



Einführung ins Studium Master Informatik

Master O-Phase – Heute



- Begrüßung
- Einführung ins Studium & Hochschulinfrastruktur
- Campusrundgang

Einführung - Inhalt



- Übersicht
- Aufbau des Studiums
- Prüfungen
- Fragen

Übersicht



Allgemein:

- Regelstudienzeit: 3 Semester (2 Vorlesungssemester + 1 Thesissemester)
- 90 CP insgesamt
- 3 Wahlpflichtblöcke, die Vertiefungsrichtungen entsprechen:
- Software-Engineering
- Medieninformatik
- Maschinelles Lernen



Mehr dazu gibt es im Modulhandbuch: <https://intranet.hka-iwi.de/info/modules/INFM>

Aufbau des Studiums – Laut SPO8



Softwareengineering	Maschinelles Lernen	Medieninformatik	Pflicht
Theorie effizienter Algorithmen - Graphenalgorithmen - SAT Solving + Übung	Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen Übung	Smart Interaction - Smart Interaction - Smart Interaction Übung	Wissenschaftstheorie & Ethik - Wissenschaftstheorie - Ethik für Informatik
Konzepte von Programmiersprachen - Programmierparadigmen - Optimierung von Programmen	Data Science - Data Science - Optimierung - Optimierung Übung	Interaction Design - Interaction Design - Übung dazu	Management Kompetenz - IT-Projektmanagement - IT-Entrepreneurship
			Projektarbeit 1
Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen Labor - Parallele Programmierung Labor	Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz Übung	Game Design - Game Design - Game Design Übung	Mobile und Verteilte Systeme * - Mobile Systeme - Verteilte Systeme - Verteilte Systeme Labor
Spezielle Kapitel SE / ML / MI			Projektarbeit 2
			Seminararbeit
Thesis			

Aufbau des Studiums – Pflicht

Pflichtteil muss von allen absolviert werden	Maschinelles Lernen	Medieninformatik	Pflicht
	Maschinelles Lernen Maschinelles Lernen Maschinelles Lernen Übung	Smart Interaction - Smart Interaction - Smart Interaction Übung	Wissenschaftstheorie & Ethik - Wissenschaftstheorie - Ethik für Informatik
	Konzepte von Programmiersprachen - Programmierparadigmen - Optimierung von Programmen	Data Science - Data Science - Optimierung - Optimierung Übung	Interaction Design - Interaction Design - Übung dazu
			Management Kompetenz - IT-Projektmanagement - IT-Entrepreneurship
			Projektarbeit 1
<hr/>			
Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen Labor - Parallele Programmierung Labor	Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz Übung	Game Design	Mobile und Verteilte Systeme - Mobile Systeme - Verteilte Systeme - Verteilte Systeme Labor
Es sind neben den Vorlesungen zwei Projektarbeiten und eine Seminararbeit vorgesehen			Projektarbeit 2
Spezielle Kapitel SE / ML / MI			Seminararbeit
<hr/>			
Thesis			

Aufbau des Studiums – Wahlpflicht



Softwareengineering	Maschinelles Lernen	Medieninformatik	Pflicht
Theorie effizienter Algorithmen - Graphenalgorithmen - SAT Solving + Übung	Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen Übung	Smart Interaction - Smart Interaction - Smart Interaction Übung	Wissenschaftstheorie & Ethik Wissenschaftstheorie
Konzepte von Programmiersprachen - Programmierparadigmen - Optimierung von Programmen	Data Science - Data Science - Optimierung - Optimierung Übung	Interaction Design - Interaction Design - Übung dazu	Wahlpflichtblock 1-3 5 aus den 10 verfügbaren Modulen wählen → 35 CP
Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen Labor - Parallele Programmierung Labor	Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz Übung	Game Design - Game Design - Game Design Übung	Achtung: Es gibt teilweise Abhängigkeiten zwischen den Modulen!
Mobile und Verteilte Systeme - Mobile Systeme - Verteilte Systeme - Verteilte Systeme Labor	Spezielle Kapitel SE / ML / MI		Projektarbeit 2
	Thesis		Seminararbeit

Aufbau des Studiums – Spezielle Kap. + HKA

Spezielle Kapitel:

Es werden je nach Semester verschiedene angeboten, die je nach Vertiefung gewählt werden können

Softwareengineering

Theorie effizienter Algorithmen
- Graphenalgorithmen
- Modellierung und Simulation

Konzepte von Programmiersprachen
- Programmierparadigmen
- Optimierung von

Spezielle Kapitel SE:
Codierungstheorie
Modellierung und Simulation

- Parallele Programmierung
Labor

Medieninformatik

Gestaltung und Konzeption
Interaktionsgestaltung
Interaktionsgestaltung

Interaktion und Technologie
- Wahrnehmungsbasierte Interaktion
- Übung dazu

Spezielle Kapitel MI:
Vorlesung + Übung

Spielerische Interaktion
- Game Design + Development
- Game Design + Development Übung

Pflicht

Wissenschaftstheorie und Ethik
- Wissenschaftstheorie

Management Kompetenz
- IT-Projektmanagement
- IT-Entrepreneurship
- Führungskräfte training

Projektarbeit 1

Mobile und Verteilte Systeme
- Mobile Systeme
- Verteilte Systeme
- Verteilte Systeme Labor

Projektarbeit 2

Seminararbeit

Spezielle Kapitel
SE / ML / MI

Thesis

Aufbau des Studiums – Im SS 25

Softwareengineering	Maschinelles Lernen	Medieninformatik	Pflicht
Theorie effizienter Algorithmen - Graphenalgorithmen - SAT Solving + Übung	Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen Übung	Smart Interaction - Smart Interaction - Smart Interaction Übung	Wissenschaftstheorie & Ethik - Wissenschaftstheorie - Ethik für Informatik
Konzepte von Programmiersprachen - Programmierparadigmen - Optimierung von Programmen	Data Science - Data Science - Optimierung - Optimierung Übung	Interaction Design - Interaction Design - Übung dazu	Management Kompetenz - IT-Projektmanagement - IT-Entrepreneurship
			Projektarbeit 1
Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen Labor - Parallele Programmierung Labor	Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz Übung	Game Design - Game Design - Game Design Übung	Mobile und Verteilte Systeme - Mobile Systeme - Verteilte Systeme - Verteilte Systeme Labor
Spezielle Kapitel SE / ML / MI			Projektarbeit 2
			Seminararbeit
Thesis			

Aufbau des Studiums – Im WS 25/26 + HKA

Softwareengineering	Maschinelles Lernen	Medieninformatik	Pflicht
Theorie effizienter Algorithmen - Graphenalgorithmen - SAT Solving + Übung	Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen Übung	Smart Interaction - Smart Interaction - Smart Interaction Übung	Wissenschaftstheorie & Ethik - Wissenschaftstheorie - Ethik für Informatik
Konzepte von Programmiersprachen - Programmierparadigmen - Optimierung von Programmen	Data Science - Data Science - Optimierung - Optimierung Übung	Interaction Design - Interaction Design - Übung dazu	Management Kompetenz - IT-Projektmanagement - IT-Entrepreneurship
Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen Labor - Parallele Programmierung Labor	Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz Übung	Game Design - Game Design - Game Design Übung	Mobile und Verteilte Systeme - Mobile Systeme - Verteilte Systeme - Verteilte Systeme Labor
Spezielle Kapitel SE / ML / MI			Projektarbeit 1
			Projektarbeit 2
			Seminararbeit
Thesis			

Anmeldung zu Laboren



Labore beginnen meistens **nicht** in der ersten Woche des Semesters

Anmeldung ist von Labor zu Labor unterschiedlich:

- Häufig über die Lernplattform ILIAS: <https://ilias.h-ka.de>

Informationen meist über das Schwarze Brett im Intranet:

- <https://raumzeit.hka-iwi.de/bulletinboard>

Projekt- und Seminararbeiten



2 Projektarbeiten und 1 Seminararbeit sind Pflicht

- Anmeldung gleich am 1. Vorlesungstag (Montag 29.09.) ab 8:00 Uhr
- Themeneinsicht mit Wahl von 5 Themen nach Priorität (sehr hoch bis sehr unwahrscheinlich)
- Anmeldung über das Intranet: <https://intranet.hka-iwi.de/>
- Ende ist um 18:00 Uhr (automatische Verlosung nach Priorität)
- Es kann vorkommen, dass man kein Thema bekommt
- Professoren nach Themen ansprechen oder verbliebene Themen wählen

Prüfungsanmeldung

Zu Prüfungen muss man sich im Online Portal QIS (<https://qis.hs-karlsruhe.de/>) anmelden.

➤ Prüfungsanmeldungszeitraum: 08.12. – 15.12.2025

Manche Fächer haben eine Zulassung (Übungsschein) die separat über das Portal angemeldet werden muss.

Man ist (in der Regel) bereits für alle Klausuren angemeldet, die in dem Fachsemester laut Prüfungsordnung geschrieben werden sollten.

➤ Prüfungszeitraum am Ende des Semesters 26.01. – 13.02.2025

Für jede Prüfung zu einer Vorlesung habt ihr 2 Versuche zum Bestehen.

Wer durch eine Prüfung durchfällt MUSS diese im nächsten Semester schreiben (sog. Wiederholungsprüfung).

Fällt man ein zweites Mal durch die Prüfung durch, kann man durch einen Antrag einen dritten Versuch beantragt werden.

Sollte der zweite oder dritte (schriftliche) Versuch mit einer 4,3 bewertet werden hat kann man einen Antrag auf eine mündliche Ergänzungsprüfung stellen.

Prüfungsabmeldung



Möchte man an einer Klausur nicht teilnehmen oder erhält keine Zulassung muss man sich abmelden

Es muss mindestens EIN VOLLER KALENDERTAG zwischen der Abmeldung und der Prüfung liegen

Eine Abmeldung am Prüfungstag geht nicht. Bei Krankheit am Prüfungstag ist zwingend ein Attest vom Arzt nötig.

Unentschuldigtes Fehlen führt automatisch zu einer 5,0

Von einer Wiederholungsprüfung kann man sich nicht abmelden.

Weitere O-Phase



- Freitag, 18 Uhr: Bar Hopping (Treffpunkt vor dem E-Bau)
- Dienstag, 11:30 Uhr: Erstsemesterbegrüßung (Hörsaal HE)
12:30 Uhr: Terrapuzzle (bis 16:30 Uhr)
Anschluss:Ersti-Kneipe mit Asta und anderen Fachschaften
- Mittwoch, 14 Uhr: Rallye (Treffpunkt vor dem E-Bau)
- Donnerstag, 14:00 Tour durch Karlsruhe
- Freitag 10.10: ab 18 Uhr: Ersti-Abend hier an der Hochschule (B-Foyer)

Habt ihr noch
Fragen?

