fhwedel
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Staatlich anerkannte Fachhochschule
PTL Wedel, Prof. Dr. D. Harms, Prof. Dr. H. Harms
Gemeinnützige Schulgesellschaft mbH

STUDIEN- UND PRÜFUNGSORDNUNG
Bachelor-Studiengang
Medieninformatik

Version 20.0

Wedel, den 13. Juni 2023

Hinweis:
Bis zur Veröffentlichung der URL im Nachrichtenblatt Hochschule (herausgegeben vom Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein) hat die Satzung Entwurfscharakter.

Studien- und Prüfungsordnung (Satzung) für den Bachelor-Studiengang *Medieninformatik* 20.0 an der Fachhochschule Wedel vom 1. Juli 2020

Zuständiges Ministerium, Jahr und Seite der Veröffentlichung im Nachrichtenblatt Hochschule: NBl. HS. MBWK Schl.-H. ?, S. ?
Tag der Bekanntmachung auf der Internetseite der FH Wedel: 16. Juli 2020

Aufgrund des § 52 Absatz 1 Satz 2 des Hochschulgesetzes (HSG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 5. Februar 2016 (GVOBl. Schl.-H. S. 39), zuletzt geändert durch Gesetz vom 13. Dezember 2020 (GVOBl. 2021, Schl.-H. S. 2) in Verbindung § 5 Absatz 1 Satz 3 der Corona-Hochschulrechtsergänzungsverordnung vom 22. Januar 2021 (ersatzverkündet am 22. Januar 2021 gemäß § 60 Absatz 3 Satz 1 LVwG auf der Internetseite `https://www.schleswig-holstein.de/DE/Schwerpunkte/Coronavirus/Erlasse/210122_HEVO.html`), wird nach Beschlussfassung durch den Senat vom 1. Juli 2020 und nach Genehmigung durch das Präsidium vom 13. Juni 2023 die folgende Satzung erlassen:

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Allgemeine Studienhinweise 4
§ 2 Geltungsbereich 4
§ 3 Studienbeginn 4
§ 4 Regelstudienzeit 4
§ 5 Abschluss 4
§ 6 Studienberatung 4
§ 7 Studienformen 4
§ 8 Qualifikationsziele 5
§ 9 Studienverlaufs- und Prüfungsplan 6
§ 10 Inkrafttreten und Außerkrafttreten 6
Anhang: Studienverlaufs- und Prüfungsplan 7
Anhang: Vorschläge für Tätigkeiten dualer Studenten 12

§ 1 Allgemeine Studienhinweise

Diese Studiengangs- und Prüfungsordnungordnung des Bachelor-Studiengangs *Medieninformatik* enthält Hinweise allgemeiner Art. Es wird den Studierenden empfohlen, sich auch mit der Prüfungsverfahrensordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge an der Fachhochschule Wedel vertraut zu machen und möglichst frühzeitig Kontakt mit Professoren und wissenschaftlichen Mitarbeitern mit dem Ziel der Studienfachberatung aufzunehmen. Außerdem wird auf die Aushänge des Prüfungssekretariates verwiesen.

§ 2 Geltungsbereich

Diese Studiengangs- und Prüfungsordnungordnung regelt auf der Grundlage der gültigen Prüfungsverfahrensordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge an der Fachhochschule Wedel Ziel, Inhalt und Aufbau des Studiums für den Bachelor-Studiengang *Medieninformatik* an der Fachhochschule Wedel.

§ 3 Studienbeginn

Das Lehrangebot ist auf einen Beginn zum Sommer- und Wintersemester ausgelegt.

§ 4 Regelstudienzeit

Das Lehrangebot erstreckt sich über sieben Semester (Regelstudienzeit). Der zeitliche Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Arbeitslast beträgt 6300 Stunden (= 210 ECTS-Punkte). Für den Erwerb eines ECTS-Punktes wird ein Arbeitsaufwand von 30 Stunden zugrunde gelegt.

§ 5 Abschluss

Den Absolventinnen und Absolventen des Bachelor-Studiums wird der akademische Grad eines „Bachelor of Science“ (abgekürzt: B.Sc.) verliehen.

§ 6 Studienberatung

Zu den Modulen beraten die Modulverantwortlichen.

Die übergreifende Studienfachberatung zur individuellen Studienplanung erfolgt durch vom Prüfungsausschuss bestimmte Studienfachberater. In der Regel sind dies die Studiengangsleiter.

Für nicht fachspezifische Studienprobleme steht die Allgemeine Studienberatung der FH Wedel zur Verfügung.

§ 7 Studienformen

Das Studium kann in folgenden Formen absolviert werden: Vollzeit, Teilzeit oder Dual.

Nähere Regelungen zum dualem Studium und Teilzeitstudium regelt die Prüfungsverfahrensordnung.

§ 8 Qualifikationsziele

(1) Allgemeine Qualifikationsziele

Die grundlegende Ausrichtung des Studienganges zielt auf eine vollwertige Informatikausbildung aus Sicht interaktiver Medien ab und unterscheidet sich wesentlich von einem reinen Informatikstudiengang mit lediglich einer Spezialisierung auf den Bereich der Medien. So lassen sich die Inhalte des Studiengangs in die übergeordneten Felder

1. Mathematik (Analysis, Lineare Algebra, Numerik, etc.),
2. Informatik (Theorie, Algorithmen, Programmiersprachen, Entwicklungswerkzeuge, Anwendungen, etc.),
3. Meidientechnologien und -anwendung (Video, Audio, Computergrafik, Virtuelle Realität, Grafikprogrammierung, Internet und Browser, Mensch-/Maschinekommunikation, User-Interfaces, Echtzeitgrafik, interaktive Modellierung, etc.),
4. rechtliche und ethische Aspekte und einen
5. Wahlblock

aufgliedern. Hierbei decken die ersten drei Felder insgesamt etwa 80% des gesamten Curriculums ab und gut die Hälfte davon ist dem Bereich interaktiver Medien gewidmet.

Im Verlauf des Studium sollen Studierende folgende Befähigungen erlangen, nämlich

- tiefgehende Programmierkenntnisse in relevanten Programmiersprachen und grundlegendes Verständnis komplexer Algorithmen,
- eine große Anzahl derzeit aktueller Entwicklungsumgebungen für Internetanwendungen, interaktive Modellierung und Audio-/Videodesign einzusetzen,
- eigene Algorithmen zu entwickeln und Komplexitätsabschätzungen vorzunehmen,
- die umfassende Kenntnis klassischer Arbeiten im Bereich der Programmierung und speziell der Browser-basierten Entwicklung, um eigene Projekte effizienter zu gestalten,
- unter Nutzung mathematischer Methoden eigene Anwendungen effizienter zu gestalten und zu analysieren,
- einschlägige, wissenschaftliche Methoden und neue Ergebnisse der Informatikforschung auf Aufgabenstellungen in der Praxis unter Berücksichtigung wirtschaftlicher, ökologischer, technischer und gesellschaftlicher Erfordernisse anzuwenden,
- aktuelle Methoden der Künstlichen Intelligenz zu kennen und die Fähigkeit eine objektiven Bewertung über deren Nutzen und Zuverlässigkeit vorzunehmen,
- Schnittstellen zum Anwender zu entwickeln und deren Effizienz zu beurteilen,
- technische Grundlagen, insbesondere für die Interface-Entwicklung, zu besitzen und ergonomische Grundsätze damit zu verknüpfen,
- den gesamten Softwareentwicklungsprozess zu kennen, um größere Projekte planen und evaluieren zu können,
- komplexe Aufgabenstellungen erkennen und fachübergreifend, ganzheitlich und methodisch zu lösen,
- effektiv mit anderen Menschen in unterschiedlichen Situationen und internationalem Umfeld fachübergreifend, konstruktiv zusammenzuarbeiten,
- Projekte zu planen, Aufgaben effizient zu delegieren, zielgerichtet zu kommunizieren,
- in großen Programmierprojekten auf allen Ebenen mitzuarbeiten — auf der Implementationsebene genauso wie in leitenden Funktionen,
- durch einen ausreichenden Praxisbezug des Studiums sich unmittelbar in das berufliche Umfeld zu integrieren und mit Partnern auf unterschiedlichen Ebenen zusammenzuarbeiten,
- die Fähigkeit, Inhalte von Anwendungen und Spielen zu klassifizieren, deren gesellschaftliche Bedeutung zu erkennen und aufgrund Letzterem Entscheidungen für den Entwicklungsprozess zu treffen.

(2) Besondere Qualifikationsziele des Vollzeitstudiums

Die Qualifikationsziele des Vollzeitstudiums sind durch die allgemeinen Ziele umfassend beschrieben.

(3) Besondere Qualifikationsziele des dualen Studiums

Das Duale Studium richtet sich an Studierende, die grundlegende Kompetenzen für Berufsbilder in der Softwareentwickung für die Mensch-/Maschinekommunikation und zu einem späteren Zeitpunkt in der Leitung kleinerer Projektgruppen erwerben und diese von Beginn an in Unternehmen über die regelmäßigen Praxisphasen des Studiums erproben und vertiefen möchten.

Hierbei wird auf eine starke fachliche Verzahnung der in der Hochschule vermittelten Kompetenzen und der im Unternehmen geforderten Fähigkeiten geachtet, die sich auch im zeitlichen Ablauf des Curriculum abzeichnen. Fokus an der Hochschule sind hierbei die wissenschaftlichen Aspekte der vermittelten Methoden und deren Einordnung in das gesamte Spektrum der Ausbildung, im Unternehmen findet parallel die Erprobung der Kompetenzen in einem realen, berufsorientierten Umfeld statt. Dieser frühzeitige Abgleich zwischen Theorie und Praxis ist gerade in der Mitarbeit in größeren Projekten essentiell, da hier die Vorstellungen unter den Projektteilnehmern oft differieren. Das Duale Studium nivelliert die betreffenden Erwartungen schon früh und erhöht so sowohl die Effizienz im Studium als auch die beim späteren Einstieg in ein Unternehmen maßgeblich.

§ 9 Studienverlaufs- und Prüfungsplan

Die Module, die dazugehörigen Lehrveranstaltungen und deren Semesterzuordnung werden im Studienverlaufs- und Prüfungsplan (siehe Anlage) ersichtlich.

Die Vertiefungsrichtungen und Wahlblöcke sind im Modulhandbuch beschrieben.

§ 10 Inkrafttreten und Außerkrafttreten

Diese Studiengangsordnung (Satzung) tritt (rückwirkend) zum 1. Oktober 2020 in Kraft.
Gleichzeitig wird die vorherige Studiengangsordnung (veröffentlicht im Hochschul-Nachrichtenblatt MSGWG, 2016, S. 105) außer Kraft gesetzt.

Wedel, den 13. Juni 2023

Prof. Dr. Eike Harms
Präsident der Fachhochschule Wedel

Anhang: Studienverlaufs- und Prüfungsplan

Legende

Modul-Nr.	Modulnummer
Modul	Bezeichnung des Moduls
Prfg.-Nr.	Prüfungsfachnummer
Veranstaltung	Bezeichnung der Lehrveranstaltung
ECTS pro Semester	Angabe, in welchem Semester in einer Fachrichtung das Modul mit wie vielen ECTS liegt
Fq.	Frequenz W = Wintersemester S = Sommersemester E = jedes Semester
SWS	Semesterwochenstunden (2 SWS = 75 Min./Woche)
Hfgk.	Anzahl Wochen
ws	Durchschnittliche wöchentliche Anwesenheit in der Vorlesungszeit
KoZ	Kontaktzeit
EiZ	Selbststudium
Anw.	Anwesenheit
Vorl.	erforderliche Vorleistungen
Art	Prüfungsform (s.u. **Anmerkung** und Tabelle)
Ben.	Benotung J = Ja N = nein
Vers.	Anzahl der Versuche (* 4. Versuch = mündliche Nachprüfung)
Dauer	Dauer der Prüfung
OA.	Online-Anmeldung
Gew.	Prozentualer Anteil an der Abschlussnote
Vert.	Vertiefungsrichtung (s.u. **Anmerkung**)
WB	Wahlblockzuordnung
LF.	Veranstaltungsform (s.u. Tabelle)
Mit.	Mitarbeiterkürzel
Sprache V.	Vorlesungssprache DE = deutsch EN = Englisch
Sprache M.	Sprache der Unterrichtsmaterialien DE = deutsch EN = Englisch
Fachgebiet	Informatik Integrationsfach Mathematik Technik Wirtschaft Medien & Kommunikation Fremdsprachen & Recht
Curricularer Bezug	Grundlagen Kernfach Spezialisierung Soft Skills

Kürzel	Prüfungsform	admissible assessment types
AB	Abnahme	acceptance test
AS	Assessment	assessment
AU	Ausland	study abroad
FP	Teilnahme	participation
K1	Klausur + ggf. Bonus	written examination (+ bonus points)
K2	Klausur / Mündliche Prüfung + ggf. Bonus	written or oral examination (+ bonus points)
KL	Klausur	written examination
KM	Klausur / Mündliche Prüfung	written or oral examination
KO	Kolloquium	colloquium
MP	Mündliche Prüfung	oral examination
PB	Praktikumsbericht / Protokoll	practical course report
PF	Portfolio-Prüfung	different types of examinations
PR	Präsentation / Referat	presentation
SA	Schriftl. Ausarbeitung (ggf. mit Präsentation)	written documentation (if necessary presentation)

Kürzel	Veranstaltungsform	teaching methods
A	Assistenz	assistance
BR	Betriebliches Praktikum	internship
di	Mehrere Veranstaltungsarten	different types of lectures
F	Fallstudie	case study
K	Kolloquium	colloquium
P	Praktikum	lab
PR	Projekt	project
S	Seminar	seminar
TS	Thesis	thesis
U	Übung/Praktikum/Planspiel	tutorial/lab/business game
Y	Veranstaltungen an ausländischer Hochschule	study abroad
V	Vorlesung	lecture
VU	Vorlesung mit integrierter Übung/Workshop/Assigm.	lecture with tutorial, workshop, assignment
W	Workshop	workshop

Anmerkung für Bachelor-Studiengänge: Prüfungsform mit ^{U}:
Zur Sicherstellung eines angemessenen Studienablaufes müssen gekennzeichneten Module bis zum Ende des 5. Studiensemesters erfolgreich absolviert werden.

Anmerkung für Vertiefungsrichtung:
Ein Modul, welches laut Studienverlaufsplan in allen Vertiefungsrichtungen vorkommt, ist ein nicht abwählbares Pflichtfach, welches im Mobilitätsfenster liegt. Das International Office und/oder der Fachbereichsleiter stellt beim formulieren des Learning Agreements in Abstimmung mit dem Studierenden und der kooperierenden Institution sicher, dass im Auslandssemester eine äquivalente Leistung erbracht wird.

Die Spaltenanzeige variiert nach Darstellungsform.

B_MInf20.0

Studienverlaufs- und Prüfungsplan Medieninformatik (B.Sc.)

Modul-Nr.	Prfg.-Nr.	Modul / Veranstaltung	Aufwand pro Semester: ECTS pro Semester 1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	Fq.	SWS	Hfgk.	WS [min]	KoZ [h]	EiZ [h]	Anw.	Prüfung: Vorl.	Art	Ben.	Vers.	Dauer [min]	OA.	Einordnung: Vert.	WB.	LF.	Mit.	Sprache V.	Sprache M.	Fachgebiet	Curricularer Bezug
B014		Audio und Grundlagen der AV-Bearbeitung																								dsg			Integrationsfach	
	B014a	Workshop Audio-Bearbeitung	2.5							W	5	12	187.5	37.5	37.5	J		PF	J	3		N			di	hi	DE	DE		
	B014b	Grundlagen der AV-Bearbeitung		2.5						S	2	12	75.0	15.0	60.0	N		K1	J	3*	60	J			V	dsg	DE	DE		
B003		Programmstrukturen 1																								hs			Informatik	
	B003a	Programmstrukturen 1	3.0							E	4	12	150.0	30.0	60.0	N		K1[U]	J	3*	120	J			V	hs	DE	DE		
	B003b	Übg. Programmstrukturen 1	2.0							E	6	12	225.0	45.0	15.0	J		AB[U]	N	o. B.		N			U	ne	DE	DE		
B004		Informationstechnik																								dsg			Informatik	
	B004a	Informationstechnik	5.0							W	4	12	150.0	30.0	120.0	N		K1[U]	J	3*	60	J			V	dsg	DE	DE		
B001		Analysis																								hgl			Mathematik	
	B001a	Analysis	3.0							E	4	12	150.0	30.0	60.0	N		K1[U]	J	3*	120	J			V	hgl	DE	DE		
	B001b	Übg. Analysis	2.0							E	2	12	75.0	15.0	45.0	N		FP[U]	N	o. B.		N			U	fko	DE	DE		
B002		Mathematische Konzepte und Diskrete Mathematik																								iw			Mathematik	
	B002a	Diskrete Mathematik	5.0							E	4	12	150.0	30.0	120.0	N		K1[U]	J	3*	120	J			V	iw	DE	DE		
B034		Einführung in die Betriebswirtschaft																								fko			Wirtschaft	
	B034a	Einführung in die Betriebswirtschaft	5.0							E	4	12	150.0	30.0	120.0	N		K1	J	3*	60	J			VU	fko	DE	DE		
B018		Workshop Audio-/Video-Bearbeitung																								bo			Integrationsfach	
	B018a	Workshop Audio-/Video-Bearbeitung		5.0						S	3	12	112.5	22.5	127.5	J		AB	J	3		N			W	ann	DE	DE		
B044		UNIX und Shell-Programmierung																								kar			Informatik	
	B044a	UNIX & Shell Programmierung		2.0						S	2	12	75.0	15.0	45.0	N		AB	N	o. B.		N			VU	kar	DE	DE		
		Übg. UNIX & Shell-Programmierung		3.0						S	2	12	75.0	15.0	75.0	J									VU	mhe	DE	DE		
B020		Programmstrukturen 2																								hs			Informatik	
	B020a	Programmstrukturen 2		3.0						E	4	12	150.0	30.0	60.0	N		K1	J	3*	150	J			V	hs	DE	DE		
	B020b	Übg. Programmstrukturen 2		2.0						E	2	12	75.0	15.0	45.0	J	B003b	AB	N	o. B.		N			U	klk	DE	DE		
B036		Programmierpraktikum																								klk			Informatik	
	B036a	Programmierpraktikum		5.0						E	0	12	0.0	0.0	150.0	J		PB	J	3		N			U	klk	DE	DE		
B015		Mediengestaltung																								hi			Integrationsfach	
	B015a	Anwendung Mediengestaltung		2.5						S	3	12	112.5	22.5	52.5	N		K1	J	3*	90	J			VU	mlo	DE	DE		
		Grundlagen der Mediengestaltung	2.5							W	4	12	150.0	30.0	45.0	N									VU	mlo	DE	DE		
B019		Deskriptive Statistik und Grundlagen der Linearen Algebra																								fbo			Mathematik	
	B019a	Deskriptive Statistik		2.5						S	2	12	75.0	15.0	60.0	N		K1	J	3*	120	J			V	fbo	DE	DE		
		Grundlagen der Linearen Algebra		2.5						S	2	12	75.0	15.0	60.0	N									V	aha	DE	DE		
B038		Compositing Projekt																								bo			Integrationsfach	
	B038a	Compositing Projekt			5.0					W	2	12	75.0	15.0	135.0	J	B018a	AB	J	3		N			PR	ann	DE	DE		
B040		Algorithmen und Datenstrukturen																								uhl			Informatik	
	B040a	Algorithmen und Datenstrukturen			3.0					W	3	12	112.5	22.5	67.5	N	B020b	K1	J	3*	90	J			V	uhl	DE	DE		
	B040b	Übg. Algorithmen & Datenstrukturen			2.0					W	2	12	75.0	15.0	45.0	J		AB	N	o. B.		N			U	mhe	DE	DE		
B043		Systemnahe Programmierung																								uhl			Informatik	
	B043a	Systemnahe Programmierung			2.0					W	2	12	75.0	15.0	45.0	N		K1	J	3*	120	J			V	uhl	DE	DE		
	B043b	Übg. Systemnahe Programmierung			3.0					W	2	12	75.0	15.0	75.0	J		AB	N	o. B.		N			U	mhe	DE	DE		
B037		Rechnernetze																								kal			Informatik	
	B037a	Rechnernetze			3.0					E	4	12	150.0	30.0	60.0	N		K1	J	3*	90	J			V	kal	DE	DE(EN)		
	B037b	Prakt. Rechnernetze			2.0					E	2	12	75.0	15.0	45.0	J		AB	N	o. B.		N			U	kal	DE	DE/EN		
B052		Einführung in Datenbanken																								mpr			Informatik	
	B052a	Einführung in Datenbanken			3.0					W	2	12	75.0	15.0	75.0	N		K1	J	3*	60	J			V	mpr	DE	DE		
	B052b	Übg. Einführung in Datenbanken			2.0					W	1	12	37.5	7.5	52.5	J		AB	N	o. B.		N			U	mpa	DE	DE		
B045		Lineare Algebra																								aha			Mathematik	
	B045a	Lineare Algebra			5.0					W	4	12	150.0	30.0	120.0	N	B019a	K1	J	3*	120	J			V	aha	DE	DE		
B085		Grundlagen der Computergrafik																								bo			Integrationsfach	
	B085a	Grundlagen der Computergrafik				2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	N		K1	J	3*	90	J			V	bo	DE	DE		
	B085b	Prakt. Grundlagen der Computergrafik				3.0				S	4	12	150.0	30.0	60.0	J	B043b	AB	J	3		N			U	ne	DE	DE		

			Aufwand pro Semester														Prüfung						Einordnung							
Modul-Nr.		Modul	ECTS pro Semester							Fq.	SWS	Hfgk.	WS	KoZ	EiZ	Anw.	Vorl.	Art	Ben.	Vers.	Dauer	OA.	Vert.	WB.	LF.	Mit.	Sprache		Fachgebiet	Curricularer Bezug
	Prfg.-Nr.	Veranstaltung	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.				[min]	[h]	[h]						[min]						V.	M.		
B083		Virtual and Augmented Reality																								bo			Integrationsfach	
	B083a	Virtual und Augmented Reality				2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	N		K1	J	3*	90	J			V	bo	DE	DE		
	B083b	Prakt. Interaktive Geometrische Modellierung				3.0				S	3	12	112.5	22.5	67.5	J		AB	J	3		N			U	swa	DE	DE		
B097		Bildbearbeitung und -analyse																								dsg			Integrationsfach	
	B097a	Bildbearbeitung und -analyse				2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	N		K1	J	3*	60	J			V	dsg	DE	DE		
	B097b	Prakt. Bildbearbeitung und -analyse				3.0				S	2	12	75.0	15.0	75.0	J	B043b	AB	J	3		N			U	hoe	DE	DE		
B059		Web-Anwendungen																								mpr			Informatik	
	B059a	Web-Anwendungen				3.0				S	3	12	112.5	22.5	67.5	N		K1	J	3*	60	J			V	mpr	DE	DE		
	B059b	Übg. Web-Anwendungen				2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	J	B003b	AB	N	o. B.		N			U	mpa	DE	DE		
B057		Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung																								uhl			Informatik	
	B057a	Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung				2.0				S	2	12	75.0	15.0	45.0	N	B020b	K1	J	3*	120	J			V	uhl	DE	DE		
	B057b	Übg. Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung				3.0				S	2	12	75.0	15.0	75.0	J		AB	N	o. B.		N			U	mhe	DE	DE		
B058		Software-Design																								uhl			Informatik	
	B058a	Software-Design				5.0				S	4	12	150.0	30.0	120.0	N	B020a	K1	J	3*	90	J			V	uhl	DE	DE		
B102		Geometrische Modellierung und Computeranimation																								bo			Integrationsfach	
	B102a	Geometrische Modellierung und Computeranimation					2.0			W	2	12	75.0	15.0	45.0	N		K1	J	3*	90	J			V	bo	DE	DE		
	B102b	Prakt. Geometrische Modellierung und Computeranimation					3.0			W	4	12	150.0	30.0	60.0	J	B085b	AB	J	3		N			U	ne	DE	DE		
B084		Praktikum Virtual Reality																								mri			Integrationsfach	
	B084a	Prakt. Virtual Reality					5.0			E	4	12	150.0	30.0	120.0	J	B085b	AB	J	3		N			U	mer	DE	DE		
B092		Projekt Medieninformatik																								Doz			Integrationsfach	
	B092a	Projekt Medieninformatik					5.0			E	2	12	75.0	15.0	135.0	J		SA	J	3		N			PR	Doz	DE	DE		
B093		Softwarequalität																								gb			Informatik	
	B093a	Softwarequalität					5.0			W	4	12	150.0	30.0	120.0	N		K1	J	3*	90	J			VU	jbn	DE(EN)	EN		
B107		Einführung in die Robotik																						A6, A8, A10, A3		uh			Informatik	
	B107a	Einführung in die Robotik					2.0			W	2	12	75.0	15.0	45.0	N		K1	J	3*	120	J			V	uh	DE	DE		
	B107b	Prakt. Robotik					3.0			W	2	12	75.0	15.0	75.0	J		PB	J	3		N			U	uh	DE	DE		
B095		Anwendungen der Künstlichen Intelligenz																						A4, A1, A2, A3		iw			Informatik	
	B095a	Anwendungen der Künstlichen Intelligenz					5.0			W	4	12	150.0	30.0	120.0	N	B002a, B020b	K1	J	3*	120	J			VU	iw	DE(EN)	DE(EN)		
B244		Datenvisualisierung und Kommunikation																						A7, A5, A1, A6		NN			Integrationsfach	
	B244a	Datenvisualisierung & Kommunikation					2.0			W	2	12	75.0	15.0	45.0	N		K1	J	3*	90	J			P	NN	DE	DE		
	B244b	Übg. Datenvisualisierung & Kommunikation					3.0			W	2	12	75.0	15.0	75.0	N		AB	N	o. B.		N			U	NN	DE	DE		
B054		Grundlagen DLM und Marketing & Medien																						A4, A7, A9, A10		gi			Wirtschaft	
	B054a	Grundlagen DLM					2.5			W	2	12	75.0	15.0	60.0	N		K1	J	3*	80	J			VU	gi	DE	DE		
		Grundlagen Marketing & Medien					2.5			W	2	12	75.0	15.0	60.0	N									V	afi	DE	DE		
B116		Technologie der Mediengestaltung und GUI-Programmierung																						A5, A2, A8, A9		uh			Medien & Kommunikation	
	B116a	Technologie der Mediengestaltung und GUI-Programmierung					5.0			W	4	12	150.0	30.0	120.0	N		K1	J	3*	60	J			V	ona	DE	DE		
B122		IT-Sicherheit																						B1		gb			Informatik	
	B122a	IT-Sicherheit						5.0		S	4	12	150.0	30.0	120.0	N		K1	J	3*	90	J			VU	gb	DE(EN)	EN		
B147		Seminar Medieninformatik																						B1, B2		Doz			Integrationsfach	
	B147a	Seminar Medieninformatik						5.0		E	2	12	75.0	15.0	135.0	J		SA	J	3		N			S	bo	DE	DE		
B121		Software-Projekt																						B1		Doz			Integrationsfach	
	B121a	Projektmanagement						2.0		S	2	12	75.0	15.0	45.0	N		K1	J	3*	60	J			V	gre	DE/EN	DE/EN		
	B121b	Softwareprojekt						8.0		E	4	12	150.0	30.0	210.0	J	B036a	PB	J	3		N			PR	bo	DE	DE		

			Aufwand pro Semester														Prüfung						Einordnung							
Modul-Nr.		Modul	ECTS pro Semester							Fq.	SWS	Hfgk.	WS	KoZ	EiZ	Anw.	Vorl.	Art	Ben.	Vers.	Dauer	OA.	Vert.	WB.	LF.	Mit.	Sprache		Fachgebiet	Curricularer Bezug
	Prfg.-Nr.	Veranstaltung	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.				[min]	[h]	[h]						[min]						V.	M.		
B053		Datenschutz und Medienrecht																						B1, B2		gb			Fremdsprachen & Recht	
	B053a	Datenschutz						2.0		S	2	12	75.0	15.0	45.0	N		K1	J	3*	180	J			V	swe	DE	DE		
		Medienrecht						3.0		S	2	12	75.0	15.0	75.0	N									V	tbi	DE	DE		
B118		Soft Skills																						B1		Doz			Medien & Kommunikation	
	B118a	Assistenz						3.0		E	3	12	112.5	22.5	67.5	N		SA	N	o. B.		N			A	div	DE	DE		
	B118b	Communication Skills						2.0		E	2	12	75.0	15.0	45.0	J		SA	N	o. B.		N			W	amk	DE	DE		
B099		Auslandssemester																						B2		nha			Integrationsfach	
	B099a	Auslandssemester						20.0		E	15	12	562.5	112.5	487.5	N		AU	J	3		N			Y	nha	DE	DE		
B176		Praxissemester (dual)																						B3		aam				
	B176a	Praxissemester (dual)						25.0		E	20	20	1250.0	250.0	500.0	J		PB	N	o. B.		N			P	aam	DE	DE		
B179		Wissenschaftliche Ausarbeitung (dual)																						B3		aam				
	B179a	Wissenschaftliche Ausarbeitung (dual)						5.0		E	3	12	112.5	22.5	127.5	J		SA	J	3		N			P	Doz	DE	DE		
B159		Betriebspraktikum																								Doz			Integrationsfach	
	B159a	Betriebspraktikum							17.0	E	0	12	0.0	0.0	510.0	N		PB	N	o. B.		N			BR	Doz	DE	DE		
B150		Bachelor-Thesis																								Doz			Integrationsfach	
	B150a	Bachelor-Thesis							12.0	E	0	12	0.0	0.0	360.0	N		SA	J	2		N			TS	Doz	DE	DE		
B160		Bachelor-Kolloquium																								Doz			Integrationsfach	
	B160a	Kolloquium							1.0	E	1	12	37.5	7.5	22.5	N	B150a	KO	J	2	15	N			K	Doz	DE	DE		

Vorschläge für Tätigkeiten/Aufgaben dualer Studenten

- **Medieninformatik mit Beginn Wintersemester**

Praxis-phase	Fähigkeiten Student	Mögliche Tätigkeiten
1	• Stärkung des analytischen Denkens • Aufbau von Grundelementen der Programmierung • Logischer Aufbau von Programmen • Verständnis von Datenbanken und Relationen • Basiskenntnisse zu Programmieren im Kleinen • Betriebswirtschaftliche Grundkenntnisse • Verstehen und Nachvollziehen von Unternehmensprozessen bzw. Arbeitsabläufen in Projekten •	Die Einsatzzeit im Unternehmen ist begrenzt durch die Übungen im Rahmen der Module „Audio und AV-Bearbeitung“ und „Mediengestaltung“. Die Übungen finden am Hochschulstandort statt und werden von externen Lehrbeauftragten durchgeführt. Es muss hierbei mit einem Umfang von ???? gerechnet werden. • Einarbeitung (Teilnahme an Konferenzen / Mitarbeit im Projekt) • Rotation im Unternehmen, um alle Bereiche kennenzulernen • Kennenlernen von Unternehmensorganisation/-struktur und –zielen
2	• Grundlagen Kenntnisse JAVA, UNIX, Shell, objektorientierte Programmierung • Schreiben von Skripten • Bessere Strukturierung von Programmcodes • Auswertungen • Datenschutzkenntnisse (bspw. zu Richtlinien beim Anonymisieren von Daten) • Kenntnisse Wirtschaftsprivatrecht (z.B. für	• Verifizieren von Programmcodes • Gestaltung von Websites mit HTML und CSS • Dokumentationen • Programme mittlerer Komplexität (Vertiefung Java-Softwareentwicklungs-Kompetenz) • Mitarbeit in Projekten • Teilnahme bei Produktion von Video-Clips • Bearbeitung von Videos am Rechner

Vorschläge für Tätigkeiten/Aufgaben dualer Studenten

- **Medieninformatik mit Beginn Wintersemester**

Praxis-phase	Fähigkeiten Student	Mögliche Tätigkeiten
	Vertragsmanagement) • Verstehen von Algorithmen • Verstehen eines STP • Beachten von funktionalen und nicht-funktionalen Anforderungen • Nutzung einer aktuellen, verbreiteten Entwicklungsumgebung • Kenntnisse zum Einsatz industrietypischer Video-Editing-Software •	
3	• Erweiterte Kenntnisse in Java … • Methoden und Herangehensweisen • Verständnis von Netzwerkkomponenten • Softwareentwicklung in Java • Anwenden der Grundregeln benutzungsgerechter Oberflächengestaltung • Kenntnisse wesentlicher Qualitätsmerkmale	• Erstellen von Oberflächentests für Webanwendungen (HTML, JavaScript) • Einarbeitung in Docker und Kubernetes • Softwareentwicklung (mit Java, JavaScript, C#, CSS, Powershell) • Dynamische Darstellung von Symbolen auf einer Karte mit GoogleMaps JavaScript API in einer Webanwendung (AngularJS) • Styling Webanwendung mit Angular Material (HTML, Javascript) • Anpassung Webservice-Schnittstellen

Vorschläge für Tätigkeiten/Aufgaben dualer Studenten

- **Medieninformatik mit Beginn Wintersemester**

Praxis-phase	Fähigkeiten Student	Mögliche Tätigkeiten
	von Software und der wechselseitigen Abhängigkeiten • Eigenständiges Strukturieren und Realisieren von vollständigen Softwaresystemen größeren Umfangs (ausgehend von einer problemorientierten Aufgabenstellung) • Datenbanken: Funktionsweise, Struktur • Realisierung dynamischer Datenstrukturen • Datenbankabfragen mit SQL • Video-Kompression • Einarbeiten/Entwicklung mit C/AL •	• Anpassung relationaler Datenbanken • Weiterentwicklung einer App • Aktualisierung von Datenbankabfragen • Einschätzung Projektaufwand • Back-End/Front-End-Entwicklungen • Vertiefen von Softwareentwicklungskompetenz und Architekturplanung • Kennenlernen besonderer Aspekte hinsichtlich responsiven Webdesigns
4	• Verbesserte Selbstständigkeit: Organisation, Zeitmanagement, Initiative • Softwaredokumentation: Wissen um die Bedeutung der Usability als benutzerzentriertes Qualitätsmerkmal • Tieferes Anwenden von HTML, CSS, JavaScript, Java	• Verbesserung Softskills durch Übernahme von Verantwortung (bspw. Betreuung neuer Studenten, Auszubildender, Praktikanten), Präsentation von Projekten/Status/Zwischenständen • Teilnahme an / Präsentation in Meetings • Ausbau Softskills: Verständnis für soziale, strukturelle Zusammenhänge durch eigene Themen/Aufgaben fördern/verbessern • Einblick in Projektentwicklung • Webentwicklung mit HTML, JavaScript, CSS

Vorschläge für Tätigkeiten/Aufgaben dualer Studenten ➢ **Medieninformatik mit Beginn Wintersemester**		
Praxis-phase	Fähigkeiten Student	Mögliche Tätigkeiten
	• Kenntnis zu technischen Konzepten VR und AR • VR Szenen und Objekte entwerfen • Digitale Bilddaten strukturieren und anpassen • Bilddaten in Frequenz- und Ortsbereich analysieren und bearbeiten • Objekte in Bilddaten automatisch klassifizieren und segmentieren •	• Grafische Darstellungen: Vorbereitung einer Augmented-Reality-Anwendung • 3-D Objekte erstellen • Virtuelle Szenen erstellen