

Vierte Satzung zur Änderung der
Studien- und Prüfungsordnung
für den Bachelorstudiengang
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 Artikel 2 des Gesetzes vom 1. Juni 2022 (SächsGVBl. S. 381), erlässt die Hochschule Mittweida diese Satzung.

Artikel 1

Die Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der Hochschule Mittweida vom 7. März 2017, zuletzt geändert durch Satzung vom 20. Oktober 2020, wird wie folgt geändert:

1.

Paragraf 1 wird wie folgt geändert:

Absatz 3 wird aufgehoben. Die bisherigen Absätze 4 und 5 werden zu Absätzen 3 und 4.

2.

Paragraf 35 wird wie folgt geändert:

Absatz 1 wird wie folgt neu gefasst:

„(1) Für Studenten, die ihr Studium zwischen dem 1. September 2020 und dem 31. August 2022 aufgenommen haben, gilt der Studienablaufplan in seiner am 31. August

2022 geltenden Fassung fort. Aus dem Studienablaufplan in seiner am 31. August 2022 geltenden Fassung gelten weiterhin die Angaben zu Modulen, die den Semestern 3 bis 6 zugeordnet sind, für Studenten, die ihr Studium zwischen dem 1. September 2019 und dem 31. August 2020 aufgenommen haben.“

3.

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

Artikel 2

Diese Satzung tritt am 1. September 2022 in Kraft. Sie wird im Mitteilungsblatt der Hochschule Mittweida und 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
(B.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				
5500 Mensch-Maschine-Interaktion	105	75	2/2/1/0		6	AP/3	Ms/90	6/180
5501 Digital and Scientific Skills	105	75			6		Msn/PA	6/180
55011 Digital and Scientific Skills			2/2/0/0					
55012 Academic English & Presentational Skills			0/0/1/0					
5502 Wissenschaft und Wirtschaft 1	105	75		1/2/2/0	6		Msn/PF	6/180
5511 Einführung in die Informatik	105	75	2/1/2/0		6		Ms/90	6/180
5512 Fortgeschrittene Programmier-techniken	120	90		2/0/4/0	7	AP	Ms/90	7/180
5515 Grundlagen Webprogrammierung	105	75	2/2/1/0		6		Ms/90	6/180
5516 Grundlagen Softwaretechnik	105	75		1/3/1/0	6	LT/1	Ms/120	6/180
5520 Grundlagen Interaktives Entertainment	90	90			6		Msn/PA	6/180
55201 Bildbearbeitung & Druckvorstufe			1/0/1/0					
55202 Einführung in die Spieleentwicklung			0/0/4/0					
5521 Mathematik 1	75	75		3/2/0/0	5		Ms/120	5/180
Spezialisierung I (1 aus 4)								
5525 Digitale Zwillinge	105	75		2/1/2/0	6		Ms/90	6/180
5526 Mobile Application Development I	105	75		2/2/1/0	6		Ms/90	6/180
5527 Modelling und Texturing	90	90		1/2/3/0	6		Msn/PA	6/180
5528 Virtual & Augmented Reality	105	75		2/1/2/0	6		Ms/90	6/180
1. und 2. Semester gesamt:	1020	780	26	26	60			60/180
	-15	+15		+1				

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, U = Übungstestat,
 Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindestnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ,
 sn = sonstige, A = alternativ, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprüfung, PA = Projektarbeit, V = Vortrag

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.
5503 Wissenschaft und Wirtschaft 2	105	75	1/2/2/0		6		Msn/PF6	6/180
5504 Wissenschaft und Wirtschaft 3	105	75		1/2/2/0	6		Msn/PF6	6/180
5513 Algorithmen und Datenstrukturen	105	75	1/2/2/0		6		Msn/PF6	6/180
5514 Game Programming	90	90		2/4/0/0	6		Msn/PA	6/180
5517 Datenrepräsentation, Technologien und APIs	105	75	1/3/1/0		6	LT/1	Ms/120	6/180
5518 Visuelle Kommunikation	105	75		2/1/2/0	6		Msn/ME alt. Msn/PA	6/180
5522 Theorie Gamedesign	105	75	1/2/2/0		6		Msn/PA alt. Msn/ME	6/180
5523 Angewandtes Gamedesign	90	90		2/4/0/0	6		Msn/PA alt. Msn/ME	6/180
Spezialisierung II (1 aus 4)								
5530 Mobile Application Development II	105	75	1/2/2/0		6		Ms/90	6/180
5531 Datenbanken und Multimedia Information Retrieval	105	75	2/1/2/0		6		Ms/90	6/180
5532 Interaction Design	90	90	1/2/3/0		6		Ms/90	6/180
5533 E-Business	105	75	2/1/2/0		6		Ms/90	6/180
Spezialisierung III (1 aus 4)								
5540 Medienkodierung	105	75		2/1/2/0	6		Ms/60	6/180
5541 GPU-Programmierung	90	90		4/2/0/0	6		Msn/V30	6/180
5542 Rigging, Animation & Sound	105	75		2/1/2/0	6		Msn/PF	6/180
5543 Recht in interdisziplinären Domänen	105	75		2/3/0/0	6		Ms/90	6/180
3. und 4. Semester gesamt:	1020	780	25	27	60			60/180
	-30	+30	+1	+1				

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, U = Übungstestat,
 Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindestnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ,
 sn = sonstige, A = alternativ, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprüfung, PA = Projektarbeit, V = Vortrag

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.	5. Sem. V/S/P/T	6. Sem. V/S/P/T	CP	PVL	PL	Gew.
5505 Wissenschaft und Wirtschaft 4	225	165			13		Msn/PF5	13/180
55051 Publikationsvorbereitung			2/0/0/0					
55052 Dissemination			0/5/4/0					
5524 Game Development	180	180	2/6/4/0		12		Msn/PF	12/180
Spezialisierung IV (1 aus 7)								
5550 Digitale Bildverarbeitung	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	5/180
5551 2D/ 3D-Computergrafik	90	60	2/0/2/0		5	LT	Ms/90	5/180
5552 Big Data / Data Mining	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	5/180
5553 System- und Netzwerkadministration/ Netzwerksicherheit	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	5/180
5554 Graphen und Netzwerke	90	60	2/2/0/0		5	U	Ms/90	5/180
5555 Grundlagen und Anwendung der Kryptologie	90	60	2/0/2/0		5		Msn/Ms/90 alt. Msn/Mm30	5/180
5556 Zusätzlicher Kompetenzerwerb	90	60	2/2/0/0		5		Msn/B	5/180
5570 Praxismodul (12 Wochen)	435	15		0/0/1/0	15		Msn/B	15/180
5571 Bachelorprojekt (12 Wochen)	420	30			15			15/180
55711 Wissenschaftliches Coaching (BA)				0/2/0/0				
55712 Bachelorarbeit						AP	BA	2/3*
55713 Bachelorkolloquium							Pl4sn/K45	1/3*
5. und 6. Semester gesamt:	1350	450	27	3	60			60/180

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, U = Übungstestat,
 Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindestnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ,
 sn = sonstige, A = alternativ, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprfung, PA = Projektarbeit, V
 = Vortrag

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