

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

STUDIEN- UND PRÜFUNGSORDNUNG
Bachelor-Studiengang
Medieninformatik
Version 23.0

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* 23.0 an der Fachhochschule Wedel vom 25. Mai 2022

Zuständiges Ministerium, Jahr und Seite der Veröffentlichung im Nachrichtenblatt Hochschule: NBl. HS. MBWK Schl.-H. ?, S. ?

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_HEV0.html), wird nach Beschlussfassung durch den Senat vom 25. Mai 2022 und nach Genehmigung durch das Präsidium am selben Datum 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	6
Anhang:	Studienverlaufs- und Prüfungsplan	7
Anhang:	Vorschläge für Tätigkeiten dualer Studenten	11

§ 1 Allgemeine Studienhinweise

Diese Studiengangs- und Prüfungsordnung 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 Prüfungsordnung 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 dualen 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. Meidientechologien 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 Softwareentwicklung 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

Diese Studiengangordnung (Satzung) tritt zum 1. Oktober 2022 in Kraft.

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. Studienseesters 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.

Studienverlaufs- und Prüfungsplan Medieninformatik (B.Sc.)

Modul-Nr. Modul			Aufwand pro Semester														Prüfung					Einordnung									
			ECTS pro Semester							Fq.	SWS	Hfkg.	KoZ	EiZ	AA	Anw.	Vorl.	Art.	Ben.	Vers.	Dauer (min)	OA	Vert.	WB.	LF.	Mit.	Sprache		Fachgebiet		
	Prüf.-Nr.	Veranstaltung	1	2	3	4	5	6	7																		V.	M.			
MB001	Analysis																														
	TB001	Analysis	3,0							W+S	4	12	30,0	60,0	90,0	N		K1 ^U	J	3*	120	J			V	hgl	DE	DE	Mathematik		
	TB002	Übg. Analysis	2,0								W+S	2	12	15,0	45,0	60,0	N		FP ^U	N	o.B.		N			U	fko	DE	DE		
MB002	Mathematische Konzepte und Diskrete Mathematik																														
	TB003	Diskrete Mathematik	5,0							W+S	4	12	30,0	120,0	150,0	N		K1 ^U	J	3*	120	J			V	iw	DE	DE	Mathematik		
MB003	Programmstrukturen 1																														
	TB004	Programmstrukturen 1	3,0							W+S	4	12	30,0	60,0	90,0	N		K1 ^U	J	3*	120	J			V	dpr	DE	DE	Informatik		
	TB005	Übg. Programmstrukturen 1	2,0								W+S	6	12	45,0	15,0	60,0	J		AB ^B	N	o.B.		N			U	ne	DE	DE		
MB004	Informationstechnik																														
	TB006	Informationstechnik	5,0							W	4	12	30,0	120,0	150,0	N		K1 ^U	J	3*	60	J			V	dsg	DE	DE	Informatik		
MB014	Audio und Grundlagen der AV-Bearbeitung																														
	TB093	Workshop Audio-Bearbeitung	2,5							W	5	12	37,5	37,5	75,0	J		PF	J	3		N			di	hl	DE	DE			
	TB082	Grundlagen der AV-Bearbeitung		2,5						S	2	12	15,0	60,0	75,0	N		K1	J	3*	60	J			V	dsg	DE	DE	Integrationsfach		
MB015	Mediengestaltung																														
	TB075	Anwendung Mediengestaltung Grundlagen der Mediengestaltung		2,5						S	3	12	22,5	52,5	75,0	N										VU	mlo	DE	DE		
MB052	Einführung in Datenbanken																														
	TB020	Einführung in Datenbanken	3,0							W	2	12	15,0	75,0	90,0	N		K1	J	3*	60	J			V	mpa	DE	DE	Informatik		
	TB021	Übg. Einführung in Datenbanken	2,0								W	1	12	7,5	52,5	60,0	J		AB	N	o.B.		N			U	mzo	DE	DE		
MB018	Workshop Audio- / Video-Bearbeitung																														
	TB092	Workshop Audio-/Video-Bearbeitung		5,0						S	3	12	22,5	127,5	150,0	J		AB	J	3		N				W	ann	DE	DE	Integrationsfach	
MB019	Deskriptive Statistik und Grundlagen der Linearen Algebra																														
		Deskriptive Statistik		2,5						S	2	12	15,0	60,0	75,0	N										V	fbo	DE	DE	Mathematik	
	TB009	Grundlagen der Linearen Algebra		2,5							S	2	12	15,0	60,0	75,0	N		K1	J	3*	120	J			V	aha	DE	DE		
MB020	Programmstrukturen 2																														
	TB010	Programmstrukturen 2	3,0							W+S	4	12	30,0	60,0	90,0	N		K1	J	3*	150	J			V	dpr	DE	DE	Informatik		
	TB011	Übg. Programmstrukturen 2	2,0								W+S	2	12	15,0	45,0	60,0	J	TB005	AB	N	o.B.		N			U	klk	DE	DE		
MB044	UNIX und Shell-Programmierung																														
	TB019	UNIX und Shell-Programmierung	2,0							S	2	12	15,0	45,0	60,0	N										V	di	DE	DE	Informatik	
		Übg. UNIX und Shell-Programmierung	3,0								S	2	12	15,0	75,0	90,0	J		AB	N	o.B.		N			U	mhe	DE	DE		
MB238	Digital Content Creation																														
	TB085	Prakt. Interaktive Geometrische Modellierung	3,0							W+S	8	4	22,5	67,5	90,0	J		AB	J	3		N				U	swa	DE	DE	Informatik	
	TB100	Prakt. Fortgeschrittene Interaktive Modellierung	2,0								W+S	8	3	15,0	45,0	60,0	J		AB	J	3		N			U	swa	DE	DE		
MB038	Compositing-Projekt																														
	TB077	Compositing-Projekt		5,0						W	2	12	15,0	135,0	150,0	J	TB092	AB	J	3		N				PR	ann	DE	DE	Integrationsfach	
MB043	Systemnahe Programmierung																														
	TB072	Systemnahe Programmierung		2,0						W	2	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	120	J			V	uhl	DE	DE	Informatik		
	TB074	Übg. Systemnahe Programmierung	3,0								W	2	12	15,0	75,0	90,0	J		AB	N	o.B.		N			U	mhe	DE	DE		
MB045	Lineare Algebra																														
	TB068	Lineare Algebra		5,0						W	4	12	30,0	120,0	150,0	N	TB009	K1	J	3*	120	J			V	aha	DE	DE	Mathematik		
MB056	Usability and Mobile																														
	TB153	Mobile Commerce		3,0						W	3	12	22,5	67,5	90,0	N										VU	fhe	DE	DE	Integrationsfach	
		User Experience	2,0								W	2	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	120	J			VU	wa	DE	DE		
MB221	Grundlagen Data Science																														
	TB104	Data Literacy		3,0						W	2	12	15,0	75,0	90,0	N		K1	J	3*	60	J				V	ann	DE	DE	Integrationsfach	
	TB121	Übg. Data Science		2,0							W	2	12	15,0	45,0	60,0	N		AB	N	o.B.		N			U	kil	DE	DE		
MB252	Mechanik und Elektrotechnik																														
	TB108	Grundlagen der Elektrotechnik Grundlagen der Mechanik		3,0						W	4	12	30,0	60,0	90,0	N										VU	cbu	DE (EN)	DE/EN	Technik	
MB269	Workshop Special Effects and Movies																														
		Special Effects and Movies								W	2	12	15,0	45,0	60,0	N										V	aha	DE	DE		
	TB260	Workshop Special Effects and Movies		5,0							W	4	6	30,0	120,0	150,0	J		AB	J	3		N			W	ann	DE	DE	Integrationsfach	
MB293	Digital Product Management																														
	TB284	Digital Product Management		5,0						W	4	12	30,0	60,0	90,0	J		K1	J	3*		J				VU	awo	gru	DE	DE	Integrationsfach
MB053	Datenschutz und Medienrecht																														
	TB078	Datenschutz				2,0				S	2	12	15,0	45,0	60,0	N											V	gb	DE	DE	Fremdsprachen & Recht
		Medienrecht				3,0					S	2	12	15,0	75,0	90,0	N		K1	J	3*		J				V	bra	DE	DE	
MB059	Web-Anwendungen																														
	TB027	Web-Anwendungen				3,0				S	3	12	22,5	67,5	90,0	N											V	mpg	DE	DE	Informatik
	TB028	Übg. Web-Anwendungen		2,0							S	2	12	15,0	45,0	60,0	J	TB005	AB	N	o.B.		N			U	mpg	DE	DE		
MB085	Grundlagen der Computergrafik																														
	TB066	Grundlagen der Computergrafik				2,0				S	2	12	15,0	45,0	60,0	N											V	bo	DE	DE	Integrationsfach
	TB071	Prakt. Grundlagen der Computergrafik		3,0							S	4	12	30,0	60,0	90,0	J	TB074	AB	J	3		N			U	pmu	DE	DE		

Modul-Nr. Modul			Aufwand pro Semester											Prüfung						Einordnung									
			ECTS pro Semester							Fq.	SWS	Hfkg.	KoZ	EIZ	AA	Anw.	Vorl.	Art.	Ben.	Vers.	Dauer	OA.	Vert.	WB.	LF.	Mit.	Sprache	Fachgebiet	
			1	2	3	4	5	6	7				[h]	[h]	[h]						[min]					V.	M.		
MB097	Bildbearbeitung und -analyse																									dsg		Integrationsfach	
	TB076	Bildbearbeitung und -analyse				2,0				S	2	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	60	J			V	dsg	DE	DE	
	TB083	Prakt. Bildbearbeitung und -analyse				3,0				S	2	12	15,0	75,0	90,0	J	TB074	AB	J	3		N			U	hoe	DE	DE	
MB209	Applied Data Science and Machine Learning																									uh		Informatik	
	TB061	Applied Data Science and Machine Learning				5,0				S	4	12	30,0	120,0	150,0	J		SA	N	o.B.		N			VU	czo	DE (EN)	DE/EN	
MB267	Game Engines																									bo		Integrationsfach	
	TB097	Game-Engines				3,0				S	4	12	30,0	60,0	90,0	N		AB	J	3		N			W	pmu	DE	DE	
	TB258	Prakt. Level-Design				2,0				S	2	4	10,0	50,0	60,0	J		AB	J	3		N			U	pmu	DE	DE	
MB270	Optik und Interface-Technologie																									bo		Technik	
	TB267	Echtzeitsysteme				1,5				S	2	12	15,0	30,0	45,0	N									V	saw	DE	DE	
		Interface-Technologie				1,5				S	2	12	15,0	30,0	45,0	N	TB006	K1	J	3*	150	J			V	dsg	DE	DE	
		Optik				1,5				S	2	12	15,0	30,0	45,0	N									V	aha	DE	DE	
	TB172	Prakt. Optik				0,5				S	1	12	7,5	7,5	15,0	J		PB	J	3		N			U	jg	DE	DE	
MB291	Web- and App-Analytics																									awo		Wirtschaft	
	TB282	Web- and App-Analytics				2,0				S	2	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	60	J			VU	awo	DE	DE	
	TB126	Web-Analytics Projekt				3,0				S	3	12	22,5	67,5	90,0	J		SA	J	3		N			PR	awo	DE	DE	
MB040	Algorithmen und Datenstrukturen																									uhl		Informatik	
	TB015	Algorithmen und Datenstrukturen				3,0				W	4	12	30,0	60,0	90,0	N	TB011	K1	J	3*	90	J			V	uhl	DE	DE	
	TB016	Übg. Algorithmen und Datenstrukturen				2,0				W	2	12	15,0	45,0	60,0	J		AB	N	o.B.		N			U	mhe	DE	DE	
MB102	Geometrische Modellierung und Computeranimation																									bo		Integrationsfach	
	TB081	Geometrische Modellierung und Computeranimation				2,0				W	2	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	90	J			V	bo	DE	DE	
	TB084	Prakt. Geometrische Modellierung und Computeranimation				3,0				W	4	12	30,0	60,0	90,0	J	TB071	AB	J	3		N			U	pmu	DE	DE	
MB107	Einführung in die Robotik																									uh		Informatik	
	TB080	Einführung in die Robotik				2,0				W	2	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	120	J			V	uh	DE	DE	
	TB086	Prakt. Robotik				3,0				W	2	12	15,0	75,0	90,0	J	TB011	PB	J	3		N			U	hoe	DE	DE	
MB116	Technologie der Mediengestaltung und GUI-Programmierung																									uh		Medien & Kommunikation	
	TB089	Technologie der Mediengestaltung und GUI-Programmierung				5,0				W	4	12	30,0	120,0	150,0	N		K1	J	3*	60	J			V	ona	DE	DE	
MB244	Exploratory Data Analysis																									ann		Integrationsfach	
	TB079	Data Visualization				2,0				W	2	12	15,0	45,0	60,0	N										VU	ann	DE	DE
		Feature Engineering				1,0				W	2	12	15,0	15,0	30,0	N		K1	J	3*	90	J			VU	ann	DE	DE	
	TB090	Übg. Exploratory Data Analysis				2,0				W	2	12	15,0	45,0	60,0	N		AB	N	o.B.		N			U	mpa	DE	DE	
MB266	Virtual and Augmented Reality																									bo		Integrationsfach	
	TB091	Virtual und Augmented Reality				2,0				W	2	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	90	J			V	bo	DE	DE	
	TB257	Prakt. Virtual Reality				3,0	5,0			W+S	3	12	22,5	217,5	240,0	J		AB	J	3		N			U	mpg	DE	DE	
MB268	Projekt App- und Web-Development																								A1	Doz		Integrationsfach	
	TB259	Projekt App- und Web-Development				5,0				W+S	2	12	15,0	135,0	150,0	J		SA	J	3		N			PR	Doz	DE	DE	
MB271	Virtual Production																								A1*	ann		Integrationsfach	
	TB262	Virtual Production				5,0	5,0			W	4	6	30,0	120,0	150,0	J		AB	J	3		N			VU	ann	DE	DE	
MB272	Virtual Production																								A1*	ann		Integrationsfach	
	TB263	Virtual Production				5,0				W	4	3	15,0	60,0	75,0	J		AB	J	3		N			VU	ann	DE	DE	
MB057	Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung																								A1*	uhl		Informatik	
	TB024	Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung				2,0				S	2	12	15,0	45,0	60,0	N	TB011	K1	J	3*	120	J			V	uhl	DE	DE	
	TB025	Übg. Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung				3,0				S	2	12	15,0	75,0	90,0	J		AB	N	o.B.		N			U	mhe	DE	DE	
MB118	Soft Skills																								A1	Doz		Medien & Kommunikation	
	TB042	Assistenz								W+S	3	12	22,5	67,5	90,0	N		SA	N	o.B.		N			A	Doz	DE	DE	
	TB043	Communication Skills				2,0				W+S	2	12	15,0	45,0	60,0	J		SA	N	o.B.		N			W	amk	DE	DE	
MB121	Software-Projekt																								A1	Doz		Integrationsfach	
	TB046	Projektmanagement				2,0				S	2	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	60	J			V	gre	DE (EN)	DE/EN	
	TB047	Softwareprojekt				8,0				W+S	4	12	30,0	210,0	240,0	J		PB	J	3		N			PR	bo	DE	DE	
MB147	Seminar Medieninformatik																								A1	Doz		Integrationsfach	
	TB040	Seminar				5,0				W+S	2	12	15,0	135,0	150,0	J		SA	J	3		N			S	Doz	DE (EN)	DE	
MB257	Auslandssemester																								A2	sal		Integrationsfach	
	TB039	Auslandssemester				30,0				W+S	25	12	187,5	712,5	900,0	N		AU	J	3		N			Y	sal	DE	DE	
MB273	Projekt Interfaces																								A1*	bo		Technik	
	TB264	Projekt Interfaces				5,0				S	2	12	15,0	135,0	150,0	J		AB	J	3		N			PR	bo	DE	DE	
MB150	Bachelor-Thesis																									Doz		Integrationsfach	
	TB050	Bachelor-Thesis							12,0	W+S	0	12	0,0	360,0	360,0	N		SA	J	2		N			TS	Doz	DE	DE	
MB159	Praktikum																									Doz		Integrationsfach	
	TB051	Praktikum							17,0	W+S	0	12	0,0	510,0	510,0	N		PB	N	o.B.		N			BR	Doz	DE	DE	
MB160	Bachelor-Kolloquium																									Doz		Integrationsfach	
	TB052	Bachelor-Kolloquium							1,0	W+S	1	12	7,5	22,5	30,0	N	TB050	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