

Dritte Satzung zur Änderung der
Studien- und Prüfungsordnung
für den Masterstudiengang
Medieninformatik und
Interaktives Entertainment
an der Hochschule Mittweida

Vom 30. August 2022

Auf Grund von § 34 Abs. 1 Satz 1, 36 Abs. 1 des Gesetzes über die Freiheit der Hochschulen im Freistaat Sachsen (Sächsisches Hochschulfreiheitsgesetz - SächsHSFG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 15. Januar 2013 (SächsGVBl. S. 3), zuletzt geändert durch Gesetz vom 1. Juni 2022 (SächsGVBl. S. 381), erlässt die Hochschule Mittweida diese Satzung.

Artikel 1

Die Studien- und Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der Hochschule Mittweida vom 4. Juni 2018, zuletzt geändert durch Satzung vom 20. Oktober 2020, wird wie folgt geändert:

1.

Paragraf 34 a wird wie folgt geändert:

Nach Absatz 2 wird folgender Absatz 3 angefügt:

„(3) Für Studenten, die ihr Studium am oder nach dem 1. September 2020 und vor dem 1. September 2022 aufgenommen haben, gilt die Anlage in ihrer am 31. August 2022 geltenden Fassung fort.“

2.

Die Anlage erhält die aus dem Anhang ersichtliche Fassung.

Artikel 2

Diese Satzung tritt am 1. September 2022 in Kraft. Sie wird im Internetportal www.hs-mittweida.de/ordnungen veröffentlicht.

Ausgefertigt auf Grund des Fakultätsratsbeschlusses vom 29. Juni 2022 und der Genehmigung des Rektorates vom 30. August 2022.

Mittweida, den 30. August 2022

Der Rektor
der Hochschule Mittweida

Prof. Dr. phil. Ludwig Hilmer

Studienablaufplan

**Medieninformatik und Interaktives Entertainment
(M.Sc.)**

[➔ Onlineversion öffnen](#)

[🔗 Weitere Hinweise zum Dokument](#)

Modul/ Lerneinheiten	SSZ	LVS	1. Sem.	2. Sem.	CP	PVL	PL	Gew.
	Ah	ges.	V/S/P/T	V/S/P/T				
8201 Interdisziplinäre Wissenserschließung & -vermittlung I	105	75	1/2/2/0		6		Msn/PA	1/20
8202 Interdisziplinäre Wissenserschließung & -vermittlung II	105	75			6			1/20
82021 Video-Essay				1/0/1/0			Plsn/ME	1/2*
82022 Academic English				0/0/1/0			Plm/30	1/2*
82024 Präsentationstraining				1/0/1/0		Tem		
8203 Digitalisierung spezifischer Lehrinhalte	105	75	1/2/2/0		6		Msn/PF6	1/20
8204 Internationalisierung digitaler Lehrinhalte	105	75		1/2/2/0	6		Msn/PF6	1/20
8205 Competitive Game Design & Balancing	105	75	2/1/2/0		6		Msn/PA	1/20
8206 Interaction Science mit Künstlicher Intelligenz	90	90		2/0/4/0	6		Msn/PT	1/20
Vertiefung I (2 aus 5)								
8220 Prozedurale Contentgenerierung	105	75	1/3/1/0		6		Msn/LA180	1/20
8225 Advanced Mobile Application Development	105	75	1/3/1/0		6		Ms/90	1/20
8230 Interaktive Datenanalyse	105	75	2/1/2/0		6	AP/1	Ms/60	1/20
8235 Information Management und Retrieval für digitale Medien	105	75	2/1/2/0		6		Ms/90	1/20
8240 Digitale Werte und Güter	105	75	2/1/2/0		6		Ms/90	1/20
Vertiefung II (2 aus 5)								
8221 VFX-Produktion	90	90		3/3/0/0	6		Msn/PA	1/20
8226 Web-Engineering	105	75		2/2/1/0	6		Ms/90	1/20
8231 Game Physics	105	75		2/1/2/0	6		Ms/90	1/20
8236 Architektur komplexer Systeme	105	75		2/1/2/0	6		Ms/120 alt. Msn/B alt. Msn/PA	1/20
8241 Werte und Ethik digitaler Innovationen	105	75		2/1/2/0	6		Ms/60	1/20
1. und 2. Semester gesamt:	1035	765	25	26	60			10/20
	-30	+30		+2				

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindestnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, A = alternativ, B = Beleg, K = Kolloquium, LA = Laborarbeit, MA = Masterarbeit, ME = Medienproduktion, PF = Portfolioprfung, PT = Präsentation, PA = Projektarbeit

V = Vorlesung (SWS), S = Seminar/Übung (SWS), P = Praktikum (SWS), T = Tutorium (SWS), PVL = Prüfungsvorleistung, PL = Prüfungsleistung, CP = Credit Points, MNR = Modulnummer, MC = Modulcode, SWS = Semesterwochenstunden, SSZ = Selbststudienzeit, LVS = Lehrveranstaltungsstunden

Modul/ Lerneinheiten	SSZ Ah	LVS ges.	3. Sem. V/S/P/T	4. Sem. V/S/P/T	CP	PVL	PL	Gew.
Forschungsvertiefung (3 aus 3)								
8260 Forschungsmodul (18 Wochen)	495	45	0/3/0/0		18		Msn/B	3/20
8261 Forschungsseminar	90	90	1/5/0/0		6		Msn/PT15	1/20
8262 Statistische Analyse und Optimierung	105	75	2/2/1/0		6		Msn/PA alt. Msn/B	1/20
8275 Masterprojekt	855	45			30			5/20
82751 Masterarbeit (26 Wochen)							MA	2/3*
82752 Wissenschaftliches Coaching (MA)				0/3/0/0				
82753 Masterkolloquium							PI4sn/K45	1/3*
3. und 4. Semester gesamt:	1545	255	14	3	60			10/20

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindestnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, A = alternativ, B = Beleg, K = Kolloquium, LA = Laborarbeit, MA = Masterarbeit, ME = Medienproduktion, PF = Portfolioprfung, PT = Präsentation, PA = Projektarbeit

V = Vorlesung (SWS), S = Seminar/Übung (SWS), P = Praktikum (SWS), T = Tutorium (SWS), PVL = Prüfungsvorleistung, PL = Prüfungsleistung, CP = Credit Points, MNR = Modulnummer, MC = Modulcode, SWS = Semesterwochenstunden, SSZ = Selbststudienzeit, LVS = Lehrveranstaltungsstunden