

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 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/ Gewichtung¹⁾</i>	<i>Credits</i>	<i>Gewichtung²⁾</i>
5501 Physik für Medien-Informatiker	PI4s/90 PI4sn/LA		M=(7 PI4s + 3 PI4sn)/10	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 3)				(5)	(1/36)
5511 Rechner- und Betriebssysteme (IA)			Ms/90	5	1/36
5548 Mobile Application Development I (IA)			Ms/90	5	1/36
5520 Modelling, 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, 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

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 3)				(5)	(1/36)
5528 Datenbanken (IA)			Ms/90	5	1/36
5549 Mobile Application Development II (IA)			Ms/90	5	1/36
5518 Gamedesign 1 (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIb (1 aus 3)				(5)	(1/36)
5519 Graphen und Netzwerke (IA)		ÜTe	Ms/90	5	1/36
5550 Webprogrammierung I (IA)			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 2D/3D-Computergrafik (IA)		LT/1	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 3)				(5)	(1/36)
5526 Systemadministration Unix/Linux/ WCM (IA)	Plsn/LA Plm/15		M= (3Plsn + 7Plm)/10	5	1/36
5551 Mobile Application Development III (IA)			Ms/90	5	1/36
5527 Gamedesign II (CCD)			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

¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ = Gewichtung Abschlussnote

PRÜFUNGSREGULARIEN/ Bachelorprüfung

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
Wahlpflicht: Spezialisierung IIIc (1 aus 3)				(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
Wahlpflicht: Spezialisierung IVa (1 aus 2)				(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
Wahlpflicht: Spezialisierung IVb (1 aus 3)				(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
Wahlpflicht: Spezialisierung IVc (1 aus 2)				(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

¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ = Gewichtung Abschlussnote

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 GPU-Programmierung (IA)			Msn/Vo/30	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, 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

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 ¹⁾	Gewichtung ²⁾
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
5501 Physik für Medieninformatiker	5	75	75	2	2	1				Ms4/90 7/10 Msn/LA4 3/10	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	
5515 Grundlagen der Webprogrammierung	5	90	60	2		2				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 Rechner- netze/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 3)	(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	
Gesamt 1. und 2. Semester:	60	1005-1020	780-795	29			23-24				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, Vo = Vortrag, 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			
5506 Fremdsprachen (Techn. Englisch)	5	75	75	4						Tem/15	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 3)	(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
Wahlpflicht: Spezialisierung IIb (1 aus 3)	(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
Wahlpflicht: Spezialisierung IIc (1 aus 2)	(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
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

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, 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			
Wahlpflicht: Spezialisierung IIIa (1 aus 3)	(5)											(1/36)
5526 Systemadministration Unix/Linux/WCM (IA)	5	90	60				2		2		Plsn/LA 3/10 Pm/15 7/10	1/36
5551 Mobile Application De- velopment III (IA)	5	90	60				2		2		Ms/90	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	1005- 1065	735 - 795				23 - 27		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, Vo = Vortrag, 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			
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 3)	(5)										(1/36)	
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	
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		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, 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⁾	Gewich- tung ²⁾
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
Wahlpflicht: Spezialisierung IVd (1 aus 3)	(5)										(1/36)	
5541 GPU- Programmierung (IA)	5	90	60	2		2					Msn/Vo/30 1/36	
5545 Grundlagen und An- wendung der Krypto- logie (IA)		90	60	2	1	1					Ms/90 alt Mm/30 alt Msn/SV60	
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					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- 1440	360- 375	23-24			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, Vo = Vortrag, V = Vorlesung, ¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ Gewichtung Abschlussnote