

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

Vom 15. Juli 2014

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), geändert durch Gesetz vom 18. Dezember 2013 (SächsGVBl. S. 970, 1086) 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, geändert durch Satzung vom 23.11.2011, wird wie folgt geändert:

1.

Die Inhaltsübersicht wird wie folgt geändert:

- a) Die Angabe zu § 23 wird wie folgt neu gefasst: „§ 23 (aufgehoben)“.
- b) Nach der Angabe zum 7. Abschnitt wird die folgende Angabe zu § 34a eingefügt:
„§34a Übergangsbestimmungen“

2.

In § 6 Abs. 2 wird nach Nr. 3 folgende neue Nr. 4 angefügt:

- „4. Übungstestat
Übungstestate sind Prüfungsvorleistungen, die auf der Grundlage einer regelmäßigen, in der Regel wöchentlichen, schriftlichen Bearbeitung von Übungsaufga-

ben erbracht werden. Das Übungstestat ist bestanden, wenn mindestens die Hälfte der erzielbaren Gesamtleistung erreicht wurde.“

3.

Paragraf 7 wird wie folgt geändert:

a) In Absatz 1 wird die Nr. 3 aufgehoben. Die alte Nummer 4 wird zu Nummer 3.

b) Absatz 2 wird wie folgt neu gefasst:

„(2) Folgende Prüfungsvorleistungen sind bei Wahl des entsprechenden Wahlpflichtmoduls zu erbringen:

1. Modul „Algorithmen und Datenstrukturen“: ein Labortestat,
2. Modul „Datenrepräsentation“ ein Labortestat
3. Modul „Graphen und Netzwerke“: ein Übungstestat
4. Modul „Problemorientierte Programmierung mit C++“: ein Labortestat,
5. Modul „Problemorientierte Programmierung mit C#“: ein Labortestat,
6. Modul „DirectX“: ein Labortestat,
7. Modul „Grundlagen und Anwendung der Kryptologie“: ein Übungstestat und ein Labortestat.“

4.

In § 10 Abs. 2 Satz 2 wird die Angabe „90“ durch die Angabe „45“ ersetzt.

5.

In § 11 Abs. 4 wird das Wort „Vorträge“ durch das Wort „Seminarvorträge“ ersetzt.

6.

Paragraf 12 wird wie folgt geändert:

a) Absatz 1 wird wie folgt neu gefasst:

„(1) Folgende Module sind Gegenstand von Modulprüfungen:

1. Modul Physik für Medieninformatiker,
2. Modul Einführung in die Informatik I,
3. Modul Grundlagen des interaktiven Entertainments,
4. Modul LWW 4,
5. Modul Mathematik,
6. Modul Fremdsprachen (Technisches Englisch),
7. Modul Einführung in die Informatik II,
8. Modul Grundlagen Mediensysteme,
9. Modul Grundlagen der Webprogrammierung,
10. Modul LWW 1,
11. Modul Softwaretechnik: Grundlagen,
12. Modul LWW 2,
13. Modul IT-Recht und wissenschaftliches Arbeiten,

- 14. Modul Softwaretechnik: Projekt,
 - 15. Modul LWW 3,
 - 16. Modul Praxismodul,
 - 17. Modul Bachelorprojekt.“
- b) In Abs. 2 Nr. 1 werden die Wörter „Grundlagen der Webprogrammierung“ durch das Wort „Datenrepräsentation“ ersetzt.
- c) In Abs. 3 Nr. 1 werden die Wörter „Kommunikation in Netzwerken“ durch die Wörter „Grundlagen Rechnernetze/Netzwerktechnologien“ ersetzt.
- d) In Abs. 4 Nr. 2 wird das Wort „Contentdesign“ durch die Wörter „Modelling, Texturing, Animation 1“ ersetzt.
- e) In Abs. 5 Nr. 1 werden die Wörter „Verteilte Systeme“ durch das Wort „Datenbanken“ ersetzt.
- f) Absatz 6 wird wie folgt neu gefasst:
- „(6) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung IIb ist mindestens ein Modul abzulegen:
- 1. Modul Graphen und Netzwerke (IA),
 - 2. Modul Modelling, Texturing, Animation 2 (CCD).“
- g) In Abs. 7 Nr. 2 wird das Wort „Contentformate“ durch das Wort „Contentdesign“ ersetzt.
- h) In Abs. 9 Nr. 1 wird das Wort „Datenbanken“ durch die Wörter „Verteilte Systeme“ ersetzt.
- i) In Abs. 10 Nr. 3 wird das Wort „Mensch-Maschine-Schnittstelle“ durch die Wörter „Sound in digitalen Medien“ ersetzt.
- k) Absatz 14 wird wie folgt neu gefasst:
- „(14) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung IVd ist mindestens ein Modul abzulegen:
- 18. Modul DirectX (IA),
 - 19. Modul Grundlagen und Anwendung der Kryptologie (IA),
 - 20. Modul Mensch-Maschine-Schnittstelle (CCD).“

7.

Paragraf 18 Abs. 2 Nr. 9 wird aufgehoben.

8.

In § 19 Abs. 2 werden nach den Wörtern „des Studentenwerkes“ die Wörter „oder in der Studienkommission des Studiengangs Medieninformatik und interaktives Entertainment“ eingefügt.

9.

Paragraf 22 Abs. 2 wird wie folgt neu gefasst:

„(2) Die Wiederholung einer bestandenen Modulprüfung ist nicht zulässig.“

10.

Paragraf 23 wird aufgehoben.

11.

Paragraf 26 wird wie folgt geändert:

a)

In Abs. 2 Satz 2 werden die Wörter „soweit Gleichwertigkeit gegeben ist“ durch die Wörter „es sei denn, es bestehen wesentliche Unterschiede hinsichtlich der erworbenen Kompetenzen“ ersetzt.

b)

Absatz 3 wird wie folgt geändert:

Satz 1 und 2 werden gestrichen. In Satz 3 wird das Wort „Dabei“ durch die Wörter „Bei der Gleichwertigkeitsprüfung nach Abs. 2“ ersetzt.

12.

Paragraf 27 wird wie folgt geändert:

In Absatz 1 Satz 3 wird die Angabe „§ 26 Abs. 3 Satz 3“ durch die Angabe „§ 26 Abs. 3 Satz 1“ ersetzt.

13.

Paragraf 32 wird wie folgt geändert:

In Abs. 3 wird das Wort „Hochschulgesetz“ durch das Wort „Hochschulfreiheitsgesetz“ ersetzt.

14.

Paragraf 35 wird folgender § 34a vorangestellt:

**„§ 34a
Übergangsbestimmungen**

Für Studenten, die ihr Studium im Bachelorstudiengang Medieninformatik und interaktives Entertainment vor dem 1. September 2014 aufgenommen haben, gilt diese Satzung in ihrer Fassung vom 31. August 2014 fort.“

15.

Die Anlage 1 erhält die aus Anhang 1 zu dieser Satzung ersichtliche Fassung.

Artikel 2

Die Studienordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und interaktives Entertainment an der Hochschule Mittweida vom 13. Juli 2011, geändert durch Satzung vom 23.11.2011, wird wie folgt geändert:

1.

In der Inhaltsübersicht wird nach der Angabe zu § 12 folgende Angabe zu § 12a eingefügt: „§ 12a Übergangsbestimmungen“.

2.

Paragraf 3 wird wie folgt geändert:

- a) In Abs. 1 Nummer 3 wird das Komma durch einen Punkt ersetzt, die Nummern 4 und 5 werden aufgehoben.
- b) Absatz 3 wird aufgehoben.

3.

Paragraf 4 wird wie folgt neu gefasst:

„§ 4 Auswahl und Zulassung

Die Zulassung erfolgt durch das Referat Bewerberservice und Rechtsangelegenheiten der HSMW.“

4.

Nach § 12 wird folgender § 12a eingefügt:

„§12a Übergangsbestimmungen

Für Studenten, die ihr Studium im Bachelorstudiengang Medieninformatik und interaktives Entertainment vor dem 1. September 2014 aufgenommen haben, gilt diese Satzung in ihrer Fassung vom 31. August 2014 fort.“

5.

Die Anlage erhält die aus Anhang 2 zu dieser Satzung ersichtliche Fassung.

Artikel 3

Diese Satzung tritt am 1. September 2014 in Kraft. Sie wird im Internetportal www.hs-mittweida.de/ordnungen veröffentlicht.

Ausgefertigt auf Grund des Fakultätsratsbeschlusses vom 25.06.2014 und der Genehmigung des Rektorates vom 15.07.2014.

Mittweida, den 15. Juli 2014

Der Rektor
der Hochschule Mittweida



Prof. Dr. phil. Ludwig Hilmer

Hochschule Mittweida - University of Applied Sciences
Fakultät Mathematik/ Naturwissenschaften/ Informatik
in Kooperation mit der Fakultät Medien

PRÜFUNGSREGULARIEN / Bachelorprüfung

<i>Modul</i>	<i>Prüfungsleistung/Dauer</i>	<i>Prüfungsvorleistungen</i>	<i>Modulprüfung/Prüfungsleistung Dauer/ Gewichtung¹⁾</i>	<i>Credits</i>	<i>Gewichtung²⁾</i>
5501 Physik für Medien-Informatiker		LT/1	Ms/90	5	1/36
5502 Einführung in die Informatik I			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)				
5522 Grundlagen des interaktiven Entertainments	Pls/45 Plsn/PA		M= (3Pls+7Plsn)/10	5	1/36
5546 LWW 4			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
5505 Mathematik			Ms/90	5	1/36
5506 Fremdsprachen (Technisches Englisch)		Tem/15	Ms/90	5	1/36
5507 Einführung in die Informatik II			M=(7Pls + 3Plsn)/10	10	2/36
55071 Weiterführende Programmierung	Pls/120				
55072 Programmierbeleg	Plsn/B				
5508 Grundlagen Mediensysteme			Ms/90	5	1/36
Wahlpflicht Spezialisierung Ia (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5509 Grundlagen Rechnernetze/Netzwerktechnologien (IA)			Ms/90	5	1/36
5510 Visuelle Kommunikation (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung Ib (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5511 Rechner- und Betriebssysteme (IA)			Ms/90	5	1/36
5520 Modellierung, Texturing, Animation 1 (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
5515 Grundlagen der Webprogrammierung			Ms/90	5	1/36
5514 LWW 1			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, Pl = 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

¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ = Gewichtung Abschlussnote

Hochschule Mittweida - University of Applied Sciences
Fakultät Mathematik/ Naturwissenschaften/ Informatik
in Kooperation mit der Fakultät Medien

PRÜFUNGSREGULARIEN / Bachelorprüfung

<i>Modul</i>	<i>Prüfungsleistung/ Dauer</i>	<i>Prüfungsvorleistungen</i>	<i>Modulprüfung/ Prüfungsleistung Dauer/ Gewichtung¹⁾</i>	<i>Credits</i>	<i>Gewichtung²⁾</i>
Wahlpflicht: Informatikvertiefungen (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5513 Datenrepräsentation		LT	Ms/120	5	1/36
5516 Algorithmen und Datenstrukturen		LT/1	Ms/90	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIa (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5528 Datenbanken (IA)			Ms/90	5	1/36
5518 Gamedesign 1 (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIb (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5519 Graphen und Netzwerke (IA)		ÜTe	Ms/90	5	1/36
5547 Modelling, Texturing, Animation 2 (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIc (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5521 Grafiksysteme (IA)			Ms/90	5	1/36
5512 Contentdesign (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
5523 Softwaretechnik: Grundlagen		LT/1	Ms/120	5	1/36
5524 LWW 2	Pls/45 Plsn/PA		$M=(PI4s+ Plsn)/2$	5	1/36
5525 IT-Recht und wissenschaftliches Arbeiten			Ms/90	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIIa (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5526 Systemadministration Unix/Linux/ WCM (IA)	Plsn/LA Plm/15		$M= (3Plsn + 7Plm)/10$	5	1/36
5527 Gamedesign II (CCD)			Ms/90	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIIb (1 aus 2)				(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

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

¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ = Gewichtung Abschlussnote

Hochschule Mittweida - University of Applied Sciences
Fakultät Mathematik/ Naturwissenschaften/ Informatik
in Kooperation mit der Fakultät Medien

PRÜFUNGSREGULARIEN / Bachelorprüfung

<i>Modul</i>	<i>Prüfungsleistung/ Dauer</i>	<i>Prüfungsvorleistungen</i>	<i>Modulprüfung/ Prüfungsleistung Dauer/ Gewichtung¹⁾</i>	<i>Credits</i>	<i>Gewichtung²⁾</i>
Wahlpflicht: Spezialisierung IIIc (1 aus 3)				(5)	(1/36)
5530 Problemorientierte Programmierung mit C++ (IA)		LT/1	Msn/90	5	1/36
5531 Problemorientierte Programmierung mit C# (IA)		LT/1	Msn/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	Pls/45 Plsn/PA		$M=(Pl4s+Plsn)/2$	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IVa (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5535 Business Intelligence: Data Mining (IA)			Msn/90	5	1/36
5536 eBusiness (CCD)			Msn/PA alt Msn/B	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IVb (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5537 Enterprise-Content-Management (IA)			Msn/90 alt Msn/PA	5	1/36
5538 Gamedesign III (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IVc (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5539 Game Programming (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

¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ = Gewichtung Abschlussnote

Hochschule Mittweida - University of Applied Sciences
Fakultät Mathematik/ Naturwissenschaften/ Informatik
in Kooperation mit der Fakultät Medien

PRÜFUNGSREGULARIEN / Bachelorprüfung

<i>Modul</i>	<i>Prüfungsleistung/Dauer</i>	<i>Prüfungsvorleistungen</i>	<i>Modulprüfung/Prüfungsleistung Dauer/ Gewichtung¹⁾</i>	<i>Credits</i>	<i>Gewichtung²⁾</i>
Wahlpflicht: Spezialisierung IVd (1 aus 3)				(5)	(1/36)
5541 DirectX und XNA (IA)		LT/1	Msn/B alt Msn/MP alt Msn/PA	5	1/36
5545 Grundlagen und Anwendung der Kryptologie (IA)			Ms/90 alt Mm/30 alt Msn/SV60		
55451 Grundlagen der Kryptologie		ÜTe			
55452 Anwendung der Kryptologie		LT			
5532 Mensch-Maschine-Schnittstelle (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
5543 Praxismodul (12 Wochen)	Plsn/B, Plm/15		M=(7Plsn + 3Plm)/10	15	3/36
5544 Bachelorprojekt	BA, Pl4m/K45		M=(2BA + Pl4m)/3	15	3/36
Gesamt:				180	36/36

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

¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ = Gewichtung Abschlussnote

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 ¹⁾	Gewichtung ²⁾
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
5501 Physik für Medieninformatiker	5	75	75	2	2	1				1 LT	Ms/90	1/36
5502 Einführung in die Informatik I	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	
5522 Grundlagen des interaktiven Entertainments	5	90	60	2	1	2					Ms/45 3/10 Msn/PA 7/10	1/36
5506 Fremdsprachen (Techn. Englisch)	5	75	75		4					Tem/15	Ms/90	1/36
5505 Mathematik	5	60	90	3	3						Ms/90	1/36
5514 LWW 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			2/36
55071 Weiterführende Programmierung			90				2	2	2		Pls/120 7/10	
55072 Programmierbeleg			15					1			Plsn/B 3/10	
5508 Grundlagen Mediensysteme	5	90	60				2	2			Ms/90	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung Ia (1 aus 2)	(5)											(1/36)
5509 Grundlagen Rechnernetze/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
Wahlpflicht: Spezialisierung Ib (1 aus 2)	(5)											(1/36)
5511 Rechner- und Betriebssysteme (IA)	5	75	75				3	2			Ms/90	1/36
5520 Modelling, Texturing, Animation 1 (CCD)	5	75	75				1	2	2		Msn/PA alt Msn/MP	1/36
Gesamt 1. und 2. Semester:	60	1005	795	29			24					12/36

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, V = Vorlesung, ¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ 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 ¹⁾	Gewichtung ²⁾
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
5515 Grundlagen der Webprogrammierung	5	90	60	2		2					Ms/90	1/36
5524 LWW 2	5	90	60	2		2					PI4s/45 1/2 Plsn/PA 1/2	1/36
Wahlpflicht: Informatikvertiefungen (1 aus 2)	(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
Wahlpflicht: Spezialisierung IIa (1 aus 2)	(5)											(1/36)
5528 Datenbanken (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
Wahlpflicht: Spezialisierung IIb (1 aus 2)	(5)											(1/36)
5519 Graphen und Netzwerke (IA)	5	90	60	2	2				ÜTe		Ms/90	1/36
5547 Modelling, Texturing, Animation 2 (CCD)	5	90	60		2	2					Msn/PA alt Msn/MP	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIc (1 aus 2)	(5)											(1/36)
5521 Grafiksysteme (IA)	5	60	90	2	1	1					Ms/90	1/36
5512 Contentdesign (CCD)	5	90	60	2		2					Msn/PA alt Msn/MP	1/36
5523 Softwaretechnik: Grundlagen	5	60	90				2	2	2	1 LT	Ms/120	1/36
5534 LWW 3	5	90	60				2		2		PI4s/45 1/2 Plsn/PA 1/2	1/36
5525 IT-Recht und wissenschaftliches Arbeiten	5	90	60					4			Ms/90	1/36

Modul/ Lerneinheiten	Credits	SSZ in Ah	LVS ges.	3. Semester SWS			4. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung ¹⁾	Gewichtung ²⁾
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			

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, V = Vorlesung, ¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ Gewichtung Abschlussnote

STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment

				3. Semester SWS	4. Semester SWS			
Wahlpflicht: Spezialisierung IIIa (1 aus 2)	(5)							(1/36)
5526 Systemadministration Unix/Linux/WCM (IA)	5	90	60		2 2		Plsn/LA 3/10 Pm/15 7/10	1/36
5527 Gamedesign II (CCD)	5	90	60		2 2		Ms/90	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIIb (1 aus 2)	(5)							(1/36)
5517 Verteilte Systeme (IA)	5	90	60		2 2		Msn/B alt Msn/PA	1/36
5529 Spezialisierung Anima- tion (CCD)	5	90	60		2 2		Msn/MP alt Msn/PA	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIIc (1 aus 3)	(5)							(1/36)
5530 Problemorientierte Programmierung mit C++ (IA)	5	90	60		2 2	1 LT	Ms/90	1/36
5531 Problemorientierte Programmierung mit C# (IA)	5	90	60		2 2	1 LT	Ms/90	1/36
5542 Sound in digitalen Me- dien (CCD)	5	90	60		2 2		Msn/B alt Msn/PA alt Msn/MP	1/36
Gesamt 3. und 4. Semester:	60	930 - 1005	795 - 870	23 - 26	26			12/36

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, V = Vorlesung, ¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ Gewichtung Abschlussnote

STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment

Modul/ Lerneinheiten	Cred-its	SSZ in Ah	LVS ges.	5. Semester SWS			6. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewich- tung ¹⁾	Gewich- tung ²⁾
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
5533 Softwaretechnik: Projekt	5	90	60			4				Msn/PA	1/36	
5546 LWW 4	5	90	60	2		2				Msn/PA alt Msn/MP	1/36	
Wahlpflicht: Spezialisierung IVa (1 aus 2)	(5)										(1/36)	
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	
Wahlpflicht: Spezialisierung IVb (1 aus 2)	(5)										(1/36)	
5537 Enterprise-Content-Management (IA)	5	90	60	2		2				Ms/90 alt Msn/PA	1/36	
5538 Gamedesign III (CCD)	5	90	60		2	2				Msn/PA alt Msn/MP	1/36	
Wahlpflicht: Spezialisierung IVc (1 aus 2)	(5)										(1/36)	
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	0	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, V = Vorlesung, ¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ 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 ¹⁾	Gewichtung ²⁾
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
Wahlpflicht: Spezialisierung IVd (1 aus 3)	(5)											(1/36)
5541 DirectX (IA)	5	90	60	2		2			LT	Msn/B alt Msn/MP alt Msn/PA	1/36	
5545 Grundlagen und Anwendung der Kryptologie (IA)		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-Schnittstelle (CCD)	5	90	60	2		2				Msn/PA alt Msn/MP	1/36	
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/K30 1/3	3/36	
55441 Fachtutorium	(3)							1				
55442 Bachelorarbeit	(12)											
Gesamt 5. und 6. Semester:	60	1425	375		24			1				12/36

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, V = Vorlesung, ¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ Gewichtung Abschlussnote