

# Sozioinformatik

Rheinland-Pfälzische Technische Universität Kaiserslautern-Landau  
Bachelor of Science



Allgemein

## Analyse und Modellierung der Wechselwirkungen von Gesellschaft und Informatik

In den letzten Jahren hat sich immer mehr gezeigt, dass Softwaresysteme das Potenzial für tiefgreifende gesellschaftliche Veränderungen haben. Beispiele dafür sind die neuen Kommunikationsmöglichkeiten auf sozialen Netzwerkplattformen wie Facebook, die Software liquidFeedback, die von der Piratenpartei für ihre demokratische Entscheidungsfindung genutzt wird, aber auch Software, die mehr im Verborgenen arbeitet, wie die smarten An- und Verkaufsprogramme, die mit Hochgeschwindigkeit Aktien an den Börsen handeln, und dabei in Minutenschnelle Aktienwerte vernichten können.

An diesen Beispielen wird schon deutlich, dass nicht jede computergestützte Informationsverarbeitung auch jedem Bürger und jeder Bürgerin gleich gut gefällt: manche Softwareprojekte sind von vornherein zum Scheitern verurteilt, wie zum Beispiel die Idee, die Kreditwürdigkeit einer Person unter anderem danach zu bewerten, mit wem sie auf einer sozialen Netzwerkplattform Kontakt pflegt. Nach publik werden dieser Forschungsidee im Jahr 2012 regte sich soviel Widerstand, dass die beteiligten Personen und Institutionen das Projekt schnell fallen ließen.

Es wird daran deutlich, dass Software heutzutage nicht mehr ein einfaches Produkt ist, sondern in einem sehr spezifischen, sozialen Kontext eingebettet ist. Mensch - Organisation - Gesellschaft und Software bilden hierdurch ein komplexes soziotechnisches System, das neue Forschungsfragen und Anwendungsfelder mit sich bringt.

Um den wachsenden Bedarf an Sozioinformatikerinnen und Sozioinformatikern zu decken, bietet der Fachbereich Informatik in Zusammenarbeit mit den Fachbereichen Wirtschaftswissenschaften und Sozialwissenschaften den deutschlandweit einzigartigen Bachelor- und Masterstudiengang Sozioinformatik an.

Die Sozioinformatik beschäftigt sich vorrangig mit der Analyse und Modellierung der Wechselwirkungen von Gesellschaft und Informatik, der Co-Evolution von gesellschaftlichen Normen und Prozessen, und der Software, die sie dabei unterstützt. Um diese Wechselwirkung zu verstehen, vermitteln wir in den Bachelor- und Masterstudiengängen **Sozioinformatik**:

- die notwendigen Grundlagen der Informatik,
- Methoden aus der empirischen Sozialforschung und der Psychologie,
- die mikroökonomischen und spieltheoretischen Modelle der Wirtschaftswissenschaftler,
- einen profunden ethischen Standpunkt im Dialog mit der Philosophie,
- und nicht zuletzt ein gutes Verständnis der Rechtslage.

Dabei geht es in der Informatik vor allem auch um neuartige Modelle, die dabei helfen sollen, den spezifischen Herausforderungen von sozial eingebetteter Software zu begegnen. Dementsprechend enthält der Informatik-Teil des Studienplans insbesondere Methoden des Software Engineerings, Vorlesungen zu Informations- und Kommunikationssystemen, zu Projektmanagement und zu webbasierten Softwaresystemen (Web 2.0, Internetsicherheit, ...). Um diese umfangreichen Kenntnisse in einen einzigen Studiengang integrieren zu können, wurden bei diesem Studiengang auf Vorlesungen aus der höheren Mathematik, der Theorie der Informatik und den technischen Grundlagen von Computern weitgehend verzichtet.

**Abschluss:** Bachelor of Science  
**Regelstudienzeit:** 6 Semester



Kontakt

### Studienberatung

Dr. Ing. habil. Bernd Schürmann?  
Tel.: 0049 (0)631 205 2507  
E-Mail: [schuerma@informatik.uni-kl.de](mailto:schuerma@informatik.uni-kl.de)

Dipl. -Päd. Christian Bogner  
Tel.: 0049 (0)631 205 2572  
E-Mail: [bogner@cs.uni-kl.de](mailto:bogner@cs.uni-kl.de)

[Webseite >](#)

**Leistungspunkte:** 180 ECTS  
**Sprachen:** Deutsch  
**Zeitaufwand:** Vollzeit  
**Studienart:** Präsenzstudium  
**Studienbeginn:** Wintersemester

## Verlauf

### Eckdaten zum Verlauf

Das Bachelorstudium ist in vier Blöcke gegliedert. Die drei Blöcke „Informatik“, „Wirtschaft und Recht“ und „Psychologie und Gesellschaft“ umfassen grundlegende Lehrveranstaltungen der drei beteiligten Fachbereiche Informatik, Wirtschaftswissenschaften und Sozialwissenschaften und damit eine Auswahl aus deren zentralen Lehrangeboten. Der Block „Sozioinformatik und Methodik“ enthält für den Studiengang „Sozioinformatik“ spezifische Vorlesungen, Hausarbeit und Projekt sowie einen Wahlpflichtteil mit einer eingeschränkten individuellen Wahl von Modulen.

#### **Informatik**

Was ist technisch machbar, wo gibt es ganz prinzipielle Grenzen? Im Block „Informatik“, der die Grundlagen des technischen Rahmens realisiert, beschäftigen sich die Lehrveranstaltungen mit der Softwareentwicklung und den technischen Gegebenheiten. Sie geben auch einen kleinen Einblick in die theoretischen Grundlagen der Informatik, soweit sie für diesen Bereich nötig sind. Hier geht es um große, oft auch verteilte Systeme, die den Menschen Zugang zu großen Datenmengen ermöglichen, z.B. Cloud Computing, Informationssysteme, service-orientierte Architekturen und Mobilität in verteilten Systemen.

#### **Wirtschaft und Recht**

Neue Softwaresysteme unterliegen wie alle anderen Produkte geltendem deutschen und internationalen Recht. So sind unter anderem Gewährleistung, geistiges Eigentum, oder Datenschutz auf rechtlicher Ebene geregelt. Viele Computersysteme werfen aber auch völlig neue Probleme auf, die bisher rechtlich unklar sind. Bei der Erstellung der Softwaresysteme spielen außerdem ökonomische Aspekte eine große Rolle.

#### **Psychologie und Gesellschaft**

Die Gesellschaft muss immer wieder zwischen dem Recht des Einzelnen und dem Nutzen für die Gesellschaft abwägen. Durch neue, computervermittelte Arten der Kommunikation und Vernetzung, aber auch durch Vereinfachung von Produktionswegen werden neue gesellschaftliche Fragen aufgeworfen. Mobbing, Aufrufe zur Lynchjustiz, Verabredung zum Aufstand, aber auch Sturz einer Diktatur, gemeinsames Arbeiten an Großprojekten: warum verhalten wir uns im Netz oftmals anders als im realen Leben? Diesen Aspekten widmen wir uns unter soziologischen und psychologischen Perspektiven.

#### **Sozioinformatik und Methodik**

Der Block Sozioinformatik enthält die studiengangspezifischen Module und führt die Kenntnisse aus den Modulen der Grundlagenblöcke zusammen. Eine zentrale Rolle spielt das Projekt „Agile Methoden“.

#### **Bachelorarbeit**

Die Abschlussarbeit soll im Schnittbereich der Informatik und der Bereiche Wirtschaft und Gesellschaft liegen. Als individuelle Arbeit vertieft sie die im Projekt erworbenen Kompetenzen.

## Über die RPTU

### Leben auf dem Campus

**Deine Studienzeit kann die beste Zeit deines Lebens werden – wenn Du was draus machst. CampusKultur und CampusPlus helfen Dir dabei: mit einem facettenreichen Programm, bei dem bestimmt auch Du Lust aufs Mitmachen und Mitgestalten bekommst. Und falls nicht, dann bringst Du einfach Deine eigenen Ideen mit.**

Jedes Semester lädt das Team von CampusKultur interessante Gäste ein, die rund um ein Semesterthema mit Euch meist kostenlose Workshops, Seminare oder Kunstaktionen durchführen. Dazu gibt es spannende Vorträge, Diskussionsrunden, Führungen und Vieles mehr. Wenn Ihr selbst Vorschläge habt oder Unterstützung bei eigenen Ideen braucht, meldet Euch einfach bei uns.

Das aktuelle Programm und alle Kontaktinfos zu den Gruppen gibt es unter [www.uni-kl.de/campuskultur](http://www.uni-kl.de/campuskultur)

Ihr habt Ideen, Wünsche oder Anregungen? Ulrike Annecke von CampusKultur freut sich auf Deine Mail an [annecke@campuskultur-kl.de](mailto:annecke@campuskultur-kl.de)

Darüber hinaus organisiert das Team von [CampusPlus](#) jedes Semester verschiedene Veranstaltungen auf dem Campus. Egal ob ihr abends bei den Campus-Events entspannen wollt oder die verschiedenen Bewegungs- und Spielmöglichkeiten auf dem Campus nutzen möchtet, es ist bestimmt für jeden etwas dabei!

## Leben in Kaiserslautern

**Weißt Du noch? Wenn sich ehemalige Kommilitonen und Kommilitoninnen nach Jahren wieder treffen und in Erinnerungen schwelgen, dann geht es fast immer auch um gemeinsam durchfeierte Nächte. In Kaiserslautern stehen Deine Chancen gut, entsprechenden Gesprächsstoff für später zu sammeln – und dazu müsstest Du den Campus der TU noch nicht einmal verlassen.**

Der [Unisport](#) und [CampusPlus](#) organisieren verschiedene Veranstaltungen. Vom wöchentlichen Chill & Grill im Sommer, über das Weinfest bis hin zu Kinoabend oder Couchkonzert ist für jeden etwas dabei.

MaschFasch und Maschhuhn sind legendäre Partys auf dem Campus, die jeder kennt, der hier mal studiert hat.

## Tipps für Nachtschwärmer und Nachtschwärmerinnen

Aber auch die Kneipenszene in Kaiserslautern und Umgebung bietet Nachtschwärmern und Nachtschwärmerinnen jede Menge Zerstreuung. Das Herz des Nachtlebens schlägt in der Altstadt Kaiserslauterns. Kult ist natürlich das „Hard Rock Cafe“, das mit rockiger Musik und urigem Ambiente zum Feiern einlädt – oder auch das Brauhaus mit selbstgebrautem Bier.

Unternehmungslustige, die sich lieber etwas sportlich betätigen möchten, können sich mit 3D Schwarzlicht Minigolf, Billard (zum Beispiel im „Bodega“ in der Steinstraße), Trampolinhalle oder Bowling (unter anderem im „Planet Bowling“ im PRE Park), die Zeit vertreiben.

Auch zum Tanzen und Feiern gibt es jede Menge Möglichkeiten. Diskos wie die „Nachtschicht“ beispielsweise, die etwas außerhalb in der Nähe des Bahnhofes, in der Zollamtstraße liegt – oder Clubs in der Innenstadt wie die „Markthalle“.

Sozialwissenschaften

Informatik