

**Dritte Satzung zur Änderung der**  
**Prüfungsordnung und der Studienordnung**  
**für den Bachelorstudiengang**  
**Medieninformatik und Interaktives Entertainment**  
**an der Hochschule Mittweida**

**Vom 21. Juli 2015**

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 29. April 2015 (SächsGVBl. S. 349, 354) erlässt die Hochschule Mittweida diese Satzung.

**Artikel 1**

Die Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der Hochschule Mittweida vom 13. Juli 2011, zuletzt geändert durch Satzung vom 15. Juli 2014, wird wie folgt geändert:

**1.**

Im Titel der Satzung wird die Angabe „Fakultät Mathematik/ Naturwissenschaften/ Informatik“ durch die Wörter „Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften“ ersetzt.

**2.**

Paragraf 7 wird wie folgt geändert:

**a)**

In Abs. 1 werden die Nummern 1 und 2 aufgehoben. Die bisherigen Nummern 3 und 4 werden zu Nummern 1 und 2.

**b)**

In Abs. 2 Nr. 6 wird die Angabe „DirectX und XNA“ durch die Angabe „2D/3D-Computergrafik“ ersetzt.

**3.**

In § 11 Abs. 4 werden dem Wortlaut die Wörter „Vorträge und“ vorangestellt.

**4.**

Paragraf 12 wird wie folgt geändert:

**a)**

In Absatz 4 wird nach Nummer 1 folgende neue Nummer 2 eingefügt:

„2. Modul Mobile Application Development I (IA),“

Die bisherige Nummer 2 wird zu Nummer 3.

**b)**

In Absatz 5 wird nach Nummer 1 folgende neue Nummer 2 eingefügt:

„2. Modul Mobile Application Development II (IA),“

Die bisherige Nummer 2 wird zu Nummer 3.

**c)**

In Absatz 6 wird nach Nummer 1 folgende neue Nummer 2 eingefügt:

„2. Modul Webprogrammierung I (IA),“

Die bisherige Nummer 2 wird zu Nummer 3.

**d)**

In Absatz 7 Nummer 1 wird das Wort „Grafiksysteme“ durch die Angabe „2D/3D-Computergrafik“ ersetzt.

**e)**

Absatz 12 wird wie folgt geändert:

Nummer 1 wird wie folgt neu gefasst:

„1. Modul Geschäftsprozess- und Enterprise-Content-Management (IA),“

Nach Nummer 1 wird folgende neue Nummer 2 eingefügt:

„2. Modul Mobile Game Programmierung (IA),“

Die bisherige Nummer 2 wird zu Nummer 3.

**f)**

In Absatz 14 Nummer 1 wird die Angabe „DirectX“ durch die Angabe „GPU-Programmierung“ ersetzt.

**5.**

In § 16 Abs. 2 Satz 1, Abs. 3 Satz 4 und 5, § 19 Abs. 5 Satz 1 sowie § 32 Abs. 7 Satz 1 wird jeweils die Angabe „Mathematik/ Naturwissenschaften/ Informatik“ durch die Angabe „Angewandte Computer- und Biowissenschaften“ ersetzt.

**6.**

Paragraf 34 a wird wie folgt geändert:

**a)**

Der bisherige Wortlaut wird zu Absatz 1.

**b)**

Nach Absatz 1 wird folgender neuer Absatz 2 angefügt:

„(2) Für Studenten, die ihr Studium im Bachelorstudiengang Medieninformatik und interaktives Entertainment vor dem 1. September 2015 aufgenommen haben, gilt diese Satzung in ihrer Fassung vom 31. August 2015 fort.“

**7.**

Die Anlage der Satzung erhält die aus Anhang 1 ersichtliche Fassung.

## **Artikel 2**

Die Studienordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der Hochschule Mittweida vom 13. Juli 2011, zuletzt geändert durch Satzung vom 8. Juli 2014, wird wie folgt geändert:

**1.**

Im Titel der Satzung wird die Angabe „Fakultät Mathematik/ Naturwissenschaften/ Informatik“ durch die Wörter „Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften“ ersetzt.

**2.**

Paragraf 2 wird wie folgt geändert:

**a)**

In Abs. 2 wird die Angabe „Web 2.0“ durch die Angabe „Umfeld von Web 2.0 und Mobile Computing“ ersetzt.

**b)**

Absatz 4 Satz 1 wird wie folgt neu gefasst:

„Der Student erwirbt grundlegende Fachkenntnisse und Fähigkeiten auf den Gebieten:

1. Grundlagen der Informatik,
2. Grundlagen des Interaktiven Entertainments,
3. Grundlagen Medien und Kommunikation,
4. Mathematik,
5. Grundlagen Mediensysteme,
6. Grundlagen Webprogrammierung,
7. Physik.“

**3.**

In § 5 Abs. 1 und § 10 Satz 1 wird jeweils die Angabe „Mathematik/ Naturwissenschaften/ Informatik“ durch die Angabe „Angewandte Computer- und Biowissenschaften“ ersetzt.

**4.**

Paragraf 12 a wird wie folgt geändert:

**a)**

Der bisherige Wortlaut wird zu Absatz 1.

**b)**

Nach Absatz 1 wird folgender neuer Absatz 2 angefügt:

„(2) Für Studenten, die ihr Studium im Bachelorstudiengang Medieninformatik und interaktives Entertainment vor dem 1. September 2015 aufgenommen haben, gilt diese Satzung in ihrer Fassung vom 31. August 2015 fort.“

**5.**

Die Anlage der Satzung erhält die aus Anhang 2 ersichtliche Fassung.

**Artikel 3**

Diese Satzung tritt am 1. September 2015 in Kraft. Sie wird im Internetportal [www.hs-mittweida.de/ordnungen](http://www.hs-mittweida.de/ordnungen) veröffentlicht.

Ausgefertigt auf Grund des Fakultätsratsbeschlusses vom 17. Juni 2015 und der Genehmigung des Rektorates vom 21. Juli 2015.

Mittweida, den 21. Juli 2015

Der Rektor  
der Hochschule Mittweida

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'L. Hilmer', with a horizontal line extending to the right.

Prof. Dr. phil. Ludwig Hilmer

**Dritte Satzung zur Änderung der**

**Prüfungsordnung und der Studienordnung**

**für den Bachelorstudiengang**

**Medieninformatik und**  
**Interaktives Entertainment**

**an der Hochschule Mittweida**

**Anhang 1**

## PRÜFUNGSREGULARIEN/ Bachelorprüfung

<i>Modul</i>	<i>Prüfungsleistung/ Dauer</i>	<i>Prüfungsvorleistungen</i>	<i>Modulprüfung/ Prüfungsleistung Dauer/ Gewichtung<sup>1)</sup></i>	<i>Credits</i>	<i>Gewichtung<sup>2)</sup></i>
<b>5501 Physik für Medien-Informatiker</b>	PI4s/90 PI4sn/LA		M=(7 PI4s + 3 PI4sn)/10	5	1/36
<b>5502 Einführung in die Informatik I</b>			M= (7 Pls (I) + 3 Pls (II))/10	10	2/36
55021 Einführung in die Programmierung	Pls/120 (I)				
55022 Nutzung von Betriebssystemen	Pls/90 (II)				
<b>5522 Grundlagen des interaktiven Entertainments</b>	Pls/45 Plsn/PA		M= (3Pls+7Plsn)/10	5	1/36
<b>5546 LWW 4</b>			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
<b>5505 Mathematik</b>			Ms/90	5	1/36
<b>5506 Fremdsprachen (Technisches Englisch)</b>		Tem/15	Ms/90	5	1/36
<b>5507 Einführung in die Informatik II</b>			M=(7Pls + 3Plsn)/10	10	2/36
55071 Weiterführende Programmierung	Pls/120				
55072 Programmierbeleg	Plsn/B				
<b>5508 Grundlagen Mediensysteme</b>			Ms/90	5	1/36
<b>Wahlpflicht Spezialisierung Ia (1 aus 2)</b>				(5)	(1/36)
<b>5509 Grundlagen Rechnernetze/Netzwerktechnologien (IA)</b>			Ms/90	5	1/36
<b>5510 Visuelle Kommunikation (CCD)</b>			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung Ib (1 aus 3)</b>				(5)	(1/36)
<b>5511 Rechner- und Betriebssysteme (IA)</b>			Ms/90	5	1/36
<b>5548 Mobile Application Development I (IA)</b>			Ms/90	5	1/36
<b>5520 Modelling, Texturing, Animation 1 (CCD)</b>			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
<b>5515 Grundlagen der Webprogrammierung</b>			Ms/90	5	1/36
<b>5514 LWW 1</b>			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36

alt = alternativ, B = Beleg, BA = Bachelorarbeit, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, M = Modulprüfung, MP = Medienproduktion, m = mündlich, s = schriftlich, sn = sonstige, PI = Prüfungsleistung, PI4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, PA = Projektarbeit, K = Kolloquium, LA = Laborarbeit, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, SV = Seminarvortrag, Ü = Übung, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat

<sup>1)</sup> Gewichtung Modulnote, <sup>2)</sup> = Gewichtung Abschlussnote

## PRÜFUNGSREGULARIEN/ Bachelorprüfung

<i>Modul</i>	<i>Prüfungsleistung/ Dauer</i>	<i>Prüfungsvorleistungen</i>	<i>Modulprüfung/ Prüfungsleistung Dauer/ Gewichtung<sup>1)</sup></i>	<i>Credits</i>	<i>Gewichtung<sup>2)</sup></i>
<b>Wahlpflicht: Informatikvertiefungen (1 aus 2)</b>				(5)	(1/36)
<b>5513 Datenrepräsentation</b>		LT	Ms/120	5	1/36
<b>5516 Algorithmen und Datenstrukturen</b>		LT/1	Ms/90	5	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIa (1 aus 3)</b>				(5)	(1/36)
<b>5528 Datenbanken (IA)</b>			Ms/90	5	1/36
<b>5549 Mobile Application Development II (IA)</b>			Ms/90	5	1/36
<b>5518 Gamedesign 1 (CCD)</b>			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIb (1 aus 3)</b>				(5)	(1/36)
<b>5519 Graphen und Netzwerke (IA)</b>		ÜTe	Ms/90	5	1/36
<b>5550 Webprogrammierung I (IA)</b>			Ms/90	5	1/36
<b>5547 Modelling, Texturing, Animation 2 (CCD)</b>			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIc (1 aus 2)</b>				(5)	(1/36)
<b>5521 2D/3D-Computergrafik (IA)</b>		LT/1	Ms/90	5	1/36
<b>5512 Contentdesign (CCD)</b>			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
<b>5523 Softwaretechnik: Grundlagen</b>		LT/1	Ms/120	5	1/36
<b>5524 LWW 2</b>	Pls/45 Plsn/PA		$M=(PI4s+ Plsn)/2$	5	1/36
<b>5525 IT-Recht und wissenschaftliches Arbeiten</b>			Ms/90	5	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIIa (1 aus 3)</b>				(5)	(1/36)
<b>5526 Systemadministration Unix/Linux/ WCM (IA)</b>	Plsn/LA Plm/15		$M= (3Plsn + 7Plm)/10$	5	1/36
<b>5551 Mobile Application Development III (IA)</b>			Ms/90	5	1/36
<b>5527 Gamedesign II (CCD)</b>			Ms/90	5	1/36

alt = alternativ, B = Beleg, BA = Bachelorarbeit, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, M = Modulprüfung, MP = Medienproduktion, m = mündlich, s = schriftlich, sn = sonstige, PI = Prüfungsleistung, PI4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, PA = Projektarbeit, K = Kolloquium, LA = Laborarbeit, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, SV = Seminarvortrag, Ü = Übung, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat

<sup>1)</sup> Gewichtung Modulnote, <sup>2)</sup> = Gewichtung Abschlussnote

## PRÜFUNGSREGULARIEN/ Bachelorprüfung

<b>Wahlpflicht:</b> <b>Spezialisierung IIIb (1 aus 2)</b>				(5)	(1/36)
5517 Verteilte Systeme (IA)			Msn/B alt Msn/PA	5	1/36
5529 Spezialisierung Animation (CCD)			Msn/MP alt Msn/PA	5	1/36
<b>Wahlpflicht:</b> <b>Spezialisierung IIIc (1 aus 3)</b>				(5)	(1/36)
5530 Problemorientierte Programmierung mit C++ (IA)		LT/1	Ms/90	5	1/36
5531 Problemorientierte Programmierung mit C# (IA)		LT/1	Ms/90	5	1/36
5542 Sound in digitalen Medien (CCD)			Msn/B alt Msn/PA alt MSN/MP	5	1/36
5533 Softwaretechnik: Projekt			Msn/PA	5	1/36
5534 LWW 3	PIs/45 PIsn/PA		$M=(PI4s+PIsn)/2$	5	1/36
<b>Wahlpflicht:</b> <b>Spezialisierung IVa (1 aus 2)</b>				(5)	(1/36)
5535 Business Intelligence: Data Mining (IA)			Ms/90	5	1/36
5536 eBusiness (CCD)			Msn/PA alt Msn/B	5	1/36
<b>Wahlpflicht:</b> <b>Spezialisierung IVb (1 aus 3)</b>				(5)	(1/36)
5537 Geschäftsprozess- und Enterprise-Content-Management (IA)			Ms/90	5	1/36
5552 Mobile Game Programmierung (IA)	PIs/90 PIsn/B		$M=(PIs+PIsn)/2$	5	1/36
5538 Gamedesign III (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
<b>Wahlpflicht:</b> <b>Spezialisierung IVc (1 aus 2)</b>				(5)	(1/36)
5539 Game Programmierung (IA)			Msn/B alt Msn/MP alt Msn/PA	5	1/36
5540 Digitales Compositing (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36

alt = alternativ, B = Beleg, BA = Bachelorarbeit, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, M = Modulprüfung, MP = Medienproduktion, m = mündlich, s = schriftlich, sn = sonstige, PI = Prüfungsleistung, PI4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, PA = Projektarbeit, K = Kolloquium, LA = Laborarbeit, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, SV = Seminarvortrag, Ü = Übung, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat

<sup>1)</sup> Gewichtung Modulnote, <sup>2)</sup> = Gewichtung Abschlussnote

## PRÜFUNGSREGULARIEN/ Bachelorprüfung

<i>Modul</i>	<i>Prüfungsleistung/Dauer</i>	<i>Prüfungsvorleistungen</i>	<i>Modulprüfung/Prüfungsleistung Dauer/ Gewichtung<sup>1)</sup></i>	<i>Credits</i>	<i>Gewichtung<sup>2)</sup></i>
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IVd (1 aus 3)</b>				(5)	(1/36)
<b>5541 GPU-Programmierung (IA)</b>			Msn/Vo/30	5	1/36
<b>5545 Grundlagen und Anwendung der Kryptologie (IA)</b>			Ms/90 alt Mm/30 alt Msn/SV60		
55451 Grundlagen der Kryptologie		ÜTe			
55452 Anwendung der Kryptologie		LT			
<b>5532 Mensch-Maschine-Schnittstelle (CCD)</b>			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
<b>5543 Praxismodul (12 Wochen)</b>	Plsn/B, Plm/15		M=(7Plsn + 3Plm)/10	15	3/36
<b>5544 Bachelorprojekt</b>	BA, Pl4m/K45		M=(2BA + Pl4m)/3	15	3/36
<b>Gesamt:</b>				<b>180</b>	<b>36/36</b>

alt = alternativ, B = Beleg, BA = Bachelorarbeit, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, M = Modulprüfung, MP = Medienproduktion, m = mündlich, s = schriftlich, sn = sonstige, PI = Prüfungsleistung, Pl4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, PA = Projektarbeit, K = Kolloquium, LA = Laborarbeit, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, SV = Seminarvortrag, Ü = Übung, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat

<sup>1)</sup> Gewichtung Modulnote, <sup>2)</sup> = Gewichtung Abschlussnote

**Dritte Satzung zur Änderung der**  
**Prüfungsordnung und der Studienordnung**  
**für den Bachelorstudiengang**  
**Medieninformatik und**  
**Interaktives Entertainment**  
**an der Hochschule Mittweida**

**Anhang 2**

## STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment

Modul/ Lerneinheiten	Credits	SSZ in Ah	LVS ges.	1. Semester SWS			2. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung <sup>1)</sup>	Gewichtung <sup>2)</sup>
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
<b>5501 Physik für Medieninformatiker</b>	5	75	75	2	2	1				Ms4/90 7/10 Msn/LA4 3/10	1/36	
<b>5502 Einführung in die Informatik I</b>	10	165	135	3	2	4					2/36	
55021 Einführung in die Programmierung			90	2	2	2				Pls/120 7/10		
55022 Nutzung von Betriebssystemen			45	1		2				Pls/90 3/10		
<b>5522 Grundlagen des interaktiven Entertainments</b>	5	90	60	2	1	2				Ms/45 3/10 Msn/PA 7/10	1/36	
<b>5515 Grundlagen der Webprogrammierung</b>	5	90	60	2		2				Ms/90	1/36	
<b>5505 Mathematik</b>	5	60	90	3	3					Ms/90	1/36	
<b>5514 LWW 1</b>	5	90	60				2		2	Msn/PA alt. Msn/MP	1/36	
<b>5507 Einführung in die Informatik II</b>	10	195	105				2	3	2		2/36	
55071 Weiterführende Programmierung			90				2	2	2	Pls/120 7/10		
55072 Programmierbeleg			15					1		Plsn/B 3/10		
<b>5508 Grundlagen Mediensysteme</b>	5	90	60				2	2		Ms/90	1/36	
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung Ia (1 aus 2)</b>	(5)										(1/36)	
5509 Grundlagen Rechner- net- ze/Netzwerktechnologien (IA)	5	90	60				2	1	1	Ms/90	1/36	
5510 Visuelle Kommunikation (CCD)	5	90	60				2	2		Msn/MP alt Msn/PA	1/36	
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung Ib (1 aus 3)</b>	(5)										(1/36)	
5511 Rechner- und Betriebssysteme (IA)	5	75	75				3	1		Ms/90	1/36	
5548 Mobile Application Development I (IA)	5	90	60				2		2	Ms/90	1/36	
5520 Modelling, Texturing, Animation 1 (CCD)	5	75	75				1	2	2	Msn/PA alt Msn/MP	1/36	
<b>Gesamt 1. und 2. Semester:</b>	<b>60</b>	<b>1005-1020</b>	<b>780-795</b>	<b>29</b>			<b>23-24</b>				<b>12/36</b>	

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PVL = Prüfungsvorleistungen, S = Seminar, SSZ = Selbststudienzeit, SWS = Semesterwochenstunden, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat, Ü = Übung, Vo = Vortrag, V = Vorlesung, <sup>1)</sup> Gewichtung Modulnote, <sup>2)</sup> Gewichtung Abschlussnote

**STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang  
Medieninformatik und Interaktives Entertainment**

Modul/ Lerneinheiten	Credits	SSZ in Ah	LVS ges.	3. Semester SWS			4. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung <sup>1)</sup>	Gewichtung <sup>2)</sup>
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
<b>5506 Fremdsprachen (Techn. Englisch)</b>	5	75	75	4						Tem/15	Ms/90	1/36
<b>5524 LWW 2</b>	5	90	60	2	2						PI4s/45 1/2 Plsn/PA 1/2	1/36
<b>Wahlpflicht: Informatikvertiefungen (1 aus 2)</b>	(5)											(1/36)
5513 Datenrepräsentation	5	105	45	2	1					1 LT	Ms/120	1/36
5516 Algorithmen und Datenstrukturen	5	75	75	2	1	2				1 LT	Ms/90	1/16
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIa (1 aus 3)</b>	(5)											(1/36)
5528 Datenbanken (IA)	5	90	60	2	2						Ms/90	1/36
5549 Mobile Application Development II (IA)	5	90	60	2	2						Ms/90	1/36
5518 Gamedesign 1 (CCD)	5	75	75	1	2	2					Msn/PA alt Msn/MP	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIb (1 aus 3)</b>	(5)											(1/36)
5519 Graphen und Netzwerke (IA)	5	90	60	2	2					ÜTe	Ms/90	1/36
5550 Webprogrammierung I (IA)	5	90	60	1	2	1					Ms/90	1/36
5547 Modelling, Texturing, Animation 2 (CCD)	5	90	60	2		2					Msn/PA alt Msn/MP	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIc (1 aus 2)</b>	(5)											(1/36)
5521 2D/3D-Computergrafik (IA)	5	60	90	2	1	2				1 LT	Ms/90	1/36
5512 Contentdesign (CCD)	5	90	60	2	2						Msn/PA alt Msn/MP	1/36
<b>5523 Softwaretechnik: Grundlagen</b>	5	60	90				2	2	2	1 LT	Ms/120	1/36
<b>5534 LWW 3</b>	5	90	60				2	2			PI4s/45 1/2 Plsn/PA 1/2	1/36
<b>5525 IT-Recht und wissenschaftliches Arbeiten</b>	5	90	60				4				Ms/90	1/36

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PVL = Prüfungsvorleistungen, S = Seminar, SSZ = Selbststudienzeit, SWS = Semesterwochenstunden, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat, Ü = Übung, Vo = Vortrag, V = Vorlesung, <sup>1)</sup> Gewichtung Modulnote, <sup>2)</sup> Gewichtung Abschlussnote

**STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang  
Medieninformatik und Interaktives Entertainment**

Modul/ Lerneinheiten	Credits	SSZ in Ah	LVS ges.	3. Semester SWS			4. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung <sup>1)</sup>	Gewichtung <sup>2)</sup>
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIIa</b> (1 aus 3)	<b>(5)</b>											<b>(1/36)</b>
5526 Systemadministration Unix/Linux/WCM (IA)	5	90	60				2		2		<b>Plsn/LA 3/10 Pm/15 7/10</b>	1/36
5551 Mobile Application De- velopment III (IA)	5	90	60				2		2		<b>Ms/90</b>	1/36
5527 Gamedesign II (CCD)	5	90	60					2	2		<b>Ms/90</b>	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIIb</b> (1 aus 2)	<b>(5)</b>											<b>(1/36)</b>
5517 Verteilte Systeme (IA)	5	90	60				2		2		<b>Msn/B alt Msn/PA</b>	1/36
5529 Spezialisierung Anima- tion (CCD)	5	90	60					2	2		<b>Msn/MP alt Msn/PA</b>	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIIc</b> (1 aus 3)	<b>(5)</b>											<b>(1/36)</b>
5530 Problemorientierte Programmierung mit C++ (IA)	5	90	60				2		2	1 LT	<b>Ms/90</b>	1/36
5531 Problemorientierte Programmierung mit C# (IA)	5	90	60				2		2	1 LT	<b>Ms/90</b>	1/36
5542 Sound in digitalen Me- dien (CCD)	5	90	60				2		2		<b>Msn/B alt Msn/PA alt Msn/MP</b>	1/36
<b>Gesamt 3. und 4. Semester:</b>	<b>60</b>	<b>1005- 1065</b>	<b>735 - 795</b>				<b>23 - 27</b>		<b>26</b>			<b>12/36</b>

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PVL = Prüfungsvorleistungen, S = Seminar, SSZ = Selbststudienzeit, SWS = Semesterwochenstunden, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat, Ü = Übung, Vo = Vortrag, V = Vorlesung, <sup>1)</sup> Gewichtung Modulnote, <sup>2)</sup> Gewichtung Abschlussnote

**STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang  
Medieninformatik und Interaktives Entertainment**

Modul/ Lerneinheiten	Credits	SSZ in Ah	LVS ges.	5. Semester SWS			6. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung <sup>1)</sup>	Gewichtung <sup>2)</sup>
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
<b>5533 Softwaretechnik: Projekt</b>	5	90	60			4				Msn/PA	1/36	
<b>5546 LWW 4</b>	5	90	60	2		2				Msn/PA alt Msn/MP	1/36	
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IVa (1 aus 2)</b>	<b>(5)</b>										<b>(1/36)</b>	
5535 Business Intelligence: Data Mining (IA)	5	90	60	2		2				Ms/90	1/36	
5536 eBusiness (CCD)	5	90	60	2	2					Msn/PA alt Msn/B	1/36	
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IVb (1 aus 3)</b>	<b>(5)</b>										<b>(1/36)</b>	
5537 Geschäftsprozess- und Enterprise-Content-Management (IA)	5	105	45		2	1				Ms/90	1/36	
5552 Mobile Game Programmierung (IA)	5	90	60		2	2				Ms/90 1/2 Msn/B 1/2	1/36	
5538 Gamedesign III (CCD)	5	90	60		2	2				Msn/PA alt Msn/MP	1/36	
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IVc (1 aus 2)</b>	<b>(5)</b>										<b>(1/36)</b>	
5539 Game Programmierung (IA)	5	90	60	1	1	2				Msn/B alt Msn/MP alt Msn/PA	1/36	
5540 Digitales Compositing (CCD)	5	90	60		2	2				Msn/PA alt Msn/MP	1/36	

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PVL = Prüfungsvorleistungen, S = Seminar, SSZ = Selbststudienzeit, SWS = Semesterwochenstunden, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat, Ü = Übung, Vo = Vortrag, V = Vorlesung, <sup>1)</sup> Gewichtung Modulnote, <sup>2)</sup> Gewichtung Abschlussnote

**STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang  
Medieninformatik und Interaktives Entertainment**

Modul/ Lerneinheiten	Credits	SSZ in Ah	LVS ges.	5. Semester SWS			6. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung <sup>1)</sup>	Gewich- tung <sup>2)</sup>
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IVd (1 aus 3)</b>	<b>(5)</b>										<b>(1/36)</b>	
5541 GPU- Programmierung (IA)	5	90	60	2		2					<b>Msn/Vo/30</b>  1/36	
5545 Grundlagen und An- wendung der Krypto- logie (IA)		90	60	2	1	1					<b>Ms/90 alt Mm/30 alt Msn/SV60</b>	
55451 Grundlagen der Kryp- tologie				2	1				ÜTe			
55452 Anwendung der Kryp- tologie						1			LT			
5532 Mensch-Maschine- Schnittstelle (CCD)	5	90	60	2		2					<b>Msn/PA alt Msn/MP</b>  1/36	
<b>5543 Praxismodul (12 Wochen)</b>	<b>15</b>	<b>450</b>	<b>0</b>								<b>Plsn/B 7/10 Plm/15 3/10</b>  <b>3/36</b>	
<b>5544 Bachelorprojekt (12 Wochen)</b>	<b>15</b>	<b>435</b>	<b>15</b>				<b>1</b>				<b>BA 2/3, PI4m/K30 1/3</b>  <b>3/36</b>	
55441 Fachtutorium	(3)						1					
55442 Bachelorarbeit	(12)											
<b>Gesamt 5. und 6. Semester:</b>	<b>60</b>	<b>1425- 1440</b>	<b>360- 375</b>	<b>23-24</b>			<b>1</b>				<b>12/36</b>	

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PVL = Prüfungsvorleistungen, S = Seminar, SSZ = Selbststudienzeit, SWS = Semesterwochenstunden, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat, Ü = Übung, Vo = Vortrag, V = Vorlesung, <sup>1)</sup> Gewichtung Modulnote, <sup>2)</sup> Gewichtung Abschlussnote