Hochschule Anhalt

SATZUNG
vom 16.02.2022

zur Änderung der

STUDIEN- UND PRÜFUNGSORDNUNG

zur Erlangung des akademischen Grades

BACHELOR
für den Studiengang

ANGEWANDTE INFORMATIK – DIGITALE MEDIEN UND SPIELEENTWICKLUNG (IMS)

vom 27.02.2019
veröffentlicht im Amtlichen Mitteilungsblatt der Hochschule Anhalt Nr. 80/2019 vom 01.04.2019

Auf der Grundlage von § 77 Absatz 2 und § 13 des Hochschulgesetzes des Landes Sachsen-Anhalt (HSG LSA) in der Fassung der Bekanntmachung vom 1. Juli 2021 (GVBl. LSA 367, 368) wird die folgende Satzung beschlossen.

Artikel I

Der Text des §2 wird als Absatz 1 dargestellt. Der folgende Absatz 2 ist zu ergänzen: „(2) Ein Credit nach dem European Credit Transfer System (ECTS) entspricht einem Arbeitsaufwand von 30 Zeitstunden."

Artikel II

Die Studien- und Prüfungsordnung wird durch einen geänderten Studien- und Prüfungsplan einschließlich Wahlpflichtmodulkatalog (Anlage 1a) ergänzt.

Artikel III

Diese Satzung findet auf alle Studierenden Anwendung, die ab dem Wintersemester 2022/2023 in den Studiengang „Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung" an der Hochschule Anhalt immatrikuliert werden.

Artikel IV

Die Anlage 1 der Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung vom 27.02.2019 veröffentlicht im Amtlichen Mitteilungsblatt der Hochschule Anhalt Nr. 80/2019 tritt zum **31.03.2030** außer Kraft.

Artikel V

(1) Diese Satzung 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 Fachbereiches Informatik und Sprachen vom 16.02.2022 sowie der Genehmigung des Präsidenten der Hochschule Anhalt vom 20.07.2022

(3) Die Veröffentlichung erfolgt im „Amtlichen Mitteilungsblatt der Hochschule Anhalt" Nr. 90/2022. und zusätzlich im Internetportal der Hochschule Anhalt.

Köthen, den 20.07.2022

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

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

(gültig für alle Studierenden, die ab Wintersemester 2022/2023 immatrikuliert werden)

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 (Teil 1)	3		3	LNW			(5)
Diskrete Mathematik	3	2		LNW	K	120 min	5
Rechnerarchitektur und Betriebssysteme	2		2	LNW	K oder PRO	90 min	5
Digitale Medien	2		2		M oder K	30 min / 90 min	5
Schlüsselkompetenzen (Teil 1)		2		LNW			(3)
Fachsprache (Teil 1) [1]		2		LNW, TN80			(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 (Teil 2)	3		3		K	90 min	5
Datenbanksysteme	2	1	1	LNW	M oder K	20 min / 60 min	5
Verteilte Systeme	2		2		K oder PRO	90 min	5
Schlüsselkompetenzen (Teil 2)		2		LNW	oP		2
Fachsprache (Teil 2) [1]		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
Maschinelles Lernen	2	1	1		K	90 min	5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus dem Wahlpflichtkatalog Digitale Spiele oder Data Science zu wählen)							
Wahlpflichtmodul 1							5
Summe 3. Fachsemester							30

4. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Anwendungsentwicklung (Teil 1)			4	LNW			(5)
Künstliche Intelligenz	2	1	1	LNW	M oder K	25 min / 90 min	5
Datenschutz und Datensicherheit	2		2	LNW	B		5
Mensch-Computer-Interaktion	2		2		E/B		5
Automaten und Formale Sprachen	2	2		LNW	M	20 min	5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus dem Wahlpflichtkatalog Digitale Spiele oder Data Science zu wählen)							
Wahlpflichtmodul 2							5
Summe 4. Fachsemester							30

[1] 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

5. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Anwendungsentwicklung (Teil 2)			4		PRO		5
Computergrafik und Animation	2		2		K	90 min	5
Multimediale Signalverarbeitung	2		2	LNW	K	90 min	5
Seminar Informatik		2		LNW	H		5
Wahlpflichtmodule (2 sind aus dem Wahlpflichtkatalog Digitale Spiele oder Data Science zu wählen)							
Wahlpflichtmodul 3							5
Wahlpflichtmodul 4							5
Summe 5. Fachsemester							30

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

7 Fachsemester							
Pflichtmodule							
Online- und Medienrecht (online) [2]	2				K	90 min	5
Studium generale				§5	oP		5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus dem Wahlpflichtkatalog Digitale Spiele oder Data Science zu wählen)							
Wahlpflichtmodul 5 [4]							5
Bachelorarbeit				§ 30 AB	H		12
Bachelorkolloquium				§ 33 AB	C / P	20 min	3
Summe 7. Fachsemester							30

Summe Studiengang gesamt							210

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

[3] 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.

[4] 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-vorleistung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prüfung	Credits
	V	Ü	P				
Digitale Spiele	2	2			K	90 min	5
KI für Spieleentwicklung	2		2		M oder K	25 min / 90 min	5
Game Design Grundlagen	2		2		E/B		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
Mathematik für Spieleentwicklung	2	2			K	90 min	5
Spezielle Themen aus Digitale Medien und Spieleentwicklung	2		2		M oder PRO	25 min	5
Interaction & Experience Design	2		2	LNW	PRO		5
Seminar Informatik und Gesellschaft[5]		2		TN80	H/R		5

Wahlpflichtmodulkatalog Data Science

	SWS 15 Wochen			Prüfungs-vorleistung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prüfung	Credits
	V	Ü	P				
Data Mining	2		2		H/R		5
Internet-Suchmaschinen (online)	2	2			M oder K	25 min / 90 min	5
Mobile Anwendungen	2		2		K oder PRO	90 min	5
Datenbanken und Anwendungsentwicklung	2	1	1	LNW	M oder K	20 min / 60 min	5
Verteilte Systeme: Fortgeschrittene Techniken	2		2		K oder PRO	90 min	5
Fortgeschrittene Methoden der User-Experience Evaluation	2		1		P		5
Software Engineering: Fortgeschrittene Themen	2		2		K oder PRO	90 min	5
Spezielle Data Science Themen	2		2		M oder PRO	25 min	5
Marketing (online)[6]	2		2		K	90 min	5
Seminar Informatik und Gesellschaft[7]		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 %

Werden für Prüfungsleistungen verschiedene Prüfungsarten aufgeführt, so wird die im aktuellen Semester abzulegende Prüfungsart in den ersten vier Wochen des Semesters durch den Lehrenden bekanntgeben und durch den Prüfungsausschuss mit der Prüfungsplanung bestätigt.

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

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

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