Module / Lehrveranstaltungen				ECTS -	Handlungsfelder				Zuordnung Kompetenzen Absolvent*innenprofil											Zuordnung Studiengangkriterien							
Modul	Pflichtmodul I	Semester	Teilmodul / Lehrveranstaltung (opti																								
				Teilmodul	Gesamt						gen und Bedarfe				gun		no	ien und Experimente	action	selischart ind Selbstkomnetenz		Kreativität	nethoden & Prototyping	l Citizenship	sierung	narität	
						DUX	DEV	EXA	CREA	INDI	Anforderunge	Konzepte Gestaltung	Technologie	Entwurf	Implementier	Innovation Management	Kommunikati	Analyse, Studien	ted Ir	Ethik und Ges		Exploration & Kreativität	Entwicklungsmethoden	Global Citize	Interntio-nalisierung	Interdis-ziplinarität	Transfer
Advanced Seminar (Projekt)	х	WiSe	1		5			Х	Х	х				Х		х			х				Х				х
Algorithmen und Programmierung 1	х	WiSe	1		8		х						Х	х													
Algorithmen und Programmierung 2	х	SoSe	1		7		х							Х		х											
Bachelor Kolloquium	Х	immer	1		3			Х	Х	Х		х		Х		х			х				Х				
Bachelorarbeit	х	immer	1		12	х	х	х	х	х	x	х х	х	Х	x x	х	х	X	х х	х	х	х	Х				
Communityprojekt	х	SoSe	1		5			х	х			х				х		x :	х х							х	
Datenbanksysteme	X	WiSe	1		5		х	х				х		х		х						1 1					
Einführung in Betriebssysteme und Rechnerarchitek	tur	WiSe	1		5																	1 1					
Einführung in die Medieninformatik	х	WiSe	1		5							х		х								1 1				х	
Empirische Forschungsmethoden			1		5																	1 1				х	
Entwicklung von System-Architekturen	х	SoSe	1		5		х	х				х	х	х	х	х							х				
Frontend Development		SoSe	1		5																					х	
Gamification			1		5																	1 1				х	
IT Sicherheit	х	SoSe	1		5		х	х		х		х		х		х			х х			х	х				
Informatik, Recht und Gesellschaft		SoSe	1		5											х						х					
Interactive Learning und Serious Games		SoSe	1		5																					х	
Kommunikationstechnik und Netze	х	WiSe	1		5		х					х	х	х					х			х					
Mathematik 1	х	WiSe	1		7									х		х											
Mathematik 2	х	SoSe	1		8									Х		х											
Medieninformatik Projekt	х	immer	1		10	х	х	х	х	х	х	х х		х		х	х	х	x x		х	х	x :	x			х
Medienprojekt	х	SoSe	1		5	х	х	х	х	х	х	x x	х	х	х х	х	х	х	x x		Х	Х	х			х	х
Mensch-Computer Interaktion	х	SoSe	1		5	х	х	х		х	х	х		х	х	х			х	х	х	х				х	
Mensch-zentrierte Künstliche Intelligenz	х	WiSe	1		5			х		х				х	х				х х		х	Х					
Mobile Computing	х	SoSe	1		5		х			х			х	х	х				х		Х						
Praxis-, Forschungs- oder Auslandssemester	х	immer	1		30				х									x	x x	1			x :	х	х	х	х
Praxisprojekt mit begleitendem Projektseminar	х	immer	1		15	х	х	х	х	х	х	х х	х	х	х х	х	х	x	х х	х	Х	Х	х				х
Produktinnovation in digitalen Ökosystemen	х	WiSe	1		5	х		х	х	х	х	x				х	х	х	x x	х	Х		x			х	х
Requirements Engineering	х	WiSe	1		5	х	х	х	х	х	х	х х	1	х	х	х	х		Х	T	х	х					
Screendesign	х	WiSe	1		5	х		х	х		х	х х				х	Х		х							х	
Sicherheit von Webanwendungen		WiSe	1		5																						
Social Computing	х	SoSe	1		5	х		х		х	х	х	1	х		х					х	х	x :	х		х	
Softwaretechnik		SoSe	1		5															1							
Theoretische Informatik	х	WiSe	1		5		х							х		х				1							
Visual Computing	х	SoSe	1	İ	5	х	х	х			х	х х	x	X	x x	x				1	х	\Box	х			1	
Wahlpflichtmodul	x	immer	1	İ	5						ti t		f		Ê	×				1	Ť	\Box					
Web Development	x	SoSe	1	İ	5		x	x	x			x	×	x	x	×	x		Y	1		\Box					

Modulmatrix Teil 2: Angaben Studienverlaufsplan / Prüfungslast Studiengang: Medieninformatik Bachelor

Fakultät für Informatik und Ingenieurwissenschaften

Letzte Aktualisierung: 24.01.2024

Module / Lehrveranstaltungen			Pflicht- / Wahl- module		TS - gspunkte	Anwesenneitspriicht als Zulassungsvoraussetzung zur (Teil) Modulprüfung			als Zula	Prüfungsvorleistung assungsvoraussetzung zur N	Modulprüfung	Prüfungsform	An	Summe	
Semester	Modul	Teilmodul / Lehrveransta	Pflichtmodul (PF) Wahlpflichtmodul (WPF) Wahlmodul (WF)	Teilmodul	Gesamt	ja / nein?	wenn ja, Mindestpr äsenzzeit angeben	ja, bitte begrün	ja / nein?	wenn ja, welche(s) (Teil)Modul(e)	wenn ja, bitte begründen		Prüfungs- leistungen pro (Teil)Modul	Mindest- anzahl zu belegender WPF, WF	Prüfungen 44
1	Algorithmen und Programmierung 1	-	Pflichtmodul	-	8	nein	-	-	ja	begleitendes Praktikum	_	Klausurarbeit, sowie erfolgreiche Teilnahme am Praktikum als Prüfungsvorleistung	2	-	
.1.					_							Klausurarbeit, sowie erfolgreiche Teilnahme am Praktikum als			
	Mathematik 1	-	Pflichtmodul	-	7	nein	-	-	ja	begleitendes Praktikum	-	Prüfungsvorleistung	2	-	
	inführung in die Medieninformatik	-	Pflichtmodul	-		nein	-	-	nein		-	Projektarbeit	1	-	
	Theoretische Informatik		Pflichtmodul	-	5	nein	-	-	nein		-	Klausurarbeit	1	-	
1 5	Screendesign	-	Pflichtmodul	-	5	nein	-	-	nein		-	Projektarbeit	1	-	
2	Algorithmen und Programmierung 2	-	Pflichtmodul	-	7	nein	-	-	ja	begleitendes Praktikum	-	Klausurarbeit, sowie erfolgreiche Teilnahme am Praktikum als Prüfungsvorleistung	2	-	
												Klausurarbeit, sowie erfolgreiche Teilnahme am Praktikum als			
	Mathematik 2	-	Pflichtmodul	-	8	nein	-	ļ	ja	begleitendes Praktikum	-	Prüfungsvorleistung	2	-	
2 1	Mensch-Computer Interaktion	-	Pflichtmodul	-	5	nein	-	-	nein		-	Projektarbeit und Klausurarbeit	1	-	
	/isual Computing	-	Pflichtmodul	_	5	nein	-	-	nein		-	Klausurarbeit oder mündliche Prüfung, sowie erfolgreiche Teilnahme am Praktikum als Prüfungsvorleistung	1	_	
2 (Communityprojekt	-	Pflichtmodul	-	5	nein	-	-	nein		-	Lernportfolio	1	-	
3 /	Advanced Seminar (Projekt)	-	Pflichtmodul	-	5	nein	-	-	nein		-	Projektarbeit und Referat	1	-	1
												Klausurarbeit, sowie erfolgreiche Teilnahme am Praktikum als			1
3 [Datenbanksysteme	-	Pflichtmodul	-	5	nein	-	-	ja	begleitendes Praktikum	-	Prüfungsvorleistung.	2	-	
												Klausurarbeit, sowie erfolgreiche Teilnahme am Praktikum als			1
3 1	Communikationstechnik und Netze	-	Pflichtmodul	-	5	nein	-	-	ja	begleitendes Praktikum	-	Prüfungsvorleistung	2	-	
3 1	Mensch-zentrierte Künstliche Intelligenz	-	Pflichtmodul	-	5	nein	-	-	nein		-	Klausurarbeit, Projektarbeit oder mündliche Prüfung	1	-	1
3 1	Produktinnovation in digitalen Ökosystemen	-	Pflichtmodul	-	5	nein	-	-	nein		-	Projektarbeit	1	-	1
3 1	Requirements Engineering	-	Pflichtmodul	_	5	nein	_	_	nein	begleitendes Praktikum	-	Klausurarbeit, sowie erfolgreiche Teilnahme am Praktikum als Prüfungsvorleistung	1	_	
4 1	Entwicklung von System-Architekturen	-	Pflichtmodul	_	5	nein	_	_	ia	begleitendes Praktikum	-	Klausurarbeit, sowie erfolgreiche Teilnahme am Praktikum als Prüfungsvorleistung	2	_	
	T Sicherheit	i	Pflichtmodul	-	5	nein	_	-	nein		-	Mündliche Prüfung	1	-	
	Medienprojekt	-	Pflichtmodul	-		nein	-	ļ-	nein		-	Proiektarbeit	1	-	+
	Mobile Computing	_	Pflichtmodul	_	5	nein		ļ.	nein		-	Mündliche Prüfung sowie Projektarbeit	2	_	+
	Social Computing	_	Pflichtmodul	_	5	nein		ļ.	nein		-	Lernportfolio sowie Projektarbeit	2	_	
	Web Development		Pflichtmodul	-	5	nein	-	_	is	begleitendes Praktikum	-	Mündliche Prüfung, sowie erfolgreiche Teilnahme am Praktikum als Prüfungsvorleistung	2	-	
	Praxis Forschungs- oder Auslandssemester	_	Pflichtmodul		30	nein	_		nein			Nach Abschluss des Praxissemesters wird dem betreuenden Mentor ein wissenschaftlicher Praxissemesterbericht sowie das Zeugnis der Praxisstelle zur Anerkennung vorgelegt. Der Bericht wird nicht benotet.	1	_	
	Medieninformatik Proiekt	_	Pflichtmodul	<u> </u>		nein	_	l_	nein		1_	Projektarbeit, sowie schriftliche Ausarbeitung	'	l_	+
	Wahlpflichtmodul	_	Pflichtmodul	-		nein	_	t <u> </u>	nein		+-	abhängig vom jeweiligen WPF	1	t <u>.</u>	+
	Wahlpflichtmodul		Pflichtmodul		5	nein	_	<u> </u>	nein		1	abhängig vom jeweiligen WPF	1	1	+
	Wahlpflichtmodul	_	Pflichtmodul	L	5	nein		t_	nein		1.	abhängig vom jeweiligen WPF	+ +	t.	+
	Wahlpflichtmodul	_	Pflichtmodul	L	5	nein		t_	nein		1.	abhängig vom jeweiligen WPF	+ +	t.	+
- 0	vaniphichthood		i monunodui	<u> </u>		TICIII		 	TICILI		+	Schriftliche Ausarbeitung bzw. Projektdokumentation sowie	+'	1	+
7	Praxisprojekt mit begleitendem Projektseminar	-	Pflichtmodul	-	15	nein	-	-	nein		-	Seminarvortrag	2	-	<u> </u>
	Bachelorarbeit	-	Pflichtmodul	-		nein	-	-	nein		-	Schriftliche Ausarbeitung, ggf. Projektarbeit mit entsprechenden Artefakten.	1	-	
7 8	Bachelor Kolloquium	-	Pflichtmodul		3	nein	-	<u> </u>	nein		<u> </u>	Mündliche Prüfung	1	-	