikationssysteme und ihre Unterstützung durch digitale Medien
- Multimediale Anwendungen im Bereich des e-Learning bzw. des elektronischen Publizierens und die für sie erforderliche Infrastruktur (Klassen von Informationssystemen, die den verschiedenen Stufen der digitalen Medien-produktionskette zugeordnet werden können)
- Adaptive und personalisierte Mediensysteme, die neue Mediennutzungsformen unterstützen und optimieren
- Mediensysteme, die über unterschiedliche Interaktions- und Kommunikationsmodi gesteuert und genutzt werden können, insbesondere mit Hinblick auf mobile Anwendungen

Die Regensburger Medieninformatik weist ein breites Forschungsspektrum auf, das von methodischen Aspekten der Software-Entwicklung über die Auseinandersetzung mit Fragen der Gestaltung multimedialer und multimodaler Systeme bis zur Frage der Informationserschließung und zur Verwaltung und Analyse großer Textkorpora reicht.

Zu den Forschungsfeldern der Regensburger Medieninformatik gehören Themen wie: Informationsinteraktion im Alltag, innovative Interaktionstechniken wie z. B. Blickanalyse und Gestensteuerung, Online-Werbung und angewandte Werbeforschung, Analyse und Gestaltung von Social Software / Social Media, Multimedia und Software Engineering.

Die Besonderheiten des Bezugsbereichs Medien bedingen, dass die Medieninformatik auch geistes- und sozialwissenschaftliche sowie künstlerisch-ästhetische Aspekte berührt. Sie ist daher ein genuin interdisziplinäres Arbeitsfeld im Schnittbereich von Informatik, Mathematik, Medientechnik, Informationswissenschaft, Kunstwissenschaft, Medienwissenschaft, Philologie(n), Psychologie, Pädagogik, Kunst und Betriebswirtschaftslehre.

## BACHELOR-STUDIUM

Das Fach Medieninformatik kann im Bachelorstudiengang als **B.A.-Fach** (1. Hauptfach), als **2. Hauptfach** oder auch als **Nebenfach** gewählt werden. Die in den einzelnen Studiengängen möglichen Fächerkombinationen sind aus den Prüfungsordnungen oder den Informationsblättern der Zentralen Studienberatung ersichtlich. Informationen zum B.A.-Studium finden Sie unter:

<https://www.uni-regensburg.de/studium/zentrale-studienberatung/infocenter/index.html>

Ein Studienplan, der die Inhalte für die einzelnen Semester des Studiums festlegt, lässt sich wegen der verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten sowie unterschiedlich gelagerter Vorkenntnisse und inhaltlicher Interessen nicht vorgeben. Durch die Prüfungsordnungen werden nur die inhaltlichen Mindestanforderungen und formellen Voraussetzungen ausgewiesen, die die Studierenden in den beiden Studienabschnitten erfüllen müssen. Die Wahl der Module, ebenso wie einzelner über den Pflichtbereich hinausgehender Lehrveranstaltungen, unterliegt den individuellen Studienpräferenzen. Eine Übersicht und genauere Beschreibung der Module finden Sie unter:

[www.uni-regensburg.de/studium/modulbeschreibungen](http://www.uni-regensburg.de/studium/modulbeschreibungen)

Weitere Informationen finden Sie auf der Homepage des Instituts unter:

<https://www.uni-regensburg.de/sprache-literatur-kultur/medieninformatik/medieninformatik/index.html>

Informationen zum Studium erhalten Sie in den **Einführungsveranstaltungen für Erstsemester**, die am Anfang des Semesters vor Vorlesungsbeginn angeboten werden (siehe Hinweise bei der Einschreibung bzw. Homepage vor Vorlesungsbeginn).

## MODULARISIERUNG

Das zweistufige Studiensystem mit den Abschlüssen **Bachelor** und **Master** ist in Modulen strukturiert, wird von Leistungspunkten begleitet und durch Diploma Supplement sowie Transcript of Records ergänzt.

Das **ECTS** (European Credit Transfer System) ist ein Leistungspunktesystem, bei dem ein **Leistungspunkt** als Maßeinheit für die studentische Arbeitslast (Workload) steht. Der Umfang von Studienleistungen wird also in Leistungspunkten (LP) beziffert. Ein Leistungspunkt entspricht etwa einer Arbeitslast von 25-30 Stunden (Vorlesungen, Seminare, Prüfungsvorbereitung, Praktika, Hausarbeiten, Vor- und Nachbereitung...). Für ein Studienjahr im Vollzeitstudium mit einer durchschnittlichen Arbeitslast werden 60 LP angesetzt.

Das Studium ist in sogenannten **Modulen** strukturiert: Thematisch aufeinander bezogene Veranstaltungen werden zu einem Modul (Studienbaustein) zusammengefasst. Ein Modul besteht in der Regel aus mindestens zwei Veranstaltungen und dauert ein bis zwei Semester. Prüfungen werden in den modularisierten Fächern überwiegend studienbegleitend abgelegt. Das bedeutet, dass Leistungen, die in Form von Modulen erbracht wurden, in die Prüfungsnote einfließen oder die punktuellen Prüfungen ganz ersetzen.

Das **Diploma Supplement** ist eine internationale, englischsprachige Anlage zum Abschlusszeugnis und informiert über das nationale Hochschulsystem, die besuchte Hochschule, die absolvierten Studieninhalte, den Studienverlauf und die erworbenen Qualifikationen.

Das **Transcript of Records** ist ein Dokument, in dem alle absolvierten Lehrveranstaltungen, evtl. Module und Prüfungen aufgeführt sind. Sowohl die Leistungspunkte als auch die erreichten Noten werden angegeben.

## **MEDIENINFORMATIK IM BACHELOR-STUDIUM**

### **Medieninformatik als Bachelorfach (erstes Hauptfach)**

Nachweis von mindestens 90 LP aus Modulen des Faches Medieninformatik, darunter der Nachweis des erfolgreichen Abschlusses der Module:

- **PI-BA-M01** (Praktische Informatik 1 – Objektorientierte Programmierung)
- **PI-BA-M02** (Praktische Informatik 2 – Anwendungsorientierte Programmierung)
- **PI-BA-M03** (Praktische Informatik 3 – Algorithmen und Datenstrukturen)
- **PI-BA-M04** (Praktische Informatik 4 – Daten effizient speichern und verarbeiten)
- **MEI-BA-M01a** (Einführung in die Medieninformatik)
- **MEI-BA-M02** (Mathematik für Medieninformatik I)
- **MEI-BA-M03** (Mathematik für Medieninformatik II)
- **MEI-BA-M04** (Grundlagen der Human-Computer-Interaction)
- **MEI-BA-M05** (Usability Engineering)
- **MEI-BA-M06** (Multimedia Technology)
- **MEI-BA-M07** (Multimedia Engineering)
- **MEI-BA-M08** (Angewandte Medieninformatik I)
- **MEI-BA-M09** (Angewandte Medieninformatik II)
- **MEI-BA-M10** (Abschlussmodul)

### **Medieninformatik als zweites Hauptfach**

Nachweis von mindestens 60 LP aus Modulen des Faches Medieninformatik, darunter der Nachweis des erfolgreichen Abschlusses der Module:

- **PI-BA-M01** (Praktische Informatik 1 – Objektorientierte Programmierung)
- **PI-BA-M02** (Praktische Informatik 2 – Anwendungsorientierte Programmierung)
- **MEI-BA-M01b** (Einführung in die Medieninformatik)
- **MEI-BA-M02** (Mathematik für Medieninformatik I)
- **MEI-BA-M03** (Mathematik für Medieninformatik II)
- **MEI-BA-M04** (Grundlagen der Human-Computer-Interaction)
- **MEI-BA-M05** (Usability Engineering)

Nachweis des erfolgreichen Abschlusses eines der folgenden Module aus dem Bereich der praktischen Informatik:

- **PI-BA-M03** (Praktische Informatik 3 – Algorithmen und Datenstrukturen) oder
- **PI-BA-M04** (Praktische Informatik 4 – Daten effizient speichern und verarbeiten)

Nachweis des erfolgreichen Abschlusses eines der folgenden Module:

- **MEI-BA-M06** (Multimedia Technology)
- **MEI-BA-M08** (Angewandte Medieninformatik I)
- **MEI-BA-M09** (Angewandte Medieninformatik II)

### **Medieninformatik als zweites Hauptfach in Kombination mit Informationswissenschaft**

In Kombination mit Informationswissenschaft als Bachelorfach ist in Medieninformatik als zweites Hauptfach der Abschluss folgender Module nachzuweisen:

- **MEI-BA-M01b** (Einführung in die Medieninformatik)
- **MEI-BA-M02** (Mathematik für Medieninformatik I)
- **MEI-BA-M03** (Mathematik für Medieninformatik II)
- **MEI-BA-M04** (Grundlagen der Human-Computer-Interaction)
- **MEI-BA-M05** (Usability Engineering)
- **MEI-BA-M06** (Multimedia Technology)
- **MEI-BA-M07** (Multimedia Engineering)
- **MEI-BA-M08** (Angewandte Medieninformatik I)
- **MEI-BA-M09** (Angewandte Medieninformatik II)

### **Medieninformatik als Nebenfach**

Nachweis von mindestens 30 LP aus Modulen des Faches Medieninformatik, darunter der Nachweis des erfolgreichen Abschlusses der Module:

- **PI-BA-M01** (Praktische Informatik 1 – Objektorientierte Programmierung)
- **MEI-BA-M01b** (Einführung in die Medieninformatik)
- **MEI-BA-M04** (Grundlagen der Human-Computer-Interaction)

Der erfolgreiche Abschluss eines der folgenden Module:

- **PI-BA-M02** (Praktische Informatik 2 – Anwendungsorientierte Programmierung)
- **PI-BA-M03** (Praktische Informatik 3 – Algorithmen und Datenstrukturen)
- **MEI-BA-M06** (Multimedia Technology)

### **Medieninformatik als Nebenfach in Kombination mit Informationswissenschaft**

In Kombination mit Informationswissenschaft als Bachelorfach ist in Medieninformatik als Nebenfach der Abschluss folgender Module nachzuweisen:

- **MEI-BA-M01b** (Einführung in die Medieninformatik)
- **MEI-BA-M04** (Grundlagen der Human-Computer-Interaction)
- **MEI-BA-M05** (Usability Engineering)
- **MEI-BA-M06** (Multimedia Technology)

## MODULE

Das Studium gliedert sich in eine Einführungsphase (1. - 3. Semester) und eine Vertiefungsphase (4. - 6. Semester). Je nachdem ob Medieninformatik als B.A.-Fach, als zweites Hauptfach oder als Nebenfach studiert wird, sind unterschiedliche Module zu belegen. Die vorgeschriebenen Module entnehmen Sie bitte der aktuellen Prüfungsordnung. Die Wahl von einzelnen über den Pflichtbereich hinausgehender Lehrveranstaltungen zum Erwerb der erforderlichen Gesamtzahl an Leistungspunkten unterliegt den individuellen Studienpräferenzen.

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Module:</b>    |   |
| PI-BA-M01         | Praktische Informatik 1<br>(Objektorientierte Programmierung)       |
| PI-BA-M02         | Praktische Informatik 2<br>(Anwendungsorientierte Programmierung)   |
| PI-BA-M03         | Praktische Informatik 3 (Algorithmen und Datenstrukturen)           |
| PI-BA-M04         | Praktische Informatik 4 (Daten effizient speichern und verarbeiten) |
| MEI-BA-M01a       | Einführung in die Medieninformatik                                  |
| MEI-BA-M02        | Mathematik für Medieninformatik I                                   |
| MEI-BA-M03        | Mathematik für Medieninformatik II                                  |
| MEI-BA-M04        | Grundlagen der HCI  |
| MEI-BA-M05        | Usability Engineering   |
| MEI-BA-M06        | Multimedia Technology   |
| MEI-BA-M07        | Multimedia Engineering  |
| MEI-BA-M08        | Angewandte Medieninformatik I                                       |
| MEI-BA-M09        | Angewandte Medieninformatik II                                      |
| MEI-BA-M10        | Abschlussmodul  |
| <b>Abschluss:</b> | B.A.-Arbeit   |

### **PI-BA-M01 Praktische Informatik 1 (Objektorientierte Programmierung)**

In diesem Modul werden Kernkonzepte der praktischen Informatik vermittelt. Dabei handelt es sich um eine Einführung in die Programmierung und Programmiersprachen, die neben einem Überblick zu unterschiedlichen Programmierkonzepten eine Einführung in die objektorientierte Programmierung als derzeit vorherrschendem Entwicklungsparadigma bietet.

### **PI-BA-M02 Praktische Informatik 2 (Anwendungsorientierte Programmierung)**

Das Modul vermittelt grundlegende Arbeitstechniken der Softwareentwicklung und vertieft die praktische Erfahrung in der Programmierung interaktiver Anwendungen. Praxisrelevante Entwurfsmuster und elementare Arbeitstechniken beim Entwickeln komplexer Anwendungen werden vorgestellt und in einem praktischen Projekt eingeübt.

### **PI-BA-M03 Praktische Informatik 3 (Algorithmen und Datenstrukturen)**

Das Modul vermittelt vertiefte Grundlagen in Programmierung, Datenstrukturen und Algorithmen. Neben einem Überblick über die wichtigsten Programmiersprachen und -Paradigmen werden wichtige Datenstrukturen, Objekte und Klassenhierarchien, Grundlagen des Software-Engineering sowie die Funktionsweise und die Formen von Algorithmen vermittelt.

### **PI-BA-M04 Praktische Informatik 4 (Daten effizient speichern und verarbeiten)**

Im Fokus dieses Moduls liegt die effiziente Speicherung und (Vor-)verarbeitung von Daten. Hierzu gehört die Vermittlung von Grundlagen der Datenrepräsentation in (objekt-) relationalen Datenbanken, Kenntnissen in symbolischer Datenspeicherung (z. B. XML, JSON) und Fähigkeiten zur effizienten Vorverarbeitung von gespeicherten Daten.

### **MEI-BA-M01a Einführung in die Medieninformatik**

Das Modul führt in grundlegende Themen der Informatik und Medieninformatik ein. Ein Überblick über das gesamte Spektrum der Informatik und ihre Nachbardisziplinen erlaubt die Einordnung der Medieninformatik. Neben theoretischen und praktischen Grundlagen des Faches werden wissenschaftliche und praktische Arbeits- und Präsentationstechniken in der Medieninformatik vermittelt.

### **MEI-BA-M02 Mathematik für Medieninformatik I**

Der erste mathematische Einführungskurs vermittelt mathematische Grundkonzepte und hat einen inhaltlichen Schwerpunkt im Bereich Analysis. Begleitende Übungen vertiefen die Kenntnisse und führen Studierende an die praktische Anwendung formaler Konzepte heran.

### **MEI-BA-M03 Mathematik für Medieninformatik II**

Der zweite mathematische Einführungskurs vermittelt mathematische Grundkonzepte und hat einen inhaltlichen Schwerpunkt im Bereich lineare Algebra. Begleitende Übungen vertiefen die Kenntnisse und führen Studierende an die praktische Anwendung formaler Konzepte heran.

### **MEI-BA-M04 Grundlagen der HCI**

In diesem Modul werden Grundlagen der Gestaltung interaktiver Systeme vermittelt, auf denen das Modul Usability Engineering aufbaut. Dazu gehören physiologische und psychologische Grundlagen, relevante Modelle in der HCI sowie Normen und Richtlinien zur Gestaltung von Benutzerschnittstellen. Es wird in den aktuellen Forschungsstand auf diesem Gebiet eingeführt.

### **MEI-BA-M05 Usability Engineering**

In diesem Modul wird der Gestaltungsprozess zur Entwicklung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme vermittelt. Dazu gehören Methoden, die zur Analyse des Nutzungskontextes, zur Anforderungsanalyse sowie zur Erstellung von Prototypen eingesetzt werden. Daneben führt das Modul in unterschiedliche Evaluierungsmethoden für interaktive Systeme ein.

### **MEI-BA-M06 Multimedia Technology**

Das Modul führt in grundlegende Verfahren und Standards der Multimediatechnologie, Aufbauprinzipien multimedialer (Software-)Systeme sowie medienspezifische Anforderungen und Merkmale bei der Verarbeitung digitaler Daten ein. Außerdem vermittelt das Modul grundlegende Arbeitstechniken für unterschiedlichen Medientypen (Bild, Foto, Video, Ton, Musik, Multimedia).

### **MEI-BA-M07 Multimedia Engineering**

Das Modul führt in Entwicklungsverfahren für Softwarelösungen im Bereich multimediale Systeme ein und gibt einen Einblick in aktuelle Entwicklungsframeworks. Die Kenntnisse im Bereich der Anwendungsprogrammierung mit Schwerpunktsetzung bei *multimedia programming* werden vertieft.

### **MEI-BA-M08 Angewandte Medieninformatik I**

Das Modul führt in ein konkretes Anwendungsgebiet der Medieninformatik (z. B. Digital Humanities, Computergrafik) ein. Im Vordergrund steht dabei die Heranführung an die jeweils aktuelle Forschungssituation.

### **MEI-BA-M09 Angewandte Medieninformatik II**

Das Modul vermittelt vertiefte praktische Kenntnisse in einem Anwendungsgebiet der Medieninformatik (z. B. Programmierung, Mediengestaltung). Das Modul verschränkt das Format des Seminars mit der Operationalisierung einer praxisrelevanten Fragestellung: Im Seminarteil werden wesentliche Grundlagen vermittelt bzw. gemeinsam erarbeitet, in der Projektphase entwickeln Studierende unter Anleitung eigenständige Lösungsansätze.

### **MEI-BA-M10 Abschlussmodul**

Das Modul führt in ein aktuelles Forschungsgebiet der Medieninformatik ein und bereitet auf die Abschlussarbeit vor. Dabei werden die Inhalte aus dem Propädeutikum vertieft und ergänzt, insbesondere in den Bereichen wissenschaftliches Schreiben, wissenschaftliche Fachsprache und Aufbereitung von Forschungsdaten und -literatur. Im Seminarteil wird der aktuelle Forschungsstand zum Thema des Seminars aufbereitet, präsentiert und diskutiert. In der Projektphase des Seminars untersuchen Studierende daraus abgeleitete Forschungsfragen. Durch Teilnahme an wissenschaftlichen Studien werden praktische Kenntnisse in den Bereichen Studiendesign und *prototyping* vertieft.

## **B.A. – PRÜFUNG**

Die Regelstudienzeit beträgt einschließlich der Anfertigung der B.A.-Arbeit sechs Semester. Die Höchststudiendauer im B.A.-Studiengang beträgt acht Semester.

Die B.A.-Prüfung besteht aus den studienbegleitenden Prüfungsleistungen im Bachelorfach, den Kombinationsfächern und der abschließenden B.A.-Arbeit. Insgesamt sind im Studium 180 Leistungspunkte zu erbringen. Für die bestandene B.A.-Arbeit werden 10 LP vergeben. 20 Leistungspunkte sind relativ frei wählbar, d. h. diese können entweder durch zusätzliche Veranstaltungen der eigenen Teilfächer oder durch Veranstaltungen aus anderen Studienfächern eingebracht werden.

Die B.A.-Prüfung ist bestanden, wenn die studienbegleitenden Prüfungsleistungen erbracht sind und die B.A.-Arbeit erfolgreich abgeschlossen ist. Die Gesamtnote der B.A.-Prüfung setzt sich aus der Fachnote des B.A.-Faches (50 %), der Fachnote des zweiten Hauptfaches (30 %) bzw. den Fachnoten der beiden Nebenfächer (zu je 15 %) und der Note der B.A.-Arbeit (20 %) zusammen.

## **PRAKTIKA**

Im Bachelorstudiengang, der zu einem ersten berufsqualifizierenden Abschluss führt, wird es in der Berufswelt als Selbstverständlichkeit betrachtet, dass sich Studierende in der vorlesungsfreien Zeit möglichst umfassend durch Praktika auf ihre angestrebten beruflichen Ziele vorbereiten.

Für die individuelle Vermittlung von qualifizierten Praktika im In- und Ausland bietet das **Career Center** der Universität Regensburg Unterstützung. Das Informations- und Beratungsangebot dazu finden Sie unter:

<https://www.uni-regensburg.de/studium/career-services/startseite/index.html>

## AUSLANDSAUFENTHALTE

Allen Studierenden wird empfohlen, einen mehrmonatigen, möglichst einjährigen Studienaufenthalt im Ausland zu verbringen. Im Gegensatz zu einer weit verbreiteten Meinung bedeutet das Jahr im Ausland keinen "Zeitverlust" – auch nicht im Hinblick auf die Regelstudienzeit. Für den Auslandsaufenthalt kann auf Antrag Urlaub gewährt werden.

Zur Durchführung eines Auslandsaufenthalts bieten sich verschiedene Stipendien- und Austauschprogramme an. Unterstützung bei der Planung und Finanzierung eines Studienaufenthalts im Ausland bietet das **International Office** im Verwaltungsgebäude. Dort sind auch die Bewerbungsunterlagen für die verschiedenen Stipendienprogramme erhältlich.

[www.uni-regensburg.de/international](http://www.uni-regensburg.de/international)

## TÄTIGKEITSFELDER

In der Informations- und Medientechnologie als einem Kernbereich der digitalen Wissensgesellschaft herrscht auch mittel- und langfristig ein großer Bedarf an qualifiziertem und akademisch ausgebildetem Fach- und Führungspersonal. Medieninformatikerinnen und Medieninformatiker bringen grundsätzlich die Voraussetzung mit, um je nach individueller Schwerpunktsetzung während des Studiums beliebige Tätigkeitsfelder der IT- und Medienlandschaft zu besetzen.

## LITERATURHINWEISE

Herczeg, Michael (2007). Einführung in die Medieninformatik. München: Oldenbourg.  
Malaka, Rainer; Butz, Andreas; Hußmann, Heinrich (2009). Medieninformatik. Eine Einführung. München et al.: Pearson Studium.

## MASTERSTUDIENGANG

Das Masterstudium ist ein weiterführendes Studium von vier Semestern Dauer. Voraussetzung für die Aufnahme in einen Masterstudiengang ist der Abschluss eines Bachelor-Studiums oder ein gleichwertiger erster berufsqualifizierender Abschluss. Welche Studiengänge bzw. Bachelor-Abschlüsse als Zulassungsvoraussetzung im jeweiligen Masterstudiengang anerkannt werden, regelt die Prüfungsordnung. Denkbar ist das Studium auch nach einer Phase der Berufstätigkeit. Das Master-Studium erfolgt in nur einem Fach, nicht in einer Fächerkombination.

An der Universität Regensburg kann der Masterabschluss in folgendem Studiengang erworben werden:

### Medieninformatik

Ziel des Master-Studienfachs ist die Vermittlung fortgeschrittener Methoden der Medieninformatik. Der Masterstudiengang konzentriert sich auf das wissenschaftliche Profil der Regensburger Medieninformatik: Software-Engineering für interaktive Systeme, IT-Projektmanagement, Digital Humanities, Usability Engineering, Interaktionstechniken und -technologien, sowie Interaktive Informations- und Assistenzsysteme. Der Studiengang bietet die Möglichkeit, sowohl praxisrelevante Kompetenzen zu erwerben als auch forschungsnah und vertieft zu studieren.

Der Master (M.Sc.) in Medieninformatik wird einzülig angeboten, d.h. Sie studieren Medieninformatik als einziges Fach. Im Rahmen des Studiums müssen Sie insgesamt 120 LP erwerben. Diese verteilen sich auf einen Pflichtbereich, in dem Sie alle Module belegen müssen, einen thematischen Vertiefungsbereich, in dem Sie 3 aus 4 Modulen belegen und auf eine abschließende Masterarbeit, die von einem Forschungsmodul begleitet wird.

### MODULE

|          |   |
|----------|---|
| MEI-M 25 | Vertiefungsmodul Software Engineering               |
| MEI-M 26 | Projektmodul  |
| MEI-M 30 | Digital Humanities                                  |
| MEI-M 31 | Fortgeschrittene Methoden des Usability Engineering |
| MEI-M 32 | Interaktionstechniken und -technologien             |
| MEI-M 34 | Interaktive Informations- und Assistenzsysteme      |
| MEI-M 40 | Forschungsmodul                                     |
| MEI-M 50 | Mastermodul   |

## PRÜFUNGS- UND STUDIENORDNUNGEN

Die Prüfungsordnungen (in der Fassung der jeweils letzten Änderungssatzung) sind:

- die **Bachelorprüfungs- und Studienordnung** für die Philosophischen Fakultäten der Universität Regensburg,
- die **Masterprüfungsordnung** für die Philosophischen Fakultäten,
- die **Promotionsordnung** für die Philosophischen Fakultäten.

Die jeweils aktuellen Fassungen der Prüfungs- und Studienordnungen einschließlich inzwischen ergangener Änderungen finden Sie im Internet unter:

[www.uni-regensburg.de/studium/pruefungsordnungen](http://www.uni-regensburg.de/studium/pruefungsordnungen)

## **FACHSTUDIENBERATUNG**

Gründliche Information ist jedem dringend angeraten. Allgemeine und fachübergreifende Fragen können Sie mit den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Zentralen Studienberatung (ZSB, Studentenhaus, Zi. 2.24) besprechen. Die Fachstudienberatung des Instituts ergänzt die Allgemeine Studienberatung um die fachspezifischen Aspekte und ist zuständig bei allen Fragen, welche mit den Studieninhalten, der Studienorganisation und den Prüfungen im Fach zusammenhängen. Fragen zum Studienaufbau richtet man also in der Regel an die Fachstudienberatung.

### **Fachstudienberatung der Medieninformatik:**

[www.uni-regensburg.de/studium/fachstudienberatung/sprach-literatur-und-kulturwissenschaften/index.html](http://www.uni-regensburg.de/studium/fachstudienberatung/sprach-literatur-und-kulturwissenschaften/index.html)

### **Studentische Vertretung der Fakultät für Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaften:**

<http://www.uni-regens-burg.de/universitaet/gremien/studierendenvertretungen/fachschaften/index.html>

---

Redaktion/Herausgeber: Zentrale Studienberatung  
Universität Regensburg  
Universitätsstraße 31  
93053 Regensburg

Internet: [www.ur.de/studienberatung](http://www.ur.de/studienberatung)  
Tel.: 0941/943-2219  
Fax: 0941/943-2415  
E-Mail: [studienberatung@ur.de](mailto:studienberatung@ur.de)

Druck: Hauseigene Druckerei  
aktualisierte Auflage: Juli 2024