

**Erste Satzung zur Änderung der**  
**Studien- und Prüfungsordnung**  
**für den Bachelorstudiengang**  
**Medieninformatik und**  
**Interaktives Entertainment**  
**an der Hochschule Mittweida**

**Vom 05. Juni 2018**

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 15. Oktober 2017 (SächsGVBl. S. 546), erlässt die Hochschule Mittweida diese Satzung.

**Artikel 1**

Die Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der Hochschule Mittweida vom 07. März 2017 wird wie folgt geändert:

**1.**

Paragraf 1 wird wie folgt geändert:

**a)**

Absatz 2 Nr. 9 wird gestrichen. Die Nummern 10 bis 12 werden zu Nummern 9 bis 11.

**b)**

In Abs. 2 wird die Angabe „10“ gestrichen.

**2.**

Paragraf 3 wird wie folgt geändert:

In Abs. 1 Satz 2 wird die Angabe „7“ durch die Angabe „6“ ersetzt.

### 3.

Paragraf 12 wird wie folgt geändert:

In Abs. 2 Satz 4 wird die Angabe „90“ durch die Angabe „150“ ersetzt.

### 4.

Paragraf 32 Abs. 7 wird wie folgt geändert:

In Satz 1 wird nach dem Semikolon folgender Halbsatz eingefügt: „die Prüfer können auf die Abgabe eines der gedruckten Exemplare verzichten.“ Im bisherigen Satz 1 Halbsatz 2 wird das Wort „der“ durch das Wort „Der“ ersetzt.

### 5.

Paragraf 34 wird wie folgt geändert:

In Satz 2 wird die Angabe „30-minütigen“ durch die Angabe „45-minütigen“ ersetzt.

### 6.

Paragraf 35 wird wie folgt geändert:

#### a)

Dem Absatz 1 werden folgende Absätze 1 und 2 vorangestellt:

„(1) Der Studienablaufplan (Anlage) gilt für Studenten, die ihr Studium am oder nach dem 1. September 2018 aufgenommen haben. Die Angaben im Studienablaufplan zu Modulprüfung, Lehrveranstaltungen und Lehrveranstaltungsstunden und zur Selbststudienzeit im Modul „5516 Algorithmen und Datenstrukturen“ gelten für alle Studenten.

(2) Für Studenten, die ihr Studium zwischen dem 1. September 2017 und dem 31. August 2018 aufgenommen haben, gelten die Regelungen des Studienablaufplans über die den Semestern 4 bis 6 zugeordneten Module. Weiterhin gelten für diese Studenten unbeschadet des Abs. 1 Satz 2 die Regelungen des Studienablaufplanes über die den Semestern 1 bis 3 zugeordneten Modulen in seiner zum 31. August 2018 geltenden Fassung fort.“

#### b)

Die bisherigen Absätze 1 und 2 werden zu Absätzen 3 und 4.

#### c)

Dem Wortlaut des neuen Absatz 2 wird folgender Satz vorangestellt:

„Für Studenten, die Ihr Studium zwischen dem 1. September 2015 und dem 31. August 2017 aufgenommen haben, gilt unbeschadet des Abs. 1 Satz 2 der Studienablaufplan in seiner zum 31. August 2018 geltenden Fassung fort.“

Im neuen Satz 2 werden die Wörter „vom Studienablaufplan“ durch das Wort „davon“ ersetzt.

d)

Nach Absatz 4 wird folgender neuer Absatz 5 angefügt:

„(5) Studenten gemäß Abs. 2 und Abs. 3 Satz 2 Nr. 1 wird auf Antrag gestattet, anstatt des Moduls „5501 Physik für Medieninformatiker“ beide Module des Wahlpflichtblocks „Informatikvertiefungen“ („5513 Datenrepräsentation“ und „5516 Algorithmen und Datenstrukturen“) abzulegen. Beide Module werden zu Pflichtmodulen. Der Antrag ist schriftlich bis zum 30. September 2018 beim Prüfungsausschuss zu stellen, er kann nicht zurückgenommen werden.“

7.

Die Anlage (Studienablaufplan) erhält die aus dem Anhang zu dieser Satzung ersichtliche Fassung.

## Artikel 2

Diese Satzung tritt am 1. September 2018 in Kraft. Sie wird im Internetportal [www.hs-mittweida.de/ordnungen](http://www.hs-mittweida.de/ordnungen) veröffentlicht.

Ausgefertigt auf Grund des Fakultätsratsbeschlusses vom 2. Mai. 2018 und der Genehmigung des Rektorates vom 05. Juni 2018.

Mittweida, den 05. Juni 2018

Der Rektor  
der Hochschule Mittweida

Prof. Dr. phil. Ludwig Hilmer

## STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment

Modul/ Lerneinheiten	Credits	SSZ in Ah	LVS ges.	1. Semester SWS			PVL	Pl/ Dauer/ Gewich-	Gewich-
				V	S/Ü	P			
<b>5502 Einführung in die Informatik I</b>	<b>10</b>	<b>165</b>	<b>135</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>			<b>2/36</b>
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>	<b>5</b>	<b>75</b>	<b>75</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>		<b>Pls/45 3/10 Plsn/PA 7/10</b>	<b>1/36</b>
<b>5515 Grundlagen der Webprogrammierung</b>	<b>5</b>	<b>90</b>	<b>60</b>	<b>2</b>		<b>2</b>		<b>Ms/90</b>	<b>1/36</b>
<b>5505 Mathematik</b>	<b>5</b>	<b>60</b>	<b>90</b>	<b>3</b>	<b>3</b>		<b>Tes</b>	<b>Ms/90</b>	<b>1/36</b>
<b>5506 Fremdsprachen (Techn. Englisch)</b>	<b>5</b>	<b>90</b>	<b>60</b>		<b>4</b>		<b>Tem/15</b>	<b>Ms/90</b>	<b>1/36</b>
<b>Gesamt 1. Semester:</b>	<b>30</b>	<b>465</b>	<b>435</b>	<b>29</b>					<b>6/36</b>

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, AP = Arbeitsprobe, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, Pl = Prüfungsleistung, Pl4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, 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.	2. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewich-	Gewich-
				V	S/Ü	P			
5514 Wissenschaft und Wirtschaft 1	5	90	60	2		2		Msn/PA alt. Msn/MP	1/36
5507 Einführung in die Informatik II	10	195	105	2	3	2	ÜTe		2/36
55071 Weiterführende Programmierung			90	2	2	2		PI4s/120 7/10	
55072 Programmierbeleg			15		1			PI4sn/B 3/10	
5508 Grundlagen Mediensysteme	5	90	60	2	2			Ms/90	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung Ia (1 aus 3)</b>	<b>(5)</b>								<b>(1/36)</b>
5509 Kommunikationsnetze (IA)	5	90	60	3		1		Ms/90	1/36
5553 Medienkodierung (IA)	5	90	60	2		2		Ms/60	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>	<b>(5)</b>								<b>(1/36)</b>
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 und Texturing 1 (CCD)	5	75	75	1	2	2		Msn/PA alt Msn/MP	1/36
<b>Gesamt 2. Semester:</b>	<b>30</b>	<b>555-540</b>	<b>345-360</b>	<b>23-24</b>					<b>6/36</b>

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, AP = Arbeitsprobe, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PI4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, 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			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung <sup>1)</sup>	Gewichtung <sup>2)</sup>
				V	S/Ü	P			
<b>5524 Wissenschaft und Wirtschaft 2</b>	5	90	60	2		2		PI4s/45 1/2 Plsn/PA 1/2	1/36
<b>5513 Datenrepräsentation: Technologien und APIs</b>	5	90	60	2		2	LT	Ms/120	1/36
<b>5516 Algorithmen und Datenstrukturen</b>	5	90	60	2	1	1	AP	Msn/PA	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIa (1 aus 3)</b>	(5)								(1/36)
<b>5528 Datenbanken (IA)</b>	5	90	60	2		2		Ms/90	1/36
<b>5549 Mobile Application Development II (IA)</b>	5	90	60	2		2		Ms/90	1/36
<b>5518 Gamedesign I (CCD)</b>	5	75	75	1	2	2		Msn/PA alt Msn/MP	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIb (1 aus 3)</b>	(5)								(1/36)
<b>5519 Graphen und Netzwerke (IA)</b>	5	90	60	2	2		ÜTe	Ms/90	1/36
<b>5550 Webprogrammierung I (IA)</b>	5	90	60	1	2	1		Ms/90	1/36
<b>5547 Modelling und Texturing 2 (CCD)</b>	5	90	60		2	2		Msn/PA alt Msn/MP	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIc (1 aus 2)</b>	(5)								(1/36)
<b>5521 2D/3D- Computergrafik (IA)</b>	5	60	90	2	1	2	LT	Ms/90	1/36
<b>5512 Contentdesign (CCD)</b>	5	90	60	2		2		Msn/PA alt Msn/MP	1/36
<b>Gesamt 3. Semester:</b>	<b>30</b>	<b>480- 555</b>	<b>345- 420</b>	<b>23-28</b>					<b>6/36</b>

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, AP = Arbeitsprobe, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PI4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, 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.	4. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung <sup>1)</sup>	Gewichtung <sup>2)</sup>
				V	S/Ü	P			
5523 Softwaretechnik: Grundlagen	5	75	75	2	1	2	LT	Ms/120	1/36
5534 Wissenschaft und Wirtschaft 3	5	90	60	2		2		PIs/45 3/10 Plsn/PA 7/10	1/36
5525 IT-Recht und wissenschaftliches Arbeiten	5	90	60		4			Ms/90	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIIa (1 aus 3)</b>	<b>(5)</b>								<b>(1/36)</b>
5541 GPU-Programmierung (IA)	5	90	60	2		2		Msn/Vo/30	1/36
5551 Mobile Application Development III (IA)	5	90	60	2		2		Ms/90	1/36
5527 Gamedesign II (CCD)	5	90	60		2	2		Msn/PA alt Msn/MP	1/36
5539 Game Programming	5	90	60	1	1	2		Msn/PA alt. Msn/MP	1/36
<b>Wahlpflicht: Spezialisierung IIIb (1 aus 4)</b>	<b>(5)</b>								<b>(1/36)</b>
5530 Problemorientierte Programmierung mit C++ (IA)	5	90	60	2		2	LT	Ms/90	1/36
5517 Verteilte Systeme (IA)	5	90	60	2		2		Ms/90	1/36
5542 Sound in digitalen Medien (CCD)	5	90	60	2		2		PIs/45 1/2 Plsn/MP 1/2	1/36
5529 Rigging und Animation (CCD)	5	90	60		2	2		Msn/MP alt Msn/PA	1/36
<b>Gesamt 4. Semester:</b>	<b>30</b>	<b>525</b>	<b>375</b>	<b>25</b>					<b>6/36</b>

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, AP = Arbeitsprobe, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PI4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, 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			PVL	PI/ Dauer/ Ge- wichtung <sup>1)</sup>	Gewich- tung <sup>2)</sup>
				V	S/Ü	P			
<b>5546 Wissenschaft und Wirtschaft 4</b>	<b>10</b>	<b>180</b>	<b>120</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>5</b>		<b>2/36</b>	
55461 Softwaretechnik: Projekt			75			5		PI4sn/PA alt. PI4sn/MP 7/10	
55462 eBusiness und Entrepreneurship			45	2	1			PIs/60 3/10	
<b>5554 Game Development</b>	<b>10</b>	<b>180</b>	<b>120</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		<b>PIsn/MP 8/10 PIsn/B 2/10</b>	
<b>Wahlpflicht: (1 aus 2) Spezialisierung IVa</b>	<b>(5)</b>							<b>(1/36)</b>	
5535 Big Data/ Data Mining (IA)	5	90	60	2		2		Ms/90	
5540 Digitales Composi- ting (CCD)	5	90	60		2	2		Msn/PA alt Msn/MP	
<b>Wahlpflicht: (1 aus 3) Spezialisierung IVb</b>	<b>(5)</b>							<b>(1/36)</b>	
5555 System- und Netz- werkadministrati- on/ Netzwerksi- cherheit (IA)	5	90	60	2		2		Ms/90	
5545 Grundlagen und Anwendung der Kryptologie (IA)	5	90	60	2	1	1		Ms/90 alt Mm/30 alt Msn/SV60	
55451 Grundlagen der Kryptologie				2	1		ÜTe		
55452 Anwendung der Kryptologie						1	LT		
5532 Mensch-Maschine- Interaktion (CCD)	5	90	60	2		2	ÜTe	Ms/90	
<b>Gesamt 5. Semester:</b>	<b>30</b>	<b>540</b>	<b>360</b>	<b>24</b>					<b>6/36</b>

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, AP = Arbeitsprobe, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PI4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, 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.	6. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung <sup>1)</sup>	Gewich- tung <sup>2)</sup>
				V	S/Ü	P			
5543 Praxismodul (12 Wochen)	15	450	0					Plsn/B 7/10 Plm/15 3/10	3/36
5544 Bachelorprojekt (12 Wochen)	15	435	15		1			BA 2/3, PI4m/K45 1/3	3/36
55441 Fachtutorium	(3)				1				
55442 Bachelorarbeit	(12)								
<b>Gesamt 6. Semester:</b>	<b>30</b>	<b>885</b>	<b>15</b>		<b>1</b>				<b>6/36</b>

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, AP = Arbeitsprobe, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PI4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, 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