

**Dritte Satzung zur Änderung der**  
**Studien- und Prüfungsordnung**  
**für den Bachelorstudiengang**  
**Angewandte Informatik**  
**an der Hochschule Mittweida**  
**Vom 1. September 2021**

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 11 des Gesetzes vom 21. Mai 2021 (SächsGVBl. S. 578), erlässt die Hochschule Mittweida diese Satzung.

**Artikel 1**

Die Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Angewandte Informatik an der Hochschule Mittweida vom 7. November 2017, zuletzt geändert durch Satzung vom 28. August 2019, wird wie folgt geändert:

**1.**

Paragraf 35 wird wie folgt geändert:

**a)**

Absatz 1 wird folgender neuer Absatz 1 vorangestellt:

„(1) Für Studenten, die ihr Studium im Bachelorstudiengang Angewandte Informatik nach dem 31. August 2019 und vor dem 1. September 2021 aufgenommen haben, gilt der Studienablaufplan in seiner Fassung vom 31. August 2021 fort. Zusätzlich gelten für diese Studenten die Angaben zu den Modulen 2177 Spieltheorie, 2178 Spieltheorie, 2180 Game Physics, 2181 Game Physics, 2182 Introduction to Programming, 2183 Introduction to Programming aus dem Studienablaufplan in seiner am 1. September 2021 geltenden Fassung.“

**b)**

Die bisherigen Absätze 1 bis 4 werden zu Absätzen 2 bis 5.

**2.**

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

## **Artikel 2**

Diese Satzung tritt am 1. September 2021 in Kraft. Sie wird im Mitteilungsblatt der Hochschule Mittweida und im Internetportal [www.hs-mittweida.de/ordnungen](http://www.hs-mittweida.de/ordnungen) veröffentlicht.

Ausgefertigt auf Grund des Fakultätsratsbeschlusses vom 16. Juni 2021 und der Genehmigung des Rektorates vom 31. August 2021.

Mittweida, den 1. September 2021

Der Rektor  
der Hochschule Mittweida

Prof. Dr. phil. Ludwig Hilmer

**Studienablaufplan**

**Angewandte Informatik (B.Sc.)**

[➔ Onlineversion öffnen](#)

[🔍 Weitere Hinweise zum Dokument](#)

<b>Modul/ Lerneinheiten</b>	<b>SSZ</b>	<b>LVS</b>	<b>1. Sem.</b>	<b>2. Sem.</b>	<b>CP</b>	<b>PVL</b>	<b>PL</b>	<b>Gew.</b>
	<b>Ah</b>	<b>ges.</b>	<b>V/S/P/T</b>	<b>V/S/P/T</b>				
2101 Mathematik 1	75	75	3/2/0/0		5		Ms/120	1/36
2102 Einführung in die Informatik I	165	135			10			2/36
21021 Einführung in die Programmierung			2/2/2/0				PI4s/120	7/10*
21022 Nutzung von Betriebssystemen			1/0/2/0				PI4s/90	3/10*
2103 Digital Business	90	60			5		Ms/90	1/36
21031 Customer Relation-ship Management			1/1/0/0					
21032 Digitale Geschäftsmodelle			1/1/0/0					
2114 Einführung in die IT-Sicherheit	105	45	0/2/1/0		5	LT	Ms/90	1/36
2131 Wirtschaftsprivatrecht/ IT-Recht	90	60			5		Ms/90	1/36
21311 Wirtschaftsprivatrecht			2/0/0/0					
21312 Informationstechnologierecht			2/0/0/0					
2105 Fachübergreifende Schlüsselkompetenzen	60	90			5			1/36
21051 Technisches Englisch				0/4/0/0		Tem/15	PI4s/90	3/5*
21052 Studium Generale				0/2/0/0			PI4sn/B alt. PI4s/60 alt. PI4m/15	2/5*
2106 Einführung in die Informatik II	195	105			10			2/36
21061 Weiterführende Programmierung			2/2/2/0				PI4s/120	7/10*
21062 Programmierbeleg			0/1/0/0				PI4sn/B	3/10*
2124 Theoretische Informatik	90	60		2/1/1/0	5		Mm/30 alt. Ms/90	1/36
2115 Kommunikationsnetze	90	60		3/0/1/0	5		Ms/90	1/36
2107 Rechner- und Betriebssysteme	75	75		3/2/0/0	5	SV/15	Ms/90	1/36
<b>1. und 2. Semester gesamt:</b>	<b>1035</b>	<b>765</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>60</b>			<b>12/36</b>

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, LT = Labortestat, SV = Seminarvortrag, T = Testat, U = Übungstestat, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, PI(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, A = alternativ, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprfung, PA = Projektarbeit, U = Übung, 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.
2104 Mathematik 3 - Stochastik/ Statistik	90	60	3/1/0/0		5		Ms/120	1/36
2179 Algorithmen und Datenstrukturen	90	60	1/2/1/0		5		Msn/PF6	1/36
2120 Hardwarenahe Programmierung	90	60	2/0/2/0		5	LT	Ms/90	1/36
2119 Rechnerarchitektur	75	75	2/2/1/0		5	U	Ms/90	1/36
2109 Datenbanken	90	60		2/0/2/0	5		Ms/90	1/36
2110 Softwaretechnik-Grundlagen	75	75		2/1/2/0	5	LT	Ms/120	1/36
2122 Systemprogrammierung	75	75		2/1/2/0	5			1/36
2122(T1) Teilprüfung 1							PI4sn/U	3/10*
2122(T2) Teilprüfung 2							PI4s/90	7/10*
2125 Blockchain und verteilte Systeme	90	60		2/0/2/0	5		Ms/90	1/36

#### Studienschwerpunkte (1 aus 2) - IT-Sicherheit

2121 System- und Netzwerkadministration/ Netzwerksicherheit	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	1/36
2118 Grundlagen und Anwendung der Kryptologie	90	60			5		Mm/30 alt. Ms/90	1/36
21181 Grundlagen der Kryptologie			2/0/0/0					
21182 Anwendung der Kryptologie			0/0/2/0					
2123 Sicherheitsmanagement/ Datenschutz/ Technikfolgenabschätzung	105	45		0/3/0/0	5		Ms/90	1/36

#### WPF Informatik Sommer (1 aus 10)

2183 Introduction to Programming	90	60		2/0/2/0	5		Ms/90	1/36
2180 Game Physics	90	60		2/0/2/0	5		Ms/90	1/36
2174 Game Programmierung (IA)	90	60		1/1/2/0	5		Ma	1/36
2172 Computer Algebra and LaTeX	90	60		0/0/4/0	5	LT	Msn/B,Ms/90	1/36
2170 Kryptoanalyse	105	45		2/0/1/0	5		Mm/30	1/36
2164 GPU-Programmierung	90	60		2/0/2/0	5		Msn/V30	1/36
2152 Biodatenbanken II Ontologie und Semantik	90	60		2/1/1/0	5	LT	Mm/30	1/36
2159 Medienkodierung	90	60		2/0/2/0	5		Ms/60	1/36
2154 Bioinformatik und Forensik	90	60		2/1/1/0	5	LT	Ms/90	1/36
2176 C++	90	60		2/0/2/0	5	LT	Ms/90	1/36

#### Studienschwerpunkte (1 aus 2) - Softwareentwicklung

2126 Geschäftsprozess- und Enterprise-Content-Management	105	45	0/2/1/0		5		Ms/90	1/36
2127 Datenrepräsentation-Technologien und APIs	90	60	2/0/2/0		5	LT	Ms/120	1/36

#### WPF Informatik Sommer (1 aus 6)

2181 Game Physics	90	60		2/0/2/0	5		Ms/90	1/36
-------------------	----	----	--	---------	---	--	-------	------

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, LT = Labortestat, SV = Seminarvortrag, T = Testat, U = Übungstestat, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, PI(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, A = alternativ, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprüfung, PA = Projektarbeit, U = Übung, 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.
2175 Game Programmierung (IA)	90	60		1/1/2/0	5		Ma	1/36
2154 Bioinformatik und Forensik	90	60		2/0/2/0	5		Ms/60	1/36
2167 Medienkodierung	90	60		2/0/2/0	5		Ms/60	1/36
2166 Biodatenbanken II Ontologie und Semantik	90	60		2/1/1/0	5	LT	Mm/30	1/36
2165 GPU-Programmierung	90	60		2/0/2/0	5		Msn/V30	1/36
<b>WPF Problemorientierte Programmierung (1 aus 3)</b>								
2182 Introduction to Programming	90	60		2/0/2/0	5		Ms/90	1/36
2129 C++	90	60		2/0/2/0	5	T	Ms/90 alt. Msn/B alt. Msn/PA	1/36
2130 C#	90	60		2/0/2/0	5	LT	Ms/90 alt. Msn/B	1/36
<b>3. und 4. Semester gesamt:</b>	<b>1080</b>	<b>720</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>60</b>			<b>12/36</b>
	<b>-45</b>	<b>+45</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>				

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, LT = Labortestat, SV = Seminarvortrag, T = Testat, U = Übungstestat, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, A = alternativ, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprüfung, PA = Projektarbeit, U = Übung, 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.
2113 Big Data/ Data Mining	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	1/36
2111 Graphen und Netzwerke	90	60	2/2/0/0		5	U	Ms/90	1/36

Studienschwerpunkte (1 aus 2) - IT-Sicherheit								
2137 Abwehr von IT-Angriffen	90	60	0/2/2/0		5	LT	Ms/90	1/36
2138 Virentechnologie/ Antivirensoftware	105	45	0/2/1/0		5	U	Mm/30	1/36
2173 Softwaretechnik-Projekt IT- Sicherheit	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36

WPF Informatik Winter (1 aus 7)								
2177 Spieltheorie	90	60	2/2/0/0		5		Msn/B	1/36
2142 2D/ 3D-Computergrafik	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	1/36
2141 Web Analytics	90	60	2/0/2/0		5		Msn/B	1/36
2148 Datenanalyse und Visualisierung	90	60	0/1/3/0		5		Msn/B	1/36
2153 Digitale Bildverarbeitung	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	1/36
2157 Wirtschaftsinformatik im europäischen Kontext	90	60	2/0/2/0		5		Msn/B alt. Msn/PA	1/36
2158 Ethik in Technik und Wirtschaft	90	60	2/0/2/0		5		Msn/B alt. Msn/PA	1/36

Studienschwerpunkte (1 aus 2) - Softwareentwicklung								
2112 Softwaretechnik-Projekt	90	60	0/0/4/0		5		Msn/PA	1/36

WPF Informatik Winter (3 aus 9)								
2178 Spieltheorie	90	60	2/2/0/0		5		Msn/B	1/36
2118 Grundlagen und Anwendung der Kryptologie	90	60			5		Mm/30 alt. Ms/90	1/36
21181 Grundlagen der Kryptologie			2/0/0/0					
21182 Anwendung der Kryptologie			0/0/2/0					
2142 2D/ 3D-Computergrafik	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	1/36
2121 System- und Netzwerkadmin. / -sicherheit	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	1/36
2141 Web Analytics	90	60	2/0/2/0		5		Msn/B	1/36
2148 Datenanalyse und Visualisierung	90	60	0/1/3/0		5		Msn/B	1/36
2153 Digitale Bildverarbeitung	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	1/36
2157 Wirtschaftsinformatik im europ. Kontext	90	60	2/0/2/0		5		Msn/B alt. Msn/PA	1/36
2158 Ethik in Technik und Wirtschaft	90	60	2/0/2/0		5		Msn/B alt. Msn/PA	1/36

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, LT = Labortestat, SV = Seminarvortrag, T = Testat, U = Übungstestat, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, A = alternativ, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprüfung, PA = Projektarbeit, U = Übung, 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	LVS	5. Sem.	6. Sem.	CP	PVL	PL	Gew.
	Ah	ges.	V/S/P/T	V/S/P/T				
2155 Praxismodul (12 Wochen)	450	0			15			3/36
2155(T1) Teilprüfung 1							PI4sn/B	7/10*
2155(T2) Teilprüfung 2							PI4m/15	3/10*
2156 Bachelorprojekt	435	15			15			3/36
21561 Tutorium				0/1/0/0				
21562 Bachelorarbeit							PI4s	2/3*
21563 Bachelorkolloquium							PI4sn/K45	1/3*
<b>5. und 6. Semester gesamt:</b>	<b>1440</b>	<b>360</b>	<b>23</b>	<b>1</b>	<b>60</b>			<b>12/36</b>
	<b>-15</b>	<b>+15</b>	<b>+1</b>					

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, LT = Labortestat, SV = Seminarvortrag, T = Testat, U = Übungstestat, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, PI(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, A = alternativ, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprüfung, PA = Projektarbeit, U = Übung, 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