

Hochschule Anhalt

Neufassung
der

STUDIEN- UND PRÜFUNGSORDNUNG

zur Erlangung des akademischen Grades

BACHELOR

für den Studiengang

ANGEWANDTE INFORMATIK – DIGITALE MEDIEN UND SPIELENTWICKLUNG (IMS)

vom 07.12.2011 i. d. F. vom 26.01.2016
veröffentlicht in AM 72/2016 vom 28.01.2016

als
Studiengangsspezifische Bestimmungen
vom 27.02.2019

Aufgrund der §§ 67 Absatz 3 Nr. 8 und 77 Absatz 2 Nr. 1 sowie § 13 Absatz 1 des Hochschulgesetzes des Landes Sachsen-Anhalt i. d. F. vom 14. Dezember 2010 (GVBl.LSA Nr. 28/2010 S.600) zuletzt geändert durch Artikel 7 des Gesetzes vom 25. Februar 2016 (GVBl.LSA S. 89, 94) in Verbindung mit den Allgemeinen Bestimmungen zur Studien- und Prüfungsordnung für das Bachelorstudium an der Hochschule Anhalt (AB-SPO-B) vom 21.09.2016 jeweils in der derzeit gültigen Fassung werden die nachfolgenden studiengangsspezifischen Bestimmungen der Studien- und Prüfungsordnung erlassen.¹

Gliederung

- § 1 Zulassungsvoraussetzungen und Studienbeginn
- § 2 Ziele und Aufbau des Studiums
- § 3 Bachelorgrad
- § 4 Regelstudienzeit
- § 5 Studium generale
- § 6 Kriterien zur Anrechnung von Studien- und Prüfungsleistungen
- § 7 Arten und Formen der Prüfungsleistungen
- § 8 Meldung und Zulassung zur Bachelorarbeit
- § 9 Übergangsregelungen
- § 10 In-Kraft-Treten

Anlagen

- Anlage 1: Studien- und Prüfungsplan
- Anlage 2: Regelstudienverlauf

¹ Im Interesse der Lesbarkeit wurde auf die doppelte Darstellung von Personen-, Amts- und Funktionsbezeichnungen verzichtet, entsprechende Formulierungen im Maskulinum gelten auch im Femininum.

§ 1

Zulassungsvoraussetzungen und Studienbeginn

- (1) Es gelten die Allgemeinen Bestimmungen zu Studien- und Prüfungsordnungen für das Bachelor-Studium an der Hochschule Anhalt.
- (2) Studienbeginn ist der erste Tag des Wintersemesters.

§ 2

Ziele und Aufbau des Studiums

Ziel des Studiums ist, durch Vermittlung und Aneignung von theoretischen und praktischen Fachkenntnissen in zentralen Gebieten der Informatik und in Anwendungen der Informatik die Absolventen zu befähigen, Aufgabenstellungen aus der Praxis zu analysieren, mit formalen Mitteln zu beschreiben, Lösungsansätze zu entwickeln und diese mit geeigneten Techniken umzusetzen. Sie erwerben fachspezifische Kenntnisse und Fähigkeiten zur Bearbeitung und Gestaltung von Medien und Computerspielen sowie zu deren Nutzung und Wirkung. Mit den erworbenen Kenntnissen und Fertigkeiten sind sie in der Lage, in unterschiedlichen Anwendungsbereichen der Informatik mit Erfolg tätig zu werden. Aufgrund der Schwerpunktsetzung im Studium trifft dies insbesondere auf folgende Bereiche zu: Konzeption, Gestaltung und Produktion digitaler Medien, Entwicklung von digitalen Spielen, Produkten für das Computer Based Training (CBT) und Web Based Training (WBT) sowie Konzeption und Realisierung multimedialer Informations- und Kommunikationssysteme.

§ 3

Bachelorgrad

Nach bestandener Bachelorprüfung verleiht der Fachbereich Informatik und Sprachen den akademischen Grad

Bachelor of Science (B.Sc.).

Darüber hinaus stellt die Hochschule Anhalt eine Urkunde mit dem Datum des Tages aus, an dem die letzte Prüfungsleistung erbracht worden ist

§ 4

Regelstudienzeit

- (1) Die Regelstudienzeit, in der das Studium abgeschlossen werden kann, beträgt einschließlich der Bachelorprüfung sieben Semester.
- (2) Das Studium enthält Berufspraktika.
- (3) Für den Bachelorabschluss sind im Pflicht- und Wahlpflichtbereich, einschließlich Bachelorarbeit und Kolloquium, mindestens 210 Credits nachzuweisen.

§ 5

Studium generale

- (1) Zur Persönlichkeitsbildung und Entwicklung sozialer Kompetenzen wird im Pflichtbereich das Modul „Studium generale“ im Umfang von 5 Credits absolviert.
- (2) In dem Modul können Module aus den Modulangeboten eines anderen Studiengangs, aus dem Modul „Informatik und Gesellschaft“, besondere Leistungen gemäß Absatz (4) oder weitere durch Beschluss des Fachbereichsrates festgelegte Module bzw. eine Kombination dieser Leistungen eingebracht werden.
- (3) Leistungen, die in einem Orientierungsstudium erbracht wurden, können in einem Umfang von bis zu 5 Credits eingebracht werden.
- (4) Bis zu 3 Credits (1 pro Semester) können durch Mitwirkung in den Gremien der Hochschulselbstverwaltung oder besonderes Engagement in öffentlichkeitswirksamen Bereichen der Hochschule erworben werden. Credits können außerdem durch Engagement für Studierende mit Behinderungen, Engagement für Belange der Internationalisierung oder in weiteren durch Beschluss des Fachbereichsrates festgelegten Bereichen erworben werden. Über die Anerkennung entscheidet der zuständige Prüfungsausschuss auf Antrag.

§ 6

Kriterien zur Anrechnung von Studien- und Prüfungsleistungen

Nachgewiesene gleichwertige Kompetenzen und Fähigkeiten, die außerhalb des Hochschulbereichs erworben wurden, können bis zur Hälfte der für den Studiengang vorgesehenen Credits auf Antrag angerechnet werden. Die Entscheidung trifft der Prüfungsausschuss auf Vorschlag des Modulverantwortlichen und/oder Studienfachberaters im Einzelfall. Im Rahmen einer Äquivalenzprüfung prüft der Modulverantwortliche unter Bezugnahme auf die jeweilige Modulbeschreibung, inwieweit die Lernergebnisse in Hinblick auf Qualifikationsniveau und Inhalt im Wesentlichen gleichwertig sind.

§7

Arten und Formen von Prüfungsleistungen

§15 der Allgemeinen Bestimmungen zur Studien- und Prüfungsordnung für das Bachelor-Studium an der Hochschule Anhalt (AB) wird wie folgt ergänzt:

Hausarbeit mit Referat: Die Prüfungsleistung umfasst eine Kombination aus Hausarbeit (§15(6) AB) und Referat (§15(8) AB).

§ 8

Meldung und Zulassung zur Bachelorarbeit

Der Antrag auf Zulassung zur Bachelorarbeit ist im Regelfall zum Ende des 6. Fachsemesters an den Prüfungsausschuss zu stellen. Die Zulassung ist zu versagen, wenn Module des 1. bis 5. Fachsemesters gemäß Anlage 1 noch nicht bestanden sind.

§ 9

Übergangsregelungen

Diese Studien- und Prüfungsordnung ist für alle Studierenden, die ab dem 01.10.2019 in den Studiengang „Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung“ immatrikuliert wurden, gültig. Studierende, die vor dem 01.10.2019 in den Studiengang „Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung“ immatrikuliert wurden, können durch schriftliche Erklärung an den Prüfungsausschuss beantragen, nach dieser Studien- und Prüfungsordnung zu studieren. Studienleistungen im bisherigen Studiengang kommen dabei zur Anerkennung, ebenso die bisherigen Fachsemester.

§ 10

In-Kraft-Treten

(1) Diese Ordnung tritt nach ihrer Genehmigung durch den Präsidenten der Hochschule Anhalt am Tage nach ihrer Veröffentlichung in Kraft.

(2) Ausgefertigt auf Grund des Beschlusses des Fachbereichsrates des Fachbereichs Informatik und Sprachen vom 27.02.2019 und der Genehmigung durch den Präsidenten der Hochschule Anhalt vom 29.03.2019.

(3) Die Veröffentlichung erfolgt im „Amtlichen Mitteilungsblatt der Hochschule Anhalt“ Nr. 80/2019. und zusätzlich im Internetportal der Hochschule Anhalt.

Köthen, den 29.03.2019

Prof. Dr.-Ing. Jörg Bagdahn
Präsident der Hochschule Anhalt

Studien- und Prüfungsplan für den Studiengang Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung

Der Studienplan gibt Volumen und Zuordnung der Module zu den einzelnen Fachsemestern der Regelstudienzeit sowie deren Creditierung an. Bestandteile der Bachelorprüfung sind: die Pflicht- und Wahlpflichtmodulprüfungen, das Berufspraktikum, die Bachelorarbeit und das Bachelorkolloquium. Prüfungsvoraussetzungen sind die Vorleistungen nach dieser Anlage.

	Semesterwochenstunden 15 Wochen			Prüfungs- vorleis- tung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü	P				
1. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Mediengestaltung	1		3	LNW	oP		5
Programmierung und Modellierung	3		3	LNW	(K) ²		(5)
Diskrete Mathematik	3	2		LNW	K	120 min	5
Rechnerarchitektur und Betriebssysteme	2		2	LNW	K	90 min	5
Digitale Medien	2		2		M oder K	30 min / 90 min	5
Schlüsselkompetenzen		2		LNW	(oP) ²		(3)
Fachsprache ³		2		LNW, TN80	(R oder B) ²		(2)
Summe 1. Fachsemester							30
2. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Web- und Medienprogrammierung	1		3		PRO		5
Lineare Algebra und Analysis	2	3		LNW	K	120 min	5
Programmierung und Modellierung	3		3		K	90 min	5
Datenbanksysteme	2	1	1	LNW	M oder K	20 min / 60 min	5
Mensch-Computer-Interaktion	2		2		K	90 min	5
Schlüsselkompetenzen		2		LNW	oP		2
Fachsprache ³		2			R oder B		3
Summe 2. Fachsemester							30
3. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Medienproduktion	1		3		PRO		5
Stochastik	2	3		LNW	K	120 min	5
Web Engineering	2		2		PRO		5
Softwaretechnik	2		2		K	90 min	5
Computergrafik und Animation	2		2		K	90 min	5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus dem Wahlpflichtkatalog Digitale Spiele bzw. Data Science zu wählen)							
Wahlpflichtmodul 1							5
Summe 3. Fachsemester							30
4. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Anwendungsentwicklung			4	LNW	(PRO) ⁴		(5)
Künstliche Intelligenz	2	1	1	LNW	K	90 min	5
Datenschutz und Datensicherheit	2		2	LNW	B		5
Vernetzte Systeme	2		2		K	90 min	5
Wahlpflichtmodule (2 sind aus dem Wahlpflichtkatalog Digitale Spiele bzw. Data Science zu wählen)							
Wahlpflichtmodul 2							5
Wahlpflichtmodul 3							5
Summe 4. Fachsemester							30

² Die Prüfung zu diesem Modul wird regulär im 2. Fachsemester angeboten (siehe dort).

³ Englisch, für Bildungsausländer erfolgt diese Ausbildung obligatorisch in Deutsch, vgl. Allgemeine Bestimmungen zu Studien- und Prüfungsordnungen für das Bachelor-Studium an der Hochschule Anhalt, § 9 Absatz 4

⁴ Die Prüfung zu diesem Modul wird regulär im 5. Fachsemester angeboten (siehe dort)

5. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Anwendungsentwicklung			4		PRO		5
Automaten und Formale Sprachen	2	2		LNW	M	20 min	5
Maschinelles Lernen	2	1	1		K	90 min	5
Multimediale Signalverarbeitung	2		2		M oder K	20 min / 90 min	5
Seminar Informatik		2			H/R		5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus dem Wahlpflichtkatalog Digitale Spiele bzw. Data Science zu wählen)							
Wahlpflichtmodul 4							5
Summe 5. Fachsemester							30

6. Fachsemester							
Pflichtmodule							
BWL und Unternehmensgründung (online) ⁵	3	1			K	90 min	5
Berufspraktikum⁶							
Berufspraktikum (18 Wochen)				LNW	oP		23
Seminar zum Berufspraktikum				LNW	oP		2
Summe 5. Fachsemester							30

7. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Online- und Medienrecht (online) ⁵	2				K	90 min	5
Studium generale				§5	oP		5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus dem Wahlpflichtkatalog Digitale Spiele bzw. Data Science zu wählen)							
Wahlpflichtmodul 5 ⁷							5
Bachelorarbeit				§ 30 AB	H		12
Bachelorkolloquium				§ 33 AB	C / P	20 min	3
Summe 7. Fachsemester							30

Summe Studiengang gesamt							210
---------------------------------	--	--	--	--	--	--	-----

⁵ Wird als Onlinemodul angeboten. Zur Teilnahme an Online-Lehrveranstaltungen ist ein PC mit Internet-Anbindung erforderlich. Diese technischen Voraussetzungen sollen die Studierenden erbringen.

⁶ An die Stelle des Berufspraktikums kann auch eine zusätzliche Studienphase an einer ausländischen Partnerhochschule treten, vgl. Allgemeine Bestimmungen zu Studien- und Prüfungsordnungen für das Bachelor-Studium an der Hochschule Anhalt, § 11 Absatz 4.

⁷ Wird als Blockveranstaltung in einem Zeitraum von maximal 8 Wochen oder als Onlinemodul angeboten. Zur Teilnahme an Online-Lehrveranstaltungen ist ein PC mit Internet-Anbindung erforderlich. Diese technischen Voraussetzungen sollen die Studierenden erbringen.

Wahlpflichtmodulkatalog Digitale Spiele

	SWS 15 Wochen			Prüfungs- vorlei- stung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü	P				
Digitale Spiele	2	2			K	90 min	5
Sounddesign und -recording	1		3	LNW	M oder K	30 min / 90 min	5
Agile Softwareentwicklung	1		3		PRO		5
Digitalisierung von Maschinen	2		2		M oder B	20 min	5
Spieleprogrammierung	1		3		PRO		5
Internet- und Webtechnologien	2		2		M oder K	20 min / 90 min	5
Datenbanken und Anwendungsentwicklung	2	1	1	LNW	M oder K	20 min / 60 min	5
Mathematik für Spieleentwicklung	2	2			K	90 min	5
Fortgeschrittene Techniken der Künstlichen Intelligenz	2		2		K	90 min	5
Interaction & Experience Design	2		2	LNW	PRO		5
Seminar Informatik und Gesellschaft ⁸		2		TN80	H/R		5

Wahlpflichtmodulkatalog Data Science

	SWS 15 Wochen			Prüfungs- vorlei- stung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü	P				
Data Mining	2		2		H/R		5
Internet-Suchmaschinen (online)	2	2			M oder K	25 min / 90 min	5
Maschinelle Übersetzung und Postedition	1	2	1		R		5
Datenbanken und Anwendungsentwicklung	2	1	1	LNW	M oder K	20 min / 60 min	5
Data Warehousing und Datenintegration	2	1	1	LNW	M oder K	20 min / 60 min	5
Fortgeschrittene Techniken der Künstlichen Intelligenz	2		2		K	90 min	5
Interaction & Experience Design	2		2	LNW	PRO		5
Agile Softwareentwicklung	1		3		PRO		5
Mobile Anwendungen	2		2		M oder K	20 min / 90 min	5
Marketing (online) ⁹	2		2		K	90 min	5
Seminar Informatik und Gesellschaft ⁸		2		TN80	H/R		5

Modulabschluss:
 K Klausur
 M mündliche Prüfung
 PRO Projekt
 H Hausarbeit
 E/B Entwurf/Beleg
 R Referat
 Ex experimentelle Arbeit
 P Präsentation
 C Kolloquium
 oP Abschluss des Moduls ohne Prüfung/Note
 H/R Hausarbeit mit Referat

Prüfungsvorleistung: LNW Leistungsnachweis
 TN 80 Teilnahmenachweis 80 %

Sehen die Bestimmungen alternative Prüfungsarten für eine Modulprüfung vor, so ist innerhalb von vier Wochen nach Semesterbeginn die für das Semester gültige Prüfungsart festzulegen.

⁸ Wird als Blockveranstaltung in einem Zeitraum von maximal 8 Wochen angeboten.

⁹ Wird als Onlinemodul angeboten. Zur Teilnahme an Online-Lehrveranstaltungen ist ein PC mit Internet-Anbindung erforderlich. Diese technischen Voraussetzungen sollen die Studierenden erbringen.

Regelstudienverlauf

1. Semester	15 Wochen Vorlesungen, Übungen, Praktika	4 Wochen Prüfungen	30 Credits
2. Semester	15 Wochen Vorlesungen, Übungen, Praktika	4 Wochen Prüfungen	30 Credits
3. Semester	15 Wochen Vorlesungen, Übungen, Praktika	4 Wochen Prüfungen	30 Credits
4. Semester	15 Wochen Vorlesungen, Übungen, Praktika	4 Wochen Prüfungen	30 Credits
5. Semester	15 Wochen Vorlesungen, Übungen, Praktika	4 Wochen Prüfungen	30 Credits
6. Semester	18 Wochen Berufspraktikum	begleitend Online-Module, Prüfungen	30 Credits
7. Semester	10 Wochen Bachelorarbeit und Kolloquium	begleitende Lehrveranstaltungen in Form von Blockveranstaltungen und/oder Online-Kursen im Umfang von 15 Credits	30 Credits

Die Modulprüfungen erfolgen vorzugsweise in den Prüfungswochen, optional studienbegleitend.