

Hochschule Anhalt

STUDIEN- UND PRÜFUNGSORDNUNG

zur Erlangung des akademischen Grades

BACHELOR

für den Studiengang

ANGEWANDTE INFORMATIK (AIN)

vom 03.04.2024

(Studiengangsspezifische Bestimmungen)

Aufgrund von § 77 Absatz 2 und § 13 des Hochschulgesetzes des Landes Sachsen-Anhalt in der Fassung der Bekanntmachung vom 1. Juli 2021 (GVBl. LSA 367, 368) in Verbindung mit den Allgemeinen Bestimmungen zu Studien- und Prüfungsordnungen für das Bachelor-Studium an der Hochschule Anhalt (AB-SPO-B) vom 21.09.2016 jeweils in der derzeit gültigen Fassung wird die folgende Studien- und Prüfungsordnung beschlossen.

Gliederung

- § 1 Zulassungsvoraussetzungen und Studienbeginn
- § 2 Ziele und Aufbau des Studiums
- § 3 Wahl der Vertiefungsrichtung
- § 4 Wechsel der Vertiefungsrichtung
- § 5 Bachelorgrad
- § 6 Regelstudienzeit
- § 7 Studium generale
- § 8 Kriterien zur Anrechnung und Anerkennung von Studien- und Prüfungsleistungen
- § 9 Festlegung der Prüfungsart
- § 10 Meldung und Zulassung zur Bachelorarbeit
- § 11 Übergangsregelungen
- § 12 In- und Außer-Kraft-Treten

Anlagen

- Anlage 1: Studien- und Prüfungsplan
- Anlage 2a: Vertiefungsrichtung Digitale Medien und Spieleentwicklung
- Anlage 2b: Vertiefungsrichtung Data Science und Künstliche Intelligenz
- Anlage 2c: Vertiefungsrichtung Biotechnologie
- Anlage 2d: Vertiefungsrichtung Wirtschaft
- Anlage 2e: Vertiefungsrichtung Medientechnik
- Anlage 3: Regelstudienverlauf

§ 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

(1) 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. Je nach Wahl der angebotenen Vertiefungsrichtung erwerben die Studierenden entsprechende fachspezifische Kenntnisse und Fähigkeiten im Rahmen des jeweiligen interdisziplinären Kontexts. Mit den erworbenen Kenntnissen und Fertigkeiten sind sie in der Lage, in unterschiedlichen Anwendungsbereichen der Informatik entsprechend der gewählten Vertiefungsrichtung (Anlagen 2) mit Erfolg tätig zu werden.

- (2) Das Studium enthält ein Berufspraktikum.
- (3) Für den Bachelorabschluss sind im Pflicht- und Wahlpflichtbereich, einschließlich Bachelorarbeit und Kolloquium, mindestens 210 Credits nachzuweisen.
- (4) Ein Credit nach dem European Credit Transfer System (ECTS) entspricht einem Arbeitsaufwand von 25 Zeitstunden.

§ 3

Wahl der Vertiefungsrichtung

Die Wahl der Vertiefungsrichtung ist im Bewerbungsprozess zu wählen.

§ 4

Wechsel der Vertiefungsrichtung

Ein Wechsel der Vertiefungsrichtung kann schriftlich beim Prüfungsausschuss beantragt werden. Module des Kerncurriculums sind Bestandteil aller Vertiefungsrichtungen des Studiengangs. Die Anerkennung von Prüfungs- und Studienleistungen aus dem alten Vertiefungsbereich für den neuen Vertiefungsbereich muss separat beim Prüfungsausschuss beantragt werden.

§ 5

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.

§ 6

Regelstudienzeit

Die Regelstudienzeit, in der das Studium abgeschlossen werden kann, beträgt einschließlich der Bachelorprüfung sieben Semester.

§ 7

Studium generale

- (1) Zur Persönlichkeitsbildung und Entwicklung sozialer Kompetenzen wird im Pflichtbereich das Modul „Studium generale“ im Umfang von 5 Credits absolviert.
- (2) Es können Module aus anderen Bachelorstudiengängen, besondere Leistungen gemäß Absatz 3 oder weitere durch Beschluss des Fachbereichsrats festgelegte Module beziehungsweise bei Gremientätigkeit oder Modulen mit weniger als 5 Credits eine Kombination dieser Leistungen eingebracht werden.
- (3) 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.
- (4) Über die Anerkennung entscheidet der zuständige Prüfungsausschuss auf Antrag.

§ 8

Kriterien zur Anrechnung und Anerkennung von Studien- und Prüfungsleistungen

(1) Außerhalb von Hochschulen erworbene Kenntnisse und Fähigkeiten können entsprechend § 13 der *Allgemeinen Bestimmungen zu Studien- und Prüfungsordnungen für das Bachelorstudium an der Hochschule Anhalt*) auf das Studium angerechnet werden. Im Rahmen einer Äquivalenzprüfung prüft die für das Modul verantwortliche Person unter Bezugnahme auf die jeweilige Modulbeschreibung, inwieweit die Lernergebnisse in Hinblick auf Qualifikationsniveau und Inhalt im Wesentlichen gleichwertig sind. Voraussetzung für die Anrechnung eines Moduls ist eine mindestens 75-prozentige Übereinstimmung in Inhalt, Umfang und Niveau.

(2) Werden Studien- und Prüfungsleistungen gemäß § 13 der *Allgemeinen Bestimmungen zu Studien- und Prüfungsordnungen für das Bachelorstudium* anerkannt oder angerechnet, ist das Modul auf dem Zeugnis über die Bachelorprüfung kenntlich zu machen.

(3) Es ist keine Kennzeichnung gemäß Absatz 2 erforderlich, wenn die Prüfungsvorleistung anerkannt oder angerechnet und die benotete Prüfungsleistung im Studiengang abgelegt wurde.

(4) Bei unvergleichbaren Notensystemen wird das Modul unbenotet mit „bestanden“ aufgenommen. Das Modul geht nicht in die Berechnung der Gesamtnote der Bachelorprüfung nach § 27 der *Allgemeinen Bestimmungen zu Studien- und Prüfungsordnungen für das Bachelorstudium*) ein.

§ 9

Festlegung der Prüfungsart

Werden für Prüfungsleistungen verschiedene Prüfungsarten im Studien- und Prüfungsplan Anlagen 1, 2a bis e aufgeführt, so wird die im aktuellen Semester abzulegende Prüfungsart in den ersten vier Wochen des Semesters durch Prüfungsausschuss mit der Prüfungsplanung bestätigt und durch den Lehrenden bekanntgegeben.

§ 10

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. Das Thema der Bachelorarbeit muss aus dem Bereich der gewählten Vertiefungsrichtung stammen.

§ 11

Übergangsregelungen

Studierende, die ab dem 1.10.2024 in den Studiengang „Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung“ immatrikuliert wurden, können durch schriftliche Erklärung an den Prüfungsausschuss bis zum 30.09.2026 beantragen, nach dieser Studien- und Prüfungsordnung zu studieren. Je nach gewählter Vertiefungsrichtung kommen Studien- und Prüfungsleistungen im bisherigen Studiengang dabei zur Anerkennung, ebenso die bisherigen Fachsemester.

§ 12

In- und Außer-Kraft-Treten

- (1) Diese Ordnung tritt nach ihrer Genehmigung durch den Präsidenten der Hochschule Anhalt am Tage nach ihrer Veröffentlichung in Kraft.
- (2) Sie gilt für alle Studierenden, die ab dem Wintersemester 2025/26 den Studiengang „Angewandte Informatik“ immatrikuliert werden.
- (3) Die Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang „Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung (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 veröffentlicht im Amtlichen Mitteilungsblatt Nr. 80/2019 und die Änderungssatzung vom 16.02.2022 veröffentlicht im Amtlichen Mitteilungsblatt der Hochschule Anhalt Nr. 90/2022 treten zum Ende des Wintersemesters 2031/32 außer Kraft.
- (4) Ausgefertigt auf Grund des Beschlusses des Fachbereichsrates des Fachbereichs Informatik und Sprachen vom 03.04.2024, nach Stellungnahme des Senats der Hochschule Anhalt vom 18.09.2024 sowie der Genehmigung durch den Präsidenten der Hochschule Anhalt vom 19.09.2024.
- (5) Die Veröffentlichung erfolgt im Amtlichen Mitteilungsblatt der Hochschule Anhalt Nr. 95 und zusätzlich im Internetportal der Hochschule Anhalt.

Köthen, den 19.09.2024

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

Studien- und Prüfungsplan für den Studiengang Angewandte Informatik

Der Studienplan gibt Volumen und Zuordnung der Module zu den einzelnen Fachsemestern der Regelstudienzeit sowie deren Kreditierung 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- vorlei- stung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü/S	P				
1. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Digitale Signalverarbeitung	2		2		M oder K	30 min / 90 min	5
Diskrete Mathematik	3	2		LNW	K	120 min	5
Fachsprache		2		LNW, TN80	R oder B		5
Programmierung und Modellierung (Teilleistung 1)	2		2	LNW			(5)
Rechnerarchitektur und Betriebssysteme	2		2	LNW	K	90 min	5
Vertiefungsmodul 1							5
Summe 1. Fachsemester							30
2. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Algorithmen und Datenstrukturen	2		2	LNW	K	90 min	5
Lineare Algebra und Analysis	2	3		LNW	K	120 min	5
Programmierung und Modellierung (Teilleistung 2)	2		2	LNW	K	90 min	5
Verteilte Systeme	2		2	LNW	K	90 min	5
Vertiefungsmodul 2							5
Vertiefungsmodul 3							5 oder 7
Summe 2. Fachsemester							30 oder 32
3. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Datenbanksysteme	2	1	1	LNW	M oder K	20 min / 60 min	5
Maschinelles Lernen	2	1	1	LNW	K	90 min	5
Software Engineering	2		2	LNW	K	90 min	5
Stochastik	2	3		LNW	K	120 min	5
Vertiefungsmodul 4							5
Vertiefungsmodul 5							4 oder 5
Summe 3. Fachsemester							29 oder 30
4. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Automaten und Formale Sprachen	2	2		LNW	M	20 min	5
Datensicherheit, -schutz und -ethik	2		2	LNW	B		5
Künstliche Intelligenz	2	1	1		K	90 min	5
Projekt Webprogrammierung	1		3	LNW	PRO		5
Vertiefungsmodul 6							5
Vertiefungsmodul 7							5
Summe 4. Fachsemester							30

5. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Anwendungsentwicklung (Teilleistung 1)			4	LNW			(5)
Web Engineering	2		2		K	90 min	5
Seminar Informatik		2		LNW	H		5
Vertiefungsmodul 8							5
Vertiefungsmodul 9							5
Vertiefungsmodul 10							4 oder 5
Summe 5. Fachsemester							29 oder 30
6. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Computergrafik	2		2		K	90 min	5
Integrative Projektanalyse	2		2		Ex		5
Projekt Anwendungsentwicklung (Teilleistung 2)			4		PRO		5
Studium generale					oP/LNW		5
Berufspraktikum¹							
Berufspraktikum – Teil 1 (8 Wochen)							(10)
Summe 6. Fachsemester							30
7. Fachsemester							
Berufspraktikum							
Berufspraktikum – Teil 2 (10 Wochen)					oP/LNW		15
Bachelorarbeit				§ 30 AB	H		12
Bachelorkolloquium				§ 33 AB	C / P	20 min	3
Summe 7. Fachsemester							30
Summe Studiengang gesamt							210 oder 211

¹ 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.

Vertiefungsrichtung Digitale Medien und Spieleentwicklung

Die Ziele dieser Vertiefungsrichtung sind die Vermittlung von Konzeption, die Gestaltung und Produktion digitaler Medien und Spiele, die Entwicklung von digitalen Spielen, Produkten für das Computer Based Training (CBT) und Web Based Training (WBT) sowie die Konzeption und Realisierung multimedialer Informations- und Kommunikationssysteme.

Vertiefungsmodulkatalog Digitale Medien und Spieleentwicklung

	Semesterwochen- stunden 15 Wochen			Prü- fungs- vorleis- tung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü/S	P				
1. Semester							
Mediale Anwendungen	1		3		PRO		5
2. Semester							
Digitale Spiele	2	2			K	90 min	5
Medienproduktion Projekt	1		3		PRO		5
3. Semester							
Game Design Grundlagen	2	2			E/B		5
Online- und Medienrecht (online) ²	2				K	90 min	5
4. Semester							
Mensch-Computer-Interaktion	2		2		E/B		5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus dem Wahlpflichtmodulkatalog Digitale Medien und Spieleentwicklung zu wählen)							
WPM1							5
5. Semester							
Spieleprogrammierung	1		3		PRO		5
Wahlpflichtmodule (2 sind aus dem Wahlpflichtmodulkatalog Digitale Medien und Spieleentwicklung zu wählen)							
WPM 2							5
WPM 3							5
Summe Vertiefungsmodule gesamt							50

Wahlpflichtmodulkatalog Digitale Medien und Spieleentwicklung

	Semesterwochenstunden 15 Wochen			Prüfungs- vorleis- tung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü/S	P				
Internet-Suchmaschinen (online) ³	2	2			M oder K	25 min / 90 min	5
Interaction & Experience Design	2		2	LNW	PRO		5
KI für Spieleentwicklung	2		2		PRO		5
Autonome Systeme und Robotik		2	2	LNW	H/R		5
Software-Testen	2		2	LNW	K	90 min	5
Datenbanken und Anwendungsentwicklung	2		2	LNW	PRO		5

² Wird als Onlinemodul angeboten. Zur Teilnahme an Online-Lehrveranstaltungen ist ein PC mit Internet-Anbindung erforderlich. Diese technischen Voraussetzungen sind von den Studierenden zu erbringen.

³ Wird als Onlinemodul angeboten. Zur Teilnahme an Online-Lehrveranstaltungen ist ein PC mit Internet-Anbindung erforderlich. Diese technischen Voraussetzungen sind von den Studierenden zu erbringen.

Vertiefungsrichtung Data Science und Künstliche Intelligenz

Die Ziele dieser Vertiefungsrichtung sind die Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit Daten, wie etwa Data Literacy, von ethischen Fragestellungen und Wissensrepräsentation, von Methoden der automatischen Analyse von Daten, Maschinelles Lernen und Künstlicher Intelligenz, von Softwareentwicklungskompetenzen für Maschinelles Lernen und Künstliche Intelligenz und von vertiefenden Methoden für spezielle Fragestellungen, wie z.B. Deep Learning, Data Mining, Computer Vision und Sprachverarbeitung.

Vertiefungsmodulkatalog Data Science und Künstliche Intelligenz

	Semesterwochen- stunden 15 Wochen			Prü- fungs- vorlei- stung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü/S	P				
1. Semester							
Projekt Data Literacy	1		3		PRO		5
2. Semester							
Einführung in die Programmierung für Data Sci- ence	2		2	LNW	PRO oder K		5
Projekt Datenaufbereitung und -visualisierung	1		3		PRO		5
3. Semester							
Software Engineering für KI-basierte Systeme	2	1	1	LNW	K		5
Projekt Datenanalyse			4		oP/LNW		5
4. Semester							
ML-Ops und Dev-Ops	2		2		PRO		5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus dem Wahlpflichtmodulkatalog Data Science und Künstliche Intelligenz zu wählen)							
WPM 1							5
5. Semester							
Datenintegration und Ontologien	2		2		PRO		5
Wahlpflichtmodule (2 sind aus dem Wahlpflichtmodulkatalog Data Science und Künstliche Intelligenz zu wählen)							
WPM 2							5
WPM 3							5
Summe Vertiefungsmodule gesamt							50

Wahlpflichtmodulkatalog Data Science und Künstliche Intelligenz

	Semesterwochenstunden 15 Wochen			Prüfungs- vorleis- tung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü/S	P				
Internet-Suchmaschinen (online) ⁴	2	2			M oder K	25 min / 90 min	5
Autonome Systeme und Robotik		2	2	LNW	H/R		5
Sensorprogrammierung & Datentransfer in verteilten Systemen	2		2	LNW	PRO oder M	25 min	5
Software-Testen	2		2	LNW	K	90 min	5
Datenbanken und Anwendungsentwicklung	2		2	LNW	PRO		5
Data Mining	2		2		R/M	20 min	5

⁴ Wird als Onlinemodul angeboten. Zur Teilnahme an Online-Lehrveranstaltungen ist ein PC mit Internet-Anbindung erforderlich. Diese technischen Voraussetzungen sind von den Studierenden zu erbringen.

Vertiefungsrichtung Biotechnologie

Die Ziele dieser Vertiefungsrichtung sind die Vermittlung von Anwendung, Konzeption und Entwicklung computergestützter Methoden, bioinformatischer Programme, Applikationen und effizienter Algorithmen zur Analyse, Auswertung und Evaluation, die Validierung von Datenmengen, die durch etablierte und moderne Hochdurchsatzmethoden in den Bereichen der Biologie, Biotechnologie, Pharmatechnik, der biomedizinischen Forschung sowie der Biotechnologie- und Pharmaindustrie generiert werden. Darüber hinaus verfügen angewandte Informatiker mit der Spezialisierung Biotechnologie über Expertisen der Informatik wie auch der Biotechnologie, was sie zu essenziellen Bindegliedern und Vermittlern im Bereich der Forschung und Industrie qualifiziert.

Vertiefungsmodulkatalog Biotechnologie

	Semesterwochen- stunden 15 Wochen			Prü- fungs- vorleis- tung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü/S	P				
1. Semester							
Mikrobiologie	2		2	LNW	K	90 min	5
2. Semester							
Organische Chemie	2	2	1	LNW	K	120 min	5
Biochemie	4		3	LNW	K	120 min	7
3. Semester							
Molekularbiologie und Gentechnik	3		2	LNW	K	120 min	5
Ringvorlesung „Life Science Engineering“	4				oP/TN80		4
4. Semester							
Bioinformatik	2		2	LNW	PRO		5
Bioanalytik	1		3	LNW	E/B		5
5. Semester							
Biotechnologische Trends ⁵	3				oP/TN80		5
Wahlpflichtmodule (2 sind aus dem Wahlpflichtmodulkatalog Biotechnologie zu wählen)							
WPM1							5
WPM2							5 oder 4
Summe Vertiefungsmodule gesamt							50-51

Wahlpflichtmodulkatalog Biotechnologie

	Semesterwochen- stunden 15 Wochen			Prü- fungs- vorleis- tung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü/S	P				
Informationssysteme und Projektarbeit	0	1	4	LNW	PRO		5
Enzymologie und Stoffwechsel	3	0	2	LNW	K	120 min	5
Instrumentelle Analytik	2	0	2	LNW	K	120 min	5
Organische Chemie 2	2	2	0	LNW	K	120 min	4

⁵ In diesem Modul ist die Arbeitssprache Englisch.

Vertiefungsrichtung Wirtschaft

Die Ziele dieser Vertiefungsrichtung sind die Vermittlung von Entwicklung, Finanzierung, Marketing, Planung von langfristig Erfolg sichernden betriebswirtschaftlichen Entscheidungen und Innovationen sowie Controlling, Steuerung und Führung von Unternehmen auf Basis von IT-Lösungen.

Vertiefungsmodulkatalog Wirtschaft

	Semesterwochen- stunden 15 Wochen			Prü- fungs- vorleis- tung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü/S	P				
1. Semester							
Allgemeine Betriebswirtschaftslehre	4	0	0	LNW	K	120 min	5
2. Semester							
Innovationsmanagement	2	2	0	LNW	H		5
Marketing	2	2	0	LNW	K	120 min	5
3. Semester							
Grundlagen der Unternehmensrechnung	2	2	0	LNW	K	120 min	5
Unternehmensführung	2	2	0	LNW	K		5
4. Semester							
Finanzierung und Investition	2	2	0	LNW	K	120 min	5
Strategische Unternehmensplanung	2	2	0	LNW	K	120 min	5
5. Semester							
Unternehmenssoftware von SAP	2	0	2	LNW	M	20 min	5
Projektmanagement	2	2	0	LNW	P	30 min	5
Seminar Wirtschaft	0	2	0		H + R*)		5
Summe Vertiefungsmodule gesamt							50

*) Gesamtnote Gewichtung: Hausarbeit 70%, Referat 30%

Vertiefungsrichtung Medientechnik

Die Studierenden erlangen mathematische, algorithmische Kernkompetenzen der Softwareentwicklung, um die Anforderungen im Medienbereich wissenschaftlich und praxisnah zu verstehen und neue Lösungen für die unterschiedlichsten Fragestellungen zu finden. Sie können IT- und medienbasierte Dienste analysieren und weiterhin eigene Systeme konzipieren. Sie entwickeln die Fähigkeiten, moderne Studio- und IT-Systeme zu verstehen, diese anzuwenden und an die Herausforderungen der aktuellen Technologien anzupassen. Die notwendigen technologischen Kompetenzen in der speziellen Hardware- und Softwaretechnologie im Bereich der Digitalen A/V-Medien, insbesondere für die professionellen Anwendungen, werden erlangt. Im Fokus stehen die vernetzte computergestützte Medienproduktion mit deren Algorithmen für Kodierverfahren und der Übertragung über IP-Medien-netze. Eine weitere Fähigkeit ist die Basisgestaltung von Audio- und Videobeiträgen und deren Umsetzung in eigenen Produktionen.

Vertiefungsmodulkatalog Medientechnik

	Semesterwochen- stunden 15 Wochen			Prü- fungs- vorleis- tung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü/S	P				
1. Semester							
Erstsemesterprojekt	0	0	4		B		5
2. Semester							
Medienseminar	0	2	2		H+P ¹⁾	120 Min.	5
Informationsverarbeitung	2	1	1		K	120 Min.	5
3. Semester							
Broadcast Systemtechnik	2	1	1		K	120 Min.	5
Audio- und Videotechnik 1	2	1	1		K	120 Min.	5
4. Semester							
Augmented and Virtual Reality – Principles and Practice	2	0	2	LNW	K	120 Min.	5
AV-Medienproduktion	1	0	3		B		5
5. Semester							
Studio- und IT-Mediensysteme	2	1	1	LNW	K	120 Min.	5
Wahlpflichtmodule (2 sind aus dem Wahlpflichtmodulkatalog Medientechnik zu wählen)							
WPM 1							5
WPM 2							5
Summe Vertiefungsmodule gesamt							50

*) Gesamtnote Gewichtung: Hausarbeit 70%, Referat 30%

Wahlpflichtmodulkatalog Medientechnik

	Semesterwochen- stunden 15 Wochen			Prü- fungs- vorleis- tung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü/S	P				
Medien- und Cloudarchive	2	1	1	LNW	K	120 Min.	5
Medienprojekt	0	0	4		B		5
Projektarbeit	0	0	4	LNW	PRO & P ⁶⁾	30 Min.	5
Online- und Medienrecht ⁶⁾	2				K	90 Min	5

**) Gesamtnote Gewichtung: Ausarbeitung 70%, Präsentation 30%

Modulabschluss:	K	Klausur	Prüfungsvorleistung:	LNW	Leistungsnachweis
	M	mündliche Prüfung		TN 80	Teilnahmenachweis 80 %
	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			
	R/M	Referat mit mündlicher Prüfung			

⁶⁾ Wird als Onlinemodul angeboten. Zur Teilnahme an Online-Lehrveranstaltungen ist ein PC mit Internet-Anbindung erforderlich. Diese technischen Voraussetzungen sind von den Studierenden zu erbringen.

Regelstudienverlauf

1. Semester	15 Wochen Vorlesungen, Übungen/Seminare, Praktika	4 Wochen Prüfungen	30 Credits
2. Semester	15 Wochen Vorlesungen, Übungen/Seminare, Praktika	4 Wochen Prüfungen	30 oder 32 Credits
3. Semester	15 Wochen Vorlesungen, Übungen/Seminare, Praktika	4 Wochen Prüfungen	29 oder 30 Credits
4. Semester	15 Wochen Vorlesungen, Übungen/Seminare, Praktika	4 Wochen Prüfungen	30 Credits
5. Semester	15 Wochen Vorlesungen, Übungen/Seminare, Praktika	4 Wochen Prüfungen	29 oder 30 Credits
6. Semester	10 Wochen Vorlesungen, Übungen/Seminare, Praktika 8 Wochen Berufspraktikum	begleitend Online-Module, Prüfungen	30 Credits
7. Semester	10 Wochen Berufspraktikum 10 Wochen Bachelorarbeit und Kolloquium		30 Credits
Summe			210 oder 211 Credits

Die Modulprüfungen erfolgen vorzugsweise in den Prüfungswochen, optional studienbegleitend.