



PRÜFUNGSÜBERSICHT

Bachelor-Studiengang Medieninformatik (B_MInf11.0)

Folgende (Teil)-Module müssen am Ende des 5. Verwaltungssemesters bestanden sein: 01, 02, 15, 42

Zeugnisfach	Lehrveranstaltung (Prüfungs-/Studienleistung)	Typ	Prüfungsart	Prüfungsvorleistung	Hör-Sem. W	Prfg.-Sem. W	max. Klausur-dauer	SWS	ECTS			
01 Diskrete Mathematik												
1	Diskrete Mathematik	PL2	Klausur		1	1	120	5 + 3	7,0	7,0	7,0	
02 Analysis												
2	Analysis	PL2	Klausur		1	1	90	3 + 1	4,0	4,0	4,0	
04 Lineare Algebra und Statistik												
4	Lineare Algebra und Statistik	PL2	Klausur		2	2	120	2 + 2 2 + 0	4,0 2,0	6,0	6,0	
14 Automaten und Formale Sprachen												
14	Automaten und Formale Sprachen	PL2	Klausur		2	2	120	3 + 1	4,0	4,0	4,0	
15 Programmierung 1												
15	Programmierung 1	15a SL 15b PL2	Übung Klausur		1 1	1		0 + 1 3 + 0	2,0 3,0	5,0	5,0	
16 Programmierung 2												
16	Programmierung 2	16a SL 16b PL2	Übung Klausur	15a 16a	2 2	2	120	0 + 2 4 + 0	2,0 4,0	6,0	6,0	
17 Algorithmen und Datenstrukturen in C												
17	Algorithmen und Datenstrukturen in C	17a SL 17b PL2 17c SL	Übung Klausur Übung	16a 17a	3 3 3	3	120	0 + 2 4 + 0 2 + 0	4,0 4,0 2,0	12,0	12,0	
18 Objektorientierte Programmierung												
18	Objektorientierte Programmierung	18a SL 18b PL2	Übung Klausur	16a 18a	4 4	4	120	0 + 2 3 + 0	4,0 2,0	6,0	6,0	
20M Datenbanken												
20M	Datenbanken	20a SL 20b PL2	Übung Klausur	2 20a	3 3	3	60	0 + 2 4 + 0	3,0 3,0	6,0	6,0	
21 Rechnernetze												
21	Rechnernetze	21a PL2 21b SL	Klausur Praktikum	15a 21a	3 4	3	120	2 + 2 0 + 2	4,0 2,0	6,0	6,0	
23 Software-Design												
23	Software-Design	23	Softwaretechnik für Internetanwendungen Software-Design	16a	4 4	4	120	2 + 1 4 + 0	3,0 5,0	8,0	8,0	
30 Allgemeine Betriebswirtschaftslehre												
30	Allgemeine Betriebswirtschaftslehre	30	Allgemeine Betriebswirtschaftslehre		3	3	90	4 + 0	4,0	4,0	4,0	
34M Projektmanagement												
34M	Projektmanagement	34a PL2 34b PL	Klausur Praktikum		3 3	3	120	2 + 0 0 + 0	2,0 2,0	4,0	4,0	
38 Datenschutz und Medienrecht												
38	Datenschutz und Medienrecht	38	Medienrecht Datenschutz		5 6	6	120	2 + 0 3 + 0	2,0 2,0	4,0	4,0	
42 Informationstechnik												
42	Informationstechnik	42	Informationstechnik		1	1	120	4 + 0	5,0	5,0	5,0	
49M Workshop Audio-/Video-Bearbeitung												
49M	Workshop Audio-/Video-Bearbeitung	49a PL 49b PL 49c PL2	Workshop Workshop Klausur		1 2 2	1	120	2 + 2 2 + 0 2 + 0	5,0 6,0 2,0	13,0	13,0	
52M Mediengestaltung und Content Management												
52M	Mediengestaltung und Contentmanagement	52a PL 52b PL2	Prakt. Anwendung Mediengestaltung Anwendung Mediengestaltung Content Management Grundlagen der Mediengestaltung		2 2 2 1	2	0 120	0 + 2 2 + 0 2 + 0 4 + 0	2,0 2,0 2,0 4,0	10,0	10,0	
53M Medientheorie und Mediengestaltung												
53M	Medientheorie und Mediengestaltung	53	Medientheorie / Mediendidaktik Technologie der Mediengestaltung		6 6	6		2 + 0 2 + 2	2,0 4,0	6,0	6,0	
56M Computergrafik und Interaktive Systeme												
56M	Computergrafik und Interaktive Systeme	56a PL 56b PL 56c PL 56d PL2	Prakt. Grundlagen der Computergrafik Prakt. Bildbearbeitung Prakt. Virtual Reality Bildbearbeitung Grundlagen der Computergrafik Virtual Reality	17a 17a 17a, 56a	4 5 5 5 4 4	4	120	0 + 2 0 + 1 0 + 3 1 + 0 2 + 0 2 + 0	2,0 1,0 4,0 1,0 2,0 3,0	13,0	13,0	
57M Geometrische Modellierung und Computeranimation												
57M	Geometrische Modellierung und Computeranimation	57a PL 57b PL2 57c PL	Prakt. Geometrische Modellierung und Computeranimation Geometrische Modellierung und Computeranimation Prakt. Interaktive Modellierung	56a	5 5 6	5	120	0 + 4 2 + 0 0 + 2	4,0 2,0 2,0	8,0	8,0	
70M Laborprojekt												
70M	Laborprojekt	70a PL 70b SL	Laborprojekt Communication Skills	01, 02, 15b, 42	5 6	5		0 + 2 2 + 0	8,0 2,0	10,0	10,0	
54M Projekt Medieninformatik												
54M	Projekt Medieninformatik	54	Projekt Medieninformatik	01, 02, 15b, 42	4	4		0 + 1	7,0	7,0	7,0	
64M Softwarequalität												
64M	Softwarequalität	64	Softwarequalität		5	5	120	2 + 0	2,0	2,0	2,0	
22V Software-Engineering												
22V	Software-Engineering	22	Methoden der Softwaretechnik Systemanalyse		5 5	5	120	2 + 0 2 + 0	2,0 2,0	4,0	4,0	
29 Anwendungen der Künstlichen Intelligenz												
29	Anwendungen der Künstlichen Intelligenz	29	Anwendungen der Künstlichen Intelligenz	1	5	5	120	2 + 2	4,0	4,0	4,0	
43 Systemssoftware												
43	Systemssoftware	43	Betriebssysteme Compilerbau	42	5 5	5	120	2 + 0 2 + 0	2,0 2,0	4,0	4,0	
60M Spezielle Betriebswirtschaftslehren												
60M	Spezielle Betriebswirtschaftslehren	60	Grundlagen des Marketings Grundlagen des Medienmanagements		5 5	5	90	2 + 0 2 + 0	2,0 2,0	4,0	4,0	
61M Workshop Rechnernetze												
61M	Workshop Rechnernetze	61	Workshop Rechnernetze	21a, 21b, 42	5	5		2 + 0	2,0	2,0	2,0	
63M Workshop Audio-Bearbeitung												
63M	Workshop Audio-Bearbeitung	63	Workshop Audio-Bearbeitung	15b, 42	5	5		2 + 2	2,0	2,0	2,0	
19 Softwareprojekt												
19	Softwareprojekt	19a PL 19b SL	Softwareprojekt Assistenz	17a, 18a, 34b	6 6	6	120	0 + 1 0 + 2	8,0 4,0	12,0	12,0	
80 Seminar												
80	Seminar	80	Seminar	01, 02, 15b, 42	6	6		0 + 2	6,0	6,0	6,0	
85 Wahlblock Ausland												
85	Wahlblock Ausland	85	Vorlesungen an der ausländ. Hochschule		6	6		15 + 0	20,0	20,0	20,0	
v98 Bachelor-Thesis												
v98	Bachelor-Thesis	v980 SL v998 PL1 v999 PL1	Betriebspraktikum (mind. 12 Wochen) Mündliche Abschlussprüfung Bachelor-Thesis		7 7 7	7	60	0 + 0 0 + 0 0 + 0	17,0 1,0 12,0	30,0	30,0	

210,0

Zeugnisfächer wahlweise (38, 53M, 70M) oder 85 / (29, 61M, 64M) oder (29, 63M, 64M) oder (22V, 61M, 64M) oder (22V, 63M, 64M) oder (43, 61M, 64M) oder (43, 63M, 64M) oder (60M, 61M, 64M) oder (60M, 63M, 64M)

Prüfungstyp / Wiederholbarkeit:

PL2 = 2 x wiederholbar (ggf. mündliche Nachprüfung), PL = 2 x wiederholbar, PL1 = 1 x wiederholbar, SL = unbegrenzt wiederholbar