

**Studienordnung und Prüfungsordnung
für den Bachelorstudiengang**

**Medieninformatik und
Interaktives Entertainment**

der Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften
in Kooperation mit der Fakultät Medien

vom 13. Juli 2011
in der Fassung der Satzung zur Änderung vom 23. November 2011

zuletzt geändert durch Satzung vom 21. Juli 2015
gültig ab 1. September 2015
(rechtsbereinigte nicht-amtliche Fassung)

bestehend aus:

Studienordnung für den Bachelorstudiengang
Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der Hochschule Mittweida

Anlage **Studienablaufplan**

Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang
Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der Hochschule Mittweida

Anlage **Prüfungsregularien**

Hochschule Mittweida
University of Applied Sciences

Studienordnung

für den Bachelorstudiengang

Medieninformatik und

Interaktives Entertainment

an der Hochschule Mittweida

Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften
in Kooperation mit der Fakultät Medien

Vom 13. Juli 2011

in der Fassung der Satzung zur Änderung vom 23. November 2011

zuletzt geändert durch Satzung vom 21. Juli 2015
gültig ab 1. September 2015
(rechtsbereinigte nicht-amtliche Fassung)

Auf Grund von §§ 13 Abs. 4 Satz 2, 34 Abs. 1 Satz 1 des Gesetzes über die Hochschulen im Freistaat Sachsen (Sächsisches Hochschulgesetz – SächsHSG) vom 10. Dezember 2008 (SächsGVBl. S. 900), das zuletzt durch Artikel 21 des Gesetzes vom 15. Dezember 2010 (SächsGVBl. S. 387, 400) geändert worden ist, erlässt die Hochschule Mittweida, nachfolgend HSMW genannt, diese Studienordnung als Satzung.

Inhaltsübersicht

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Studienziel
- § 3 Zugangsvoraussetzungen
- § 4 Auswahl und Zulassung
- § 5 Studienbeginn, Regelstudienzeit
- § 6 Aufbau des Studiums
- § 7 Studieninhalte
- § 8 Studienablaufplan
- § 9 Modulhandbuch
- § 10 Tutorien
- § 11 Studienberatung
- § 12 E-Learning
- § 12a Übergangsbestimmungen
- § 13 In-Kraft-Treten

Anlage

Studienablaufplan

§ 1 Geltungsbereich

Diese Studienordnung legt auf der Grundlage der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der HSMW Ziele, Inhalte und Aufbau des Studiums einschließlich des eingeordneten Praxismoduls fest und empfiehlt eine zeitliche Abfolge des Studienablaufs, bei dessen Beachtung der Bachelorgrad „Bachelor of Science“ (B.Sc) als berufsqualifizierender Hochschulabschluss innerhalb der Regelstudienzeit erreicht werden kann.

§ 2 Studienziel

- (1) Der Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment hat das Ziel, Absolventen sowohl in den Fachdisziplinen der Medientechnik und des Medienmanagements einerseits, als auch den Informatik-Kerndisziplinen andererseits interdisziplinär auszubilden.
- (2) Ziel und Inhalte des Bachelorstudiengangs Medieninformatik und Interaktives Entertainment werden vom aktuellen Berufsbild des modernen Medieninformatikers im Umfeld von Web 2.0 und Mobile Computing geprägt. Mit dem während des Studiums erworbenen Fach- und Methodenwissen sind die Absolventen in der Lage,
 1. an der Konzipierung interaktiver Medienangebote,
 2. am Design, an der Animation, an der Entwicklung interaktiver Medienangebote oder
 3. an der Softwareentwicklung für interaktive Medienangebote im Umfeld der Digital Game Industry oder für komplexen Softwaresystemen des Wissens- und Informationsmanagementsprofessionell mitzuwirken.
- (3) Durch eigene Projekte, Gruppenprojekte, Programmier- und Design-Arbeiten sowie Vorträge/Präsentationen werden die Studenten dieses Studienganges zu selbstständiger wissenschaftlicher Tätigkeit angeregt.
- (4) Der Student erwirbt grundlegende Fachkenntnisse und Fähigkeiten auf den Gebieten:
 1. Grundlagen der Informatik,
 2. Grundlagen des Interaktiven Entertainments
 3. Grundlagen Medien und Kommunikation,
 4. Mathematik,
 5. Grundlagen Mediensysteme,
 6. Grundlagen Webprogrammierung
 7. Physik.

Er erlangt vertieftes Fachwissen und Methodenkompetenz auf den Gebieten:

1. Softwaretechnik mit Projektarbeit,
2. Projektmanagement mit mehrsemestriger Projektarbeit,
3. Datenrepräsentation,
4. IT-Recht, Medienrecht,
5. Wissenschaftliches Publizieren.

Je nach Spezialisierungsrichtung erlangt der Student vertiefende Fachkenntnisse in der Spezialisierungsrichtung Informatics Applications (IA) oder in der Spezialisierungsrichtung Creative Content Design (CCD)

- (5) Die Hochschule unterstützt das Ziel der Integration behinderter Menschen. Den Studenten wird das für die Schaffung von Barrierefreiheit (§ 3 SächsIntegrG) erforderliche Wissen vermittelt. Eine geeignete Möglichkeit stellt u.a. das Virtuelle Lernen (§12) dar.

§ 3

Zugangsvoraussetzungen

- (1) Die für den Studiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der HSMW notwendige Qualifikation wird nachgewiesen durch
 1. die allgemeine Hochschulreife,
 2. die Fachhochschulreife,
 3. die fachgebundene Hochschulreife.
- (2) Staatsangehörige eines anderen Mitgliedstaates der Europäischen Union sind Deutschen gleichgestellt, wenn die für das Studium erforderlichen deutschen Sprachkenntnisse nachgewiesen werden. Rechtsvorschriften, die weitere Personen Deutschen gleichstellen, bleiben unberührt. Angehörige von Staaten, die nicht Mitglied der Europäischen Union sind können zugelassen werden, sofern sie eine vergleichbare Qualifikation nachweisen. Die HSMW prüft die Vergleichbarkeit im Rahmen des Zulassungsverfahrens, sie kann vom Studienbewerber die Vorlage einer gutachterlichen Stellungnahme einer von Sächsischen Staatsministeriums für Wissenschaft und Kunst anerkannten Gutachterstelle für ausländische Bildungsnachweise verlangen.

§ 4

Auswahl und Zulassung

Die Zulassung erfolgt durch das Referat Bewerberservice und Rechtsangelegenheiten der HSMW. Für die Immatrikulation in den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment gilt eine Zulassungsbeschränkung. Die Auswahl erfolgt auf der Grundlage der Ordnung über die Vergabe von Studienplätzen im Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der Hochschule Mittweida in der jeweils geltenden Fassung.

§ 5

Studienbeginn, Regelstudienzeit

- (1) Das Studium kann jeweils zum Wintersemester aufgenommen werden, sofern genügend geeignete Bewerbungen vorliegen und nicht abweichende Festlegungen vom Fakultätsrat der Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften beschlossen werden.
- (2) Die Regelstudienzeit beträgt einschließlich des Praxismoduls sowie der Zeit für die Anfertigung der Bachelorarbeit und deren Verteidigung sechs Semester.

§ 6 Aufbau des Studiums

Das Studium ist modular aufgebaut. Es setzt sich aus sechs theoretischen Studiensemestern einschließlich Praxismoduls zusammen und endet im sechsten Semester nach Anfertigung der Bachelorarbeit mit deren Verteidigung in einem Kolloquium. Das Leistungspunktsystem entspricht dem Europäischen System zur Anrechnung von Studienleistungen (European Credit Transfer System – ECTS).

§ 7 Studieninhalte

- (1) Die Inhalte und Lehrziele der einzelnen Module des Studiums sowie die jeweiligen Voraussetzungen sind dem Studienablaufplan (Anlage) und den Modulbeschreibungen des Modulhandbuchs zu entnehmen.
- (2) Das Studium gliedert sich in die zwei Spezialisierungsrichtungen Informatics Applications (IA) und Creative Content Design (CCD). Die Wahl einer Spezialisierungsrichtung erfolgt durch Einschreibung in die entsprechenden Wahlpflichtmodule gemäß § 12 Abs. 15 der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment..

§ 8 Studienablaufplan

- (1) Für das Studium gilt der Studienablaufplan (Anlage). Er enthält:
 1. die zeitliche Aufteilung der Wochenstunden je Modul und Semester einschließlich Prüfungsart, Prüfungsdauer, Gewichtung und Credits;
 2. die Bezeichnung der Pflicht- und Wahlpflichtmodule sowie die Stundenzahl, die Lehrveranstaltungsart und die Art der Prüfungen;
 3. die empfohlene zeitliche Abfolge der Module.
- (2) Die im Studienablaufplan angebotenen Module sind entweder Pflicht-, Wahlpflicht- oder Zusatzmodule:
 1. Pflichtmodule sind die Module des Studienganges, die für alle Studenten verbindlich sind.
 2. Wahlpflichtmodule aus dem Katalog der Wahlpflichtmodule sind die Module des Studienganges, die alternativ angeboten werden. Die vom Studenten gewählten Module werden als Pflichtmodule behandelt.
 3. Zusatzmodule sind fakultative Lehrangebote, die dem Studenten zur Ergänzung, Vervollkommnung, Vertiefung oder Spezialisierung dienen und freiwillig belegt werden können.
- (3) Die Studienordnung kann innerhalb einzelner Module Wahlmöglichkeiten vorsehen.
- (4) Ein Anspruch darauf, dass alle vorgesehenen studiengangsbezogenen Wahlpflicht- und/oder Zusatzmodule tatsächlich angeboten werden, besteht nicht. Das gilt auch für Lehrveranstaltungen mit nicht ausreichender Teilnehmerzahl.

§ 9 Modulhandbuch

- (1) Mit Beschluss der Fakultätsräte der Fakultäten Mathematik/ Naturwissenschaften/ Informatik und Medien wird für diesen Studiengang ein verbindliches Modulhandbuch erstellt. Dieses muss in Inhalt und Aufbau den Rahmenvorgaben für die Einführung von Leistungspunktsystemen und die Modularisierung von Studiengängen (Beschluss der KMK vom 15.09.2000 i.d.F. vom 22.10.2004) entsprechen.
- (2) Im Modulhandbuch ist für jedes Modul eine Modulbeschreibung vorzunehmen, die mindestens enthalten soll:
 1. Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls,
 2. Lehrformen,
 3. Voraussetzungen für die Teilnahme,
 4. Verwendbarkeit des Moduls,
 5. Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten,
 6. Leistungspunkte und Noten,
 7. Häufigkeit des Angebotes von Modulen,
 8. Arbeitsaufwand,
 9. Dauer der Module.

Das Modulhandbuch wird im Internet veröffentlicht.

§ 10 Tutorien

Zur Unterstützung der Studenten, insbesondere der Studienanfänger, werden Tutorien im Rahmen der vorhandenen Kapazitäten angeboten und durch Aushang in der Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften bekannt gemacht. In Tutorien wird in kleinen Arbeitsgruppen der Stoff von Vorlesungen und Übungen unter Anleitung des zuständigen Hochschullehrers anhand von Aufgaben und Fällen vertieft.

§ 11 Studienberatung

Studenten, die bis zum Beginn des dritten Semesters noch keine Prüfungsleistung erbracht haben, sollen im dritten Semester an einer Studienberatung teilnehmen.

§ 12 E-Learning

Geeignete Module des Studiengangs Medieninformatik und Interaktives Entertainment können mittels elektronischer Medien durchgeführt werden (E-Learning). Die elektronische Lehre ist um Präsenzphasen und zusammenfassende Abschlussseminare zu ergänzen. Die Modulprüfungen sind in der in den Prüfungsregularien (Anlage 1 der Prüfungsordnung) festgelegten Form abzulegen. Die Durchführung als E-Learning-Modul ist in der Modulbeschreibung zu kennzeichnen.

§ 12a
Übergangsbestimmungen

- (1) Für Studenten, die ihr Studium im Bachelorstudiengang Medieninformatik und interaktives Entertainment vor dem 1. September 2014 aufgenommen haben, gilt diese Satzung in ihrer Fassung vom 31. August 2014 fort.

- (3) Für Studenten, die ihr Studium im Bachelorstudiengang Medieninformatik und interaktives Entertainment vor dem 1. September 2015 aufgenommen haben, gilt diese Satzung in ihrer Fassung vom 31. August 2015 fort.

§ 13
In-Kraft-Treten

Diese Satzung tritt am 1. September 2015 in Kraft. Sie wird im Internetportal www.hs-mittweida.de/ordnungen veröffentlicht.

STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment

Modul/ Lerneinheiten	Credits	SSZ in Ah	LVS ges.	1. Semester SWS			2. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung ¹⁾	Gewichtung ²⁾
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
5501 Physik für Medieninformatiker	5	75	75	2	2	1				Ms4/90 7/10 Msn/LA4 3/10	1/36	
5502 Einführung in die Informatik I	10	165	135	3	2	4					2/36	
55021 Einführung in die Programmierung			90	2	2	2				Pls/120 7/10		
55022 Nutzung von Betriebssystemen			45	1		2				Pls/90 3/10		
5522 Grundlagen des interaktiven Entertainments	5	90	60	2	1	2				Ms/45 3/10 Msn/PA 7/10	1/36	
5515 Grundlagen der Webprogrammierung	5	90	60	2		2				Ms/90	1/36	
5505 Mathematik	5	60	90	3	3					Ms/90	1/36	
5514 LWW 1	5	90	60				2		2	Msn/PA alt. Msn/MP	1/36	
5507 Einführung in die Informatik II	10	195	105				2	3	2		2/36	
55071 Weiterführende Programmierung			90				2	2	2	Pls/120 7/10		
55072 Programmierbeleg			15					1		Plsn/B 3/10		
5508 Grundlagen Mediensysteme	5	90	60				2	2		Ms/90	1/36	
Wahlpflicht: Spezialisierung Ia (1 aus 2)	(5)										(1/36)	
5509 Grundlagen Rechner- netze/Netzwerktechnologien (IA)	5	90	60				2	1	1	Ms/90	1/36	
5510 Visuelle Kommunikation (CCD)	5	90	60				2	2		Msn/MP alt Msn/PA	1/36	
Wahlpflicht: Spezialisierung Ib (1 aus 3)	(5)										(1/36)	
5511 Rechner- und Betriebssysteme (IA)	5	75	75				3	1		Ms/90	1/36	
5548 Mobile Application Development I (IA)	5	90	60				2		2	Ms/90	1/36	
5520 Modelling, Texturing, Animation 1 (CCD)	5	75	75				1	2	2	Msn/PA alt Msn/MP	1/36	
Gesamt 1. und 2. Semester:	60	1005-1020	780-795	29			23-24				12/36	

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PVL = Prüfungsvorleistungen, S = Seminar, SSZ = Selbststudienzeit, SWS = Semesterwochenstunden, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat, Ü = Übung, Vo = Vortrag, V = Vorlesung, ¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ Gewichtung Abschlussnote

**STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang
Medieninformatik und Interaktives Entertainment**

Modul/ Lerneinheiten	Credits	SSZ in Ah	LVS ges.	3. Semester SWS			4. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung ¹⁾	Gewichtung ²⁾
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
5506 Fremdsprachen (Techn. Englisch)	5	75	75	4						Tem/15	Ms/90	1/36
5524 LWW 2	5	90	60	2	2						PI4s/45 1/2 Plsn/PA 1/2	1/36
Wahlpflicht: Informatikvertiefungen (1 aus 2)	(5)											(1/36)
5513 Datenrepräsentation	5	105	45	2	1					1 LT	Ms/120	1/36
5516 Algorithmen und Datenstrukturen	5	75	75	2	1	2				1 LT	Ms/90	1/16
Wahlpflicht: Spezialisierung IIa (1 aus 3)	(5)											(1/36)
5528 Datenbanken (IA)	5	90	60	2	2						Ms/90	1/36
5549 Mobile Application Development II (IA)	5	90	60	2	2						Ms/90	1/36
5518 Gamedesign 1 (CCD)	5	75	75	1	2	2					Msn/PA alt Msn/MP	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIb (1 aus 3)	(5)											(1/36)
5519 Graphen und Netzwerke (IA)	5	90	60	2	2					ÜTe	Ms/90	1/36
5550 Webprogrammierung I (IA)	5	90	60	1	2	1					Ms/90	1/36
5547 Modelling, Texturing, Animation 2 (CCD)	5	90	60	2		2					Msn/PA alt Msn/MP	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIc (1 aus 2)	(5)											(1/36)
5521 2D/3D-Computergrafik (IA)	5	60	90	2	1	2				1 LT	Ms/90	1/36
5512 Contentdesign (CCD)	5	90	60	2	2						Msn/PA alt Msn/MP	1/36
5523 Softwaretechnik: Grundlagen	5	60	90				2	2	2	1 LT	Ms/120	1/36
5534 LWW 3	5	90	60				2	2			PI4s/45 1/2 Plsn/PA 1/2	1/36
5525 IT-Recht und wissenschaftliches Arbeiten	5	90	60				4				Ms/90	1/36

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PVL = Prüfungsvorleistungen, S = Seminar, SSZ = Selbststudienzeit, SWS = Semesterwochenstunden, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat, Ü = Übung, Vo = Vortrag, V = Vorlesung, ¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ Gewichtung Abschlussnote

**STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang
Medieninformatik und Interaktives Entertainment**

Modul/ Lerneinheiten	Credits	SSZ in Ah	LVS ges.	3. Semester SWS			4. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung ¹⁾	Gewichtung ²⁾
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
Wahlpflicht: Spezialisierung IIIa (1 aus 3)	(5)											(1/36)
5526 Systemadministration Unix/Linux/WCM (IA)	5	90	60				2		2		Plsn/LA 3/10 Pm/15 7/10	1/36
5551 Mobile Application De- velopment III (IA)	5	90	60				2		2		Ms/90	1/36
5527 Gamedesign II (CCD)	5	90	60					2	2		Ms/90	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIIb (1 aus 2)	(5)											(1/36)
5517 Verteilte Systeme (IA)	5	90	60				2		2		Msn/B alt Msn/PA	1/36
5529 Spezialisierung Anima- tion (CCD)	5	90	60					2	2		Msn/MP alt Msn/PA	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIIc (1 aus 3)	(5)											(1/36)
5530 Problemorientierte Programmierung mit C++ (IA)	5	90	60				2		2	1 LT	Ms/90	1/36
5531 Problemorientierte Programmierung mit C# (IA)	5	90	60				2		2	1 LT	Ms/90	1/36
5542 Sound in digitalen Me- dien (CCD)	5	90	60				2		2		Msn/B alt Msn/PA alt Msn/MP	1/36
Gesamt 3. und 4. Semester:	60	1005- 1065	735 - 795				23 - 27		26			12/36

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PVL = Prüfungsvorleistungen, S = Seminar, SSZ = Selbststudienzeit, SWS = Semesterwochenstunden, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat, Ü = Übung, Vo = Vortrag, V = Vorlesung, ¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ Gewichtung Abschlussnote

**STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang
Medieninformatik und Interaktives Entertainment**

Modul/ Lerneinheiten	Credits	SSZ in Ah	LVS ges.	5. Semester SWS			6. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung ¹⁾	Gewichtung ²⁾
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
5533 Softwaretechnik: Projekt	5	90	60			4				Msn/PA	1/36	
5546 LWW 4	5	90	60	2		2				Msn/PA alt Msn/MP	1/36	
Wahlpflicht: Spezialisierung IVa (1 aus 2)	(5)										(1/36)	
5535 Business Intelligence: Data Mining (IA)	5	90	60	2		2				Ms/90	1/36	
5536 eBusiness (CCD)	5	90	60	2	2					Msn/PA alt Msn/B	1/36	
Wahlpflicht: Spezialisierung IVb (1 aus 3)	(5)										(1/36)	
5537 Geschäftsprozess- und Enterprise-Content-Management (IA)	5	105	45		2	1				Ms/90	1/36	
5552 Mobile Game Programmierung (IA)	5	90	60		2	2				Ms/90 1/2 Msn/B 1/2	1/36	
5538 Gamedesign III (CCD)	5	90	60		2	2				Msn/PA alt Msn/MP	1/36	
Wahlpflicht: Spezialisierung IVc (1 aus 2)	(5)										(1/36)	
5539 Game Programmierung (IA)	5	90	60	1	1	2				Msn/B alt Msn/MP alt Msn/PA	1/36	
5540 Digitales Compositing (CCD)	5	90	60		2	2				Msn/PA alt Msn/MP	1/36	

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PVL = Prüfungsvorleistungen, S = Seminar, SSZ = Selbststudienzeit, SWS = Semesterwochenstunden, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat, Ü = Übung, Vo = Vortrag, V = Vorlesung, ¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ Gewichtung Abschlussnote

**STUDIENABLAUFPLAN für den Bachelorstudiengang
Medieninformatik und Interaktives Entertainment**

Modul/ Lerneinheiten	Credits	SSZ in Ah	LVS ges.	5. Semester SWS			6. Semester SWS			PVL	PI/ Dauer/ Gewichtung ¹⁾	Gewich- tung ²⁾
				V	S/Ü	P	V	S/Ü	P			
Wahlpflicht: Spezialisierung IVd (1 aus 3)	(5)										(1/36)	
5541 GPU- Programmierung (IA)	5	90	60	2		2					Msn/Vo/30 1/36	
5545 Grundlagen und An- wendung der Krypto- logie (IA)		90	60	2	1	1					Ms/90 alt Mm/30 alt Msn/SV60	
55451 Grundlagen der Kryp- tologie				2	1				ÜTe			
55452 Anwendung der Kryp- tologie						1			LT			
5532 Mensch-Maschine- Schnittstelle (CCD)	5	90	60	2		2					Msn/PA alt Msn/MP 1/36	
5543 Praxismodul (12 Wochen)	15	450	0								Plsn/B 7/10 Plm/15 3/10 3/36	
5544 Bachelorprojekt (12 Wochen)	15	435	15				1				BA 2/3, PI4m/K30 1/3 3/36	
55441 Fachtutorium	(3)						1					
55442 Bachelorarbeit	(12)											
Gesamt 5. und 6. Semester:	60	1425- 1440	360- 375	23-24			1				12/36	

alt = alternativ, Ah = Arbeitsstunden, B = Beleg, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, BA = Bachelorarbeit, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, K = Kolloquium, LA = Laborarbeiten, SV = Seminarvortrag, LVS = Lehrveranstaltungsstunden, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, M = Modulprüfung, m = mündlich, MP = Medienproduktion, s = schriftlich, sn = sonstige, P = Praktikum, PA = Projektarbeit, PI = Prüfungsleistung, PVL = Prüfungsvorleistungen, S = Seminar, SSZ = Selbststudienzeit, SWS = Semesterwochenstunden, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat, Ü = Übung, Vo = Vortrag, V = Vorlesung, ¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ Gewichtung Abschlussnote

Hochschule Mittweida
University of Applied Sciences

Prüfungsordnung

für den Bachelorstudiengang

Medieninformatik und

Interaktives Entertainment

an der Hochschule Mittweida

Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften
in Kooperation mit der Fakultät Medien

Vom 13. Juli 2011

in der Fassung der Satzung zur Änderung vom 23. November 2011

zuletzt geändert durch Satzung vom 21. Juli 2015
gültig ab 1. September 2015
(rechtsbereinigte nicht-amtliche Fassung)

Auf Grund von §§ 13 Abs. 4 Satz 2, 34 Abs. 1 Satz 1 des Gesetzes über die Hochschulen im Freistaat Sachsen (Sächsisches Hochschulgesetz – SächsHSG) vom 10. Dezember 2008 (SächsGVBl. S. 900), das zuletzt durch Artikel 21 des Gesetzes vom 15. Dezember 2010 (SächsGVBl. S. 387, 400) geändert worden ist, erlässt die Hochschule Mittweida, nachfolgend HSMW genannt, diese Prüfungsordnung als Satzung.

Inhaltsübersicht

1. Abschnitt: Allgemeine Bestimmungen

- § 1 Prüfungsziel
- § 2 Prüfungsaufbau
- § 3 Credits

2. Abschnitt: Zulassung zur Bachelorprüfung

- § 4 Allgemeine Zulassungsvoraussetzungen
- § 5 An- und Abmeldung zur Prüfung, Zulassungsverfahren
- § 6 Arten der Prüfungsvorleistungen
- § 7 Zu erbringende Prüfungsvorleistungen

3. Abschnitt: Modulprüfungen

- § 8 Arten der Prüfungsleistungen
- § 9 Mündliche Prüfungsleistungen
- § 10 Schriftliche Prüfungsleistungen
- § 11 Sonstige Prüfungsleistungen
- § 12 Zu erbringende Modulprüfungen
- § 13 Gegenstand der Modulprüfungen
- § 14 Zusatzmodule

4. Abschnitt: Prüfungsorgane

- § 15 Prüfer und Beisitzer
- § 16 Prüfungsausschuss
- § 17 Hochschulprüfungsausschuss
- § 18 Zuständigkeiten

5. Abschnitt: Verfahrensvorschriften

- § 19 Fristen
- § 20 Bewertung der Prüfungsleistungen und Bildung der Noten
- § 21 Bestehen und Nichtbestehen
- § 22 Wiederholung der Modulprüfungen und der Bachelorprüfung
- § 23 aufgehoben
- § 24 Versäumnis, Rücktritt
- § 25 Täuschung, Ordnungsverstoß
- § 26 Anrechnung von Studienzeiten, Studienleistungen, Prüfungsleistungen und Credits
- § 27 Anrechnung von außerhalb des Hochschulwesens erworbenen Kenntnissen und Fähigkeiten
- § 28 Zeugnis und Bachelorurkunde
- § 29 Feststellung der Ungültigkeit der Bachelorprüfung nach Zeugniserteilung
- § 30 Einsicht in die Prüfungsakten
- § 31 Widerspruchsverfahren

6. Abschnitt: Abweichende Regelungen für das Bachelorprojekt

- § 32 Ausgabe, Bearbeitungszeit und Abgabe der Bachelorarbeit
- § 33 Bewertung und Wiederholung der Bachelorarbeit
- § 34 Kolloquium

7. Abschnitt: Schlussbestimmungen

- § 34 a Übergangsbestimmungen
- § 35 In-Kraft-Treten

Anlage

Prüfungsregularien

1. Abschnitt: Allgemeine Bestimmungen

§ 1 Prüfungsziel

- (1) Die Bachelorprüfung bildet den berufsqualifizierenden Abschluss des Studiengangs. Durch sie wird festgestellt, ob der Prüfling die für den Übergang in die Berufspraxis notwendigen gründlichen Fachkenntnisse erworben hat, die Zusammenhänge seines Fachgebietes überblickt und die Fähigkeit besitzt, selbstständig wissenschaftliche Methoden und Erkenntnisse anzuwenden.
- (2) Ist die Bachelorprüfung bestanden, wird der Bachelorgrad „Bachelor of Science“ (B.Sc) unter Angabe des Studienganges Medieninformatik und Interaktives Entertainment verliehen.

§ 2 Prüfungsaufbau

- (1) Die Bachelorprüfung besteht aus den Modulprüfungen einschließlich des Bachelorprojekts.
- (2) Ein Modul wird durch eine Modulprüfung abgeschlossen. Modulprüfungen können sich aus mehreren Prüfungsleistungen zusammensetzen. Die zu erbringenden Modulprüfungen sind in § 12 festgelegt.
- (3) Besteht eine Modulprüfung aus mehreren Prüfungsleistungen, so können diese in einer bestimmten Reihenfolge gefordert werden. Ebenso können Module in einer bestimmten Reihenfolge gefordert werden. Näheres regeln die Modulbeschreibungen.
- (4) In § 7 werden der Modulprüfung vorausgehende Studienleistungen bestimmt, die Voraussetzung für die Zulassung zur Modulprüfung sind (Prüfungsvorleistungen).

§ 3 Credits

- (1) Das Leistungspunktsystem entspricht dem Europäischen System zur Anrechnung von Studienleistungen (European Credit Transfer System – ECTS). Die Anzahl der pro Modul zu erwerbenden Leistungspunkte – nachfolgend Credits genannt – ergibt sich aus den Prüfungsregularien (Anlage 1). Credits werden nur bei erfolgreichem Abschluss des Moduls – Modulnote ist mindestens „ausreichend“ (4,0) – vergeben.
- (2) Das Studium schließt mit der Bachelorprüfung nach Erreichen von insgesamt mindestens 180 Credits ab.

2. Abschnitt: Zulassung zur Bachelorprüfung

§ 4

Allgemeine Zulassungsvoraussetzungen

- (1) Die Bachelorprüfung kann nur ablegen, wer
 1. für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der HSMW eingeschrieben ist und
 2. gegebenenfalls die in § 7 und den Prüfungsregularien (Anlage 1) für die jeweiligen Module bestimmten Prüfungsvorleistungen erbracht hat.
- (2) Die Zulassung zu einer Modulprüfung der Bachelorprüfung darf nur abgelehnt werden, wenn
 1. die in Absatz 1 genannten Voraussetzungen oder Verfahrensvorschriften nach § 5 Abs. 1 nicht erfüllt sind oder
 2. die Unterlagen unvollständig sind oder
 3. der Prüfling in demselben oder einem Studiengang mit gleicher fachlicher Ausrichtung die Abschlussprüfung endgültig nicht bestanden hat oder sich in einem Prüfungsverfahren befindet oder
 4. der Prüfling eine für den Abschluss dieses Studiengangs erforderliche Modulprüfung in einem anderen Studiengang bereits endgültig nicht bestanden hat.
- (3) Eine Modulprüfung darf auch ablegen, wer als Gasthörer an der HSMW eingeschrieben ist und dessen Prüfungsteilnahme auf Antrag durch den Prüfer genehmigt worden ist.

§ 5

An- und Abmeldung zur Prüfung, Zulassungsverfahren

- (1) Für die nach § 19 Abs. 4 Satz 1 angebotenen Prüfungen werden im Zeitraum von vier Wochen bis eine Woche vor dem jeweiligen Prüfungszeitraum vom Dezernat Studienangelegenheiten in geeigneter Weise Anmeldeformulare bereitgestellt. Der Student meldet sich auf elektronischem Weg durch persönliche Erklärung innerhalb dieses Zeitraumes zur Prüfung an und bestätigt vor Beginn der Prüfung durch Unterschrift, dass er alle Zulassungsvoraussetzungen für die Prüfung erfüllt. Wird dem Prüfling die Zulassung versagt, ist er hierüber vor Beginn des Prüfungszeitraumes durch den Prüfungsausschuss zu informieren. Andernfalls ist er zur Prüfung zugelassen. Der Prüfer kann einen Studenten auch dann zur Prüfung zulassen, wenn er aus wichtigen Gründen die Eintragung im Anmeldeformular versäumt hat und der Prüfungsablauf durch die nachträgliche Zulassung nicht gestört wird oder keine anderen triftigen Gründe vorliegen.
- (2) Bis eine Woche vor dem Prüfungstermin kann sich der Student ohne Angabe von Gründen von der Prüfungsleistung durch Austragen aus dem Anmeldeformular abmelden.
- (3) Zu Beginn der Prüfung hat der Prüfer oder die aufsichtsführende Person das Recht zu verlangen, dass sich die Prüflinge ausweisen. Nimmt ein Prüfling an einer Prüfung teil, ohne die Zulassungsvoraussetzungen zu erfüllen, kann er vom jeweiligen Prüfer oder von der aufsichtsführenden Person von der Fortsetzung der betreffenden Prüfung ausgeschlossen werden.

§ 6

Arten der Prüfungsvorleistungen

- (1) Prüfungsvorleistungen sind Zulassungsvoraussetzungen für einzelne Modulprüfungen. Prüfungsvorleistungen sind bewertete, nicht notwendigerweise benotete Studienleistungen, die studienbegleitend abzulegen sind. Sie können beliebig oft wiederholt werden.
- (2) Prüfungsvorleistungen sind in folgender Form abzulegen:
 1. Mündliches Testat
Mündliche Testate sind Gespräche, in denen Leistungen in einer vorgegebenen Zeit selbstständig zu erbringen sind. In ihnen werden Erkenntnisse eines Wissensgebietes angewendet, zusammengefasst, ausgewertet, dokumentiert und diskutiert. Sie können als Einzelleistung oder in Gruppen von in der Regel nicht mehr als vier Studenten erbracht werden.
 2. Labortestat
Labortestate umfassen experimentelle oder softwaretechnische, abgeschlossene wissenschaftliche Aufgaben, die auch mittels Computer durchgeführt werden können. Sie schließen die Vorbereitung der Aufgabe, die Auswertung von Daten sowie die Bewertung und Diskussion der Ergebnisse ein. Labortestate sind in der Regel selbstständig durchzuführen.
 3. Arbeitsprobe
Arbeitsproben sind selbstständige Arbeiten ohne Beschränkung der Hilfsmittel, in denen Erkenntnisse eines Wissensgebietes angewendet, zusammengefasst, ausgewertet, dokumentiert und diskutiert werden. Sie können als Einzelleistung oder in Gruppen von in der Regel nicht mehr als vier Studenten erbracht werden. Teile der Arbeitsprobe können in elektronischer Form erbracht werden. Sie können mit einem mündlichen Vortrag präsentiert werden. Arbeitsproben werden nicht benotet.
 4. Übungstestat
Übungstestate sind Prüfungsvorleistungen, die auf der Grundlage einer regelmäßigen, in der Regel wöchentlichen, schriftlichen Bearbeitung der Übungsaufgaben erbracht werden. Das Übungstestat ist bestanden, wenn mindestens die Hälfte der erzielbaren Gesamtleistung erreicht wurde.
- (3) Anzahl und Art der zu erbringenden Prüfungsvorleistungen ergeben sich aus den Prüfungsregularien (Anlage 1). Der Gegenstand der Prüfungsvorleistungen ergibt sich aus ihrer Zuordnung zu den jeweiligen Lerneinheiten in den Prüfungsregularien (Anlage 1).

§ 7

Zu erbringende Prüfungsvorleistungen

- (1) Folgende Prüfungsvorleistungen sind zu erbringen:
 1. Modul „Aspekte der Medieninformatik“: eine Arbeitsprobe,
 2. Modul „Softwaretechnik“: Grundlagen“: ein Labortestat.

- (2) Folgende Prüfungsvorleistungen sind bei Wahl des entsprechenden Wahlpflichtmoduls zu erbringen:
1. Modul „Algorithmen und Datenstrukturen“: ein Labortestat,
 2. Modul „Datenrepräsentation“: ein Labortestat,
 3. Modul „Graphen und Netzwerke“: ein Übungstestat
 4. Modul „Problemorientierte Programmierung mit C++“: ein Labortestat,
 5. Modul „Problemorientierte Programmierung mit C#“: ein Labortestat,
 6. Modul „2D/3D-Computergrafik“: ein Labortestat,
 7. Modul „Grundlagen und Anwendung der Kryptologie“: ein Übungstestat und ein Labortestat

3. Abschnitt: Modulprüfungen

§ 8

Arten der Prüfungsleistungen

- (1) Prüfungsleistungen sind als mündliche (§ 9), schriftliche (§ 10) oder sonstige Prüfungsleistungen (§ 11) zu erbringen. Es besteht die Möglichkeit, Prüfungsleistungen alternativ, also nach Wahl des Studenten zu erbringen. Näheres bestimmen die Prüfungsregularien (Anlage 1).
- (2) Mündliche und sonstige Prüfungsleistungen können als Gruppenprüfungen durchgeführt werden. Der als Prüfungsleistung zu bewertende Beitrag des Einzelnen muss wesentlich, als individuelle Prüfungsleistung deutlich abzugrenzen und für sich zu bewerten sein. Die Gruppe soll in der Regel nicht mehr als drei Personen umfassen.
- (3) Auf schriftlichen Antrag des Studenten beim Prüfungsausschuss können im begründeten Ausnahmefall, sofern der Prüfungsumfang äquivalent bleibt, einzelne Prüfungsleistungen in anderer Form durchgeführt werden oder durch Studienleistungen ersetzt werden, sofern die Studienleistungen nach Anforderungen und Verfahren der Prüfungsleistung gleichwertig sind. Die Studienleistungen werden hinsichtlich der Bewertung, des Bestehens und der Wiederholung wie Prüfungsleistungen behandelt. Die gleichzeitige Anerkennung einer Studienleistung für verschiedene Prüfungsleistungen ist ausgeschlossen.
- (4) Macht der Prüfling glaubhaft, dass er wegen länger andauernder oder ständiger Behinderung nicht in der Lage ist, Prüfungsleistungen ganz oder teilweise in der vorgesehenen Form abzulegen, so wird ihm gestattet, die Prüfungsleistungen innerhalb einer verlängerten Bearbeitungszeit oder gleichwertige Prüfungsleistungen in einer anderen Form zu erbringen. Dazu kann die Vorlage eines ärztlichen Attestes und in Zweifelsfällen eines amtsärztlichen Attestes verlangt werden. Entsprechendes gilt für Prüfungsvorleistungen.
- (5) Macht der Prüfling glaubhaft, wegen der Betreuung eigener Kinder bis zum 14. Lebensjahr oder der Pflege naher Angehöriger Prüfungsleistungen nicht wie vorgeschrieben erbringen zu können, gestattet der Prüfungsausschussvorsitzende auf Antrag, die Prüfungsleistungen in gleichwertiger Weise abzulegen. Nahe Angehörige sind Kinder, Eltern, Großeltern, Ehe- und Lebenspartner. Wie die Prüfungsleistung zu erbringen ist, entscheidet der Prüfungsausschussvorsitzende in Absprache mit dem zuständigen Prüfer nach pflichtgemäßem Ermessen. Als geeignete Maßnahmen zum Nachteilsausgleich kommen beispielsweise verlängerte Bearbeitungszeiten, Bearbeitungspausen, Nutzung anderer Medien, Nutzung anderer Prüfungsräume innerhalb der Hochschule oder ein anderer Prüfungstermin in Betracht. Entsprechendes gilt für Prüfungsvorleistungen.

§ 9

Mündliche Prüfungsleistungen

- (1) Mündliche Prüfungsleistungen sind Prüfungsgespräche.
- (2) Im Prüfungsgespräch soll der Prüfling die Kompetenz nachweisen, die Zusammenhänge des Prüfungsgebietes zu erkennen und spezielle Fragestellungen in diese Zusammenhänge einordnen zu können. Ferner soll festgestellt werden, ob der Prüfling über ein breites Grundlagenwissen verfügt. Im Rahmen der mündlichen Prüfungsleistung können in angemessenem Umfang Aufgaben zur schriftlichen Behandlung gestellt werden, wenn dadurch der mündliche Charakter der Prüfung nicht aufgehoben wird.
- (3) Die Dauer der mündlichen Prüfungsleistung soll je Prüfling mindestens 15 Minuten und höchstens 45 Minuten betragen.
- (4) Mündliche Prüfungsleistungen werden vor mindestens zwei Prüfern oder vor einem Prüfer in Gegenwart eines sachkundigen Beisitzers (§ 15) abgelegt. Die Namen der anwesenden Prüfer und Prüflinge sowie die wesentlichen Gegenstände und Ergebnisse der mündlichen Prüfungsleistungen sind in einem Protokoll festzuhalten. Das Ergebnis wird dem Prüfling im Anschluss an die mündliche Prüfungsleistung bekannt gegeben.
- (5) Studenten, die sich in einem späteren Prüfungstermin der gleichen Prüfung unterziehen wollen, sollen nach Maßgabe der räumlichen Verhältnisse als Zuhörer zugelassen werden, es sei denn der Prüfling widerspricht. Die Zulassung erstreckt sich jedoch nicht auf die Beratung und Bekanntgabe der Prüfungsergebnisse an den Prüfling.

§ 10

Schriftliche Prüfungsleistungen

- (1) Schriftliche Prüfungsleistungen sind räumlich und zeitlich festgelegte Leistungskontrollen, in denen der Prüfling nachweisen soll, dass er auf der Basis des notwendigen Grundlagenwissens in begrenzter Zeit und mit begrenzten Hilfsmitteln mit gängigen Methoden seines Faches Aufgaben lösen und Themen schriftlich oder mittels Computer bearbeiten kann. Es können mehrere Aufgaben bzw. Themen zur Auswahl gestellt werden. Schriftliche Prüfungen nach dem Multiple-Choice-Verfahren sind in der Regel ausgeschlossen.
- (2) Schriftliche Prüfungsleistungen werden unter Aufsicht abgelegt. Die Bearbeitungszeit darf 45 Minuten nicht unter- und soll 240 Minuten nicht überschreiten. Erscheint ein Prüfling verspätet zu einer schriftlichen Prüfungsleistung, so hat er keinen Anspruch auf entsprechende Verlängerung der Bearbeitungszeit. Das Verlassen des Prüfungsraumes ist nur mit Erlaubnis eines Aufsichtsführenden zulässig.
- (3) Die anwesenden Prüflinge, der Beginn und das Ende der Prüfung sowie besondere Vorkommnisse sind vom Aufsichtsführenden zu protokollieren.
- (4) Schriftliche Prüfungsleistungen, deren Bestehen Voraussetzung für die Fortsetzung des Studiums ist, werden in der Regel von zwei Prüfern bewertet. Im Fall der zweiten Wiederholungsprüfung ist diese Regel zwingend. Das Bewertungsverfahren ist innerhalb von vier Wochen nach dem Prüfungstermin abzuschließen; das Bewertungsverfahren für Prüfungen, die im Prüfungszeitraum des Sommersemesters stattfinden, ist innerhalb von acht Wochen nach Ende des Prüfungszeitraumes abzuschließen, sofern keine triftigen Gründe vorliegen, die einen längeren Bewertungszeitraum erfordern.

§ 11

Sonstige Prüfungsleistungen

- (1) Sonstige Prüfungsleistungen sind Projektarbeiten, Belegarbeiten, Medienproduktionen, Vorträge und Laborarbeiten.
- (2) In Projektarbeiten erfolgt durch die Studenten die systematische Bearbeitung eines vorgegebenen Themas über einen größeren begrenzten Zeitraum. Es sollen insbesondere die Entwicklung, Durchsetzung und Präsentation von Konzepten sowie die Teamfähigkeit nachgewiesen werden. Hierbei soll der Student die Kompetenz nachweisen, dass er an einer größeren Aufgabe Ziele definieren sowie interdisziplinäre Lösungsansätze und Konzepte erarbeiten kann. Die Bearbeitungszeit für Projektarbeiten soll maximal 90 Stunden betragen. Projektarbeiten können mit einem Kurzvortrag (Dauer 10 bis 15 Minuten) zu Konzeption und Ergebnissen in der Lehrveranstaltung verbunden werden. Projektarbeiten können in Gruppen von bis zu acht Studenten erbracht werden.
- (3) Belegarbeiten sind selbstständige schriftliche Arbeiten ohne Beschränkung der Hilfsmittel, in der theoretische oder experimentelle Erkenntnisse eines abgeschlossenen Teilgebietes zusammengefasst, ausgewertet und diskutiert werden.
- (4) Vorträge und Seminarvorträge sind selbstständige mündliche Darstellungen theoretischer oder experimenteller Ergebnisse mit Hilfe audiovisueller Medien vor einer Zuhörerschaft, bei denen der Student die Kompetenz nachweisen soll, spezielle Fragestellungen aufbereiten und präsentieren zu können. Sie können eine Fachdiskussion einschließen.
- (5) Medienproduktionen sind Produktionen aller Medienarten, die in zeitlicher und thematischer Verbindung zur Lehrveranstaltung stehen. Neben dem Medienprodukt ist eine Projektdokumentation vorzulegen.
- (6) Laborarbeiten umfassen experimentelle, in der Regel selbstständig durchzuführende, abgeschlossene wissenschaftliche Aufgabenstellungen, einschließlich der Auswertung von Daten, der Bewertung und der Diskussion von Ergebnissen.
- (7) Sonstige Prüfungsleistungen werden in der Regel durch den Lehrenden bewertet. Für sonstige Prüfungsleistungen, deren Bestehen Voraussetzung für die Fortsetzung des Studiums ist, gilt § 10 Abs. 4 entsprechend. Jede sonstige Prüfungsleistung muss in Ergebnis und Ablauf durch schriftliche Unterlagen, die die Prüfer unterzeichnen, dokumentiert sein.

§ 12

Zu erbringende Modulprüfungen

- (1) Folgende Module sind Gegenstand von Modulprüfungen:
 1. Modul Physik für Medieninformatiker,
 2. Modul Einführung in die Informatik I,
 3. Modul Grundlagen des interaktiven Entertainments,
 4. Modul LWW 4,
 5. Modul Mathematik,
 6. Modul Fremdsprachen (Technisches Englisch),
 7. Modul Einführung in die Informatik II,
 8. Modul Grundlage Mediensysteme,
 9. Modul Grundlagen der Webprogrammierung,
 10. Modul LWW 1,

11. Modul Softwaretechnik: Grundlagen,
 12. Modul LWW 2,
 13. Modul IT-Recht und wissenschaftliches Arbeiten,
 14. Modul Softwaretechnik: Projekt,
 15. Modul LWW 3,
 16. Modul Praxismodul,
 17. Modul Bachelorprojekt.
- (2) Aus dem Wahlpflichtmodul Informatikvertiefungen ist mindestens ein Modul abzulegen:
1. Modul Datenrepräsentation,
 2. Modul Algorithmen und Datenstrukturen.
- (3) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung Ia ist mindestens ein Modul abzulegen:
1. Modul Grundlagen Rechnernetze/Netzwerktechnologien,
 2. Modul Visuelle Kommunikation (CCD).
- (4) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung Ib ist mindestens ein Modul abzulegen:
1. Modul Rechner- und Betriebssysteme (IA),
 2. Modul Mobile Application Development I (IA)
 3. Modul Modelling, Texturing, Animation 1
- (5) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung IIa ist mindestens ein Modul abzulegen:
1. Modul Datenbanken
 2. Modul Mobile Application Development II (IA)
 3. Modul Gamedesign I (CCD).
- (6) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung IIb ist mindestens ein Modul abzulegen:
1. Modul Graphen und Netzwerke (IA),
 2. Modul Webprogrammierung I (IA)
 3. Modul Modelling, Texturing, Animation 2 (CCD).
- (7) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung IIc ist mindestens ein Modul abzulegen:
1. Modul 2D/3D-Computergrafik (IA),
 2. Modul Contentdesign.
- (8) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung IIIa ist mindestens ein Modul abzulegen:
1. Modul Systemadministration Unix/Linux/WCM (IA),
 2. Modul Gamedesign II (CCD).
- (9) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung IIIb ist mindestens ein Modul abzulegen:
1. Modul Verteilte Systeme,
 2. Modul Spezialisierung Animation (CCD).
- (10) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung IIIc ist mindestens ein Modul abzulegen:
1. Modul Problemorientierte Programmierung mit C++ (IA),
 2. Modul Problemorientierte Programmierung mit C# (IA),
 3. Modul Sound in digitalen Medien.

- (11) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung IVa ist mindestens ein Modul abzulegen:
1. Modul Business Intelligence: Data Mining (IA),
 2. Modul eBusiness (CCD).
- (12) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung IVb ist mindestens ein Modul abzulegen:
1. Modul Geschäftsprozess- und Enterprise-Content-Management (IA),
 2. Modul Mobile Game Programmierung (IA)
 3. Modul Gamedesign III (CCD).
- (13) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung IVc ist mindestens ein Modul abzulegen:
1. Modul Game Programmierung (IA),
 2. Modul Digitales Compositing (CCD).
- (14) Aus dem Wahlpflichtmodul Spezialisierung IVd ist mindestens ein Modul abzulegen:
18. Modul GPU-Programmierung (IA),
 19. Modul Grundlagen und Anwendung der Kryptologie (IA)
 20. Modul Mensch-Maschine-Schnittstelle (CCD).
- (15) Es ist möglich, zur leistungsbezogenen Profilbildung eine der Spezialisierungsrichtungen Informatics Applications (IA) oder Creative Content Design (CCD) zu wählen. Diese können im Bachelorzeugnis auf Antrag des Studenten zusätzlich ausgewiesen werden. Die Wahl der Spezialisierungsrichtung Informatics Applications (IA) erfolgt durch Wahl von mindestens 9 mit „IA“ gekennzeichneten Modulen gemäß Absatz 3 bis 14. Die Wahl der Spezialisierungsrichtung Creative Content Design (CCD) erfolgt durch Wahl von mindestens 9 mit „CCD“ gekennzeichneten Modulen gemäß Absatz 3 bis 14.

§ 13

Gegenstand der Modulprüfungen

- (1) In den Prüfungsregularien (Anlage 1) sind die Modulprüfungen sowie Art, Ausgestaltung und Gewichtung der einzelnen Prüfungsleistungen festgelegt. Die Anzahl der Modulprüfungen sowie der Prüfungsleistungen im Sinne der §§ 9 und 10 darf je Semester sechs nicht übersteigen. Die Gesamtzahl aller Prüfungsleistungen je Semester darf zehn nicht übersteigen.
- (2) Gegenstand der Modulprüfungen sind die Inhalte der den Modulen zugeordneten Lehrveranstaltungen. Der Gegenstand der einzelnen Prüfungsleistungen ergibt sich aus ihrer Zuordnung zu den jeweiligen Lerneinheiten in den Prüfungsregularien (Anlage 1). Bei einem Modul mit nur einer Prüfungsleistung ist Prüfungsgegenstand der gesamte Inhalt des Moduls.

§ 14

Zusatzmodule

Ein Student kann sich Modulprüfungen in weiteren als den im Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment vorgeschriebenen Modulen sowie Modulprüfungen anderer Studiengänge unterziehen (Zusatzmodule). Die Ergebnisse der Modulprüfungen in diesen Modulen werden bei der Bildung der Gesamtnote der Bachelorprüfung nicht einbezogen. Eine Teilnahme an Modulprüfungen eines anderen Studienganges bedarf der vorherigen Zustimmung des Prüfers.

4. Abschnitt: Prüfungsorgane

§ 15 Prüfer und Beisitzer

- (1) Prüfer sind berechtigt zur Bewertung von Prüfungsleistungen. Beisitzer haben beratende Stimme. Zum Prüfer sollen nur solche Mitglieder und Angehörige der HSMW oder einer anderen Hochschule bestellt werden, die in dem betreffenden Prüfungsgebiet zur selbstständigen Lehre berechtigt sind. Soweit dies nach dem Gegenstand der Prüfung sachgerecht ist, kann auch zum Prüfer bestellt werden, wer die Befugnis zur selbstständigen Lehre nur für ein Teilgebiet des Prüfungsfaches besitzt. In besonderen Ausnahmefällen können auch Lehrkräfte für besondere Aufgaben sowie in der beruflichen Praxis und Ausbildung erfahrene Personen zu Prüfern bestellt werden, sofern dies nach der Eigenart der Prüfung sachgerecht ist. Prüfungsleistungen dürfen nur von Personen bewertet werden, die selbst mindestens die durch die Prüfung festzustellende oder eine gleichwertige Qualifikation besitzen.
- (2) Für die Prüfer und die Beisitzer gilt § 16 Abs. 6 entsprechend.
- (3) Die Namen der Prüfer sollen dem Prüfling rechtzeitig bekannt gegeben werden.

§ 16 Prüfungsausschuss

- (1) Für den Studiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment wird ein Prüfungsausschuss gebildet.
- (2) Der Prüfungsausschuss berichtet den Fakultätsräten der Fakultäten Angewandte Computer- und Biowissenschaften und Medien regelmäßig über die Entwicklung der Prüfungs- und Studienzeiten einschließlich der tatsächlichen Bearbeitungszeiten für die Bachelorarbeit sowie über die Verteilung der Modul- und Gesamtnoten. Der Prüfungsausschuss gibt Anregungen zur Reform der Studien- und Prüfungsordnungen, der Modulbeschreibungen und der Studienablaufpläne. Der Bericht ist an der HSMW in geeigneter Weise offen zu legen.
- (3) Dem Prüfungsausschuss gehören fünf Mitglieder an, davon mindestens ein studentisches Mitglied. Die Professoren müssen die absolute Mehrheit der Stimmen besitzen. Die studentischen Mitglieder haben nur beratende Stimme. Sie werden durch die Fachschaftsräte der Fakultäten Angewandte Computer- und Biowissenschaften und Medien für ein Jahr gemeinsam gewählt. Die anderen Mitglieder werden paritätisch durch die Prüfungsausschüsse der Fakultäten Angewandte Computer- und Biowissenschaften und Medien für drei Jahre bestimmt. Wiederholte Mitgliedschaft im Prüfungsausschuss ist zulässig.
- (4) Der Prüfungsausschuss bestellt den Vorsitzenden des Prüfungsausschusses und dessen Stellvertreter. Beide müssen Professoren sein. Der Prüfungsausschuss gibt sich eine Geschäftsordnung. Zwischen den Zusammenkünften des Prüfungsausschusses führt der Vorsitzende oder bei dessen Abwesenheit sein Stellvertreter die Geschäfte. Die Arbeit des Prüfungsausschusses ist nachvollziehbar zu dokumentieren.
- (5) Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Recht, der Abnahme von Prüfungsleistungen beizuwohnen.

- (6) Die Mitglieder des Prüfungsausschusses unterliegen der Amtsverschwiegenheit. Sofern sie nicht im öffentlichen Dienst stehen, sind sie durch den Vorsitzenden zur Verschwiegenheit zu verpflichten. Die Beratungen des Prüfungsausschusses sind nicht öffentlich.

§ 17

Hochschulprüfungsausschuss

Die HSMW bildet einen Hochschulprüfungsausschuss. Die Zusammensetzung legt sie in einer Satzung fest. Der Hochschulprüfungsausschuss ist Widerspruchsbehörde für alle Entscheidungen des Prüfungsausschusses.

§ 18

Zuständigkeiten

- (1) Dem Prüfungsausschuss obliegt die Kontrolle über die Einhaltung dieser Prüfungsordnung.
- (2) Der Prüfungsausschuss entscheidet über:
1. grundsätzliche Fragen in Prüfungsangelegenheiten,
 2. das Ablegen einer Prüfung in einer anderen als der vorgesehenen Form (§ 8 Abs. 3 und 4),
 3. die Überprüfung der Gründe für die Verlängerung des Bewertungszeitraumes (§ 10 Abs. 4),
 4. die Bestellung der Prüfer und Beisitzer (§ 15),
 5. das Verleihen des Gesamtprädikates „mit Auszeichnung“ (§ 20 Abs. 4 Satz 4),
 6. das Bestehen und Nichtbestehen (§ 21),
 7. die Folgen der Verstöße gegen Prüfungsvorschriften (§§ 24, 25),
 8. die Ablehnung oder Anerkennung eines Grundes für das Versäumnis oder den Rücktritt von einer Prüfungsleistung (§ 24 Abs. 1),
 9. die Anrechnung von Studienzeiten, Studien- und Prüfungsleistungen und Credits (§ 26),
 10. die Anrechnung von außerhalb des Hochschulwesens erbrachter Leistungen (§ 27),
 11. die Berechtigung zur Ausgabe der Bachelorarbeit § 32 Abs. 4),
 12. die Bestellung der Prüfungskommission für das Kolloquium (§ 34 Abs. 1),
 13. die Feststellung der Ungültigkeit der Bachelorprüfung nach Zeugniserteilung (§ 29),
 14. die Einsicht in die Prüfungsakten (§ 30),
 15. die Widersprüche gegen Prüfungsentscheidungen (§ 31),
 16. die Verlängerung der Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit (§ 32 Abs. 6),
 17. die Verlängerung der Regelstudienzeit.
- (3) Der Hochschulprüfungsausschuss entscheidet über Widersprüche gegen Entscheidungen des Prüfungsausschusses (§ 31 Abs. 2 Satz 2).
- (4) Das Prüfungsamt ist zuständig für die im Rahmen dieser Ordnung notwendigen organisatorischen Aufgaben. Dazu gehören insbesondere:
1. das Führen der Prüfungsakten,
 2. die zeitliche und räumliche Organisation und Koordination der Prüfungen in Zusammenarbeit mit den Fakultäten,
 3. die Information zu prüfungsrelevanten Vorgängen,

4. das Ausstellen von Bescheinigungen,
5. das Ausfertigen von Zeugnissen und Urkunden (§ 28) sowie
6. das Ausfertigen und Unterzeichnen von Studienzeugnissen gemäß § 21 Abs. 7.

5. Abschnitt: Verfahrensvorschriften

§ 19 Fristen

- (1) Die Regelstudienzeit beträgt sechs Semester. Sie umfasst die theoretischen Studiensemester, das Praxismodul und die Modulprüfungen einschließlich des Bachelorprojekts. Die Bachelorprüfung soll innerhalb der Regelstudienzeit abgelegt werden, sie ist innerhalb von vier Semestern nach Abschluss der Regelstudienzeit abzulegen. Modulprüfungen sollen zu dem im Studienablaufplan der Studienordnung (Anlage der Studienordnung) vorgesehenen Semester abgelegt werden.
- (2) Zeiten einer Beurlaubung werden nicht auf die Regelstudienzeit angerechnet. Bei Studenten, die mindestens eine Wahlperiode in den Organen der HSMW, der Studentenschaft oder des Studentenwerkes oder in der Studienkommission des Studienganges Medieninformatik und interaktives Entertainment mitgewirkt haben, wird die Studienzeit von einem Semester nicht auf die Regelstudienzeit angerechnet. Bei mehrjähriger Mitwirkung wird eine Studienzeit von drei Semestern nicht auf die Regelstudienzeit angerechnet.
- (3) Fristversäumnisse, die der Student nicht zu vertreten hat, sind bei der Berechnung der Fristen für Beurlaubungen und im Prüfungsverfahren nicht anzurechnen; die Regelstudienzeit ist entsprechend zu verlängern. Dies gilt auch für Zeiten der Mutterschutzfrist und der Elternzeit, die Unterbrechung des Studiums wegen längerer schwerer Krankheit oder eines anderen zwingenden Grundes sowie Studiengangsverzögerungen infolge einer Behinderung sowie Studienzeiten im Ausland.
- (4) Bis zum Ende jedes Semesters werden studienbegleitend mindestens diejenigen Modulprüfungen angeboten, die nach dem Studienablaufplan (Anlage der Studienordnung) vorgesehen sind. Hochschulprüfungen sollen so anberaumt werden, dass keine Lehrveranstaltungen ausfallen. Prüfungen, die nicht während des Semesters abgenommen werden, finden in einem Prüfungszeitraum am Ende des Semesters statt. Erste Wiederholungsprüfungen sind in der Regel im folgenden Semester, frühestens aber drei Wochen nach Bekanntgabe des Prüfungsergebnisses abzulegen.
- (5) Durch die Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften sind innerhalb von vier Wochen nach Beginn der Lehrveranstaltungszeit die in diesem Semester stattfindenden Prüfungen, deren zeitliche Lage und die Prüfer in geeigneter Weise als Vorinformation bekannt zu geben. Falls die Prüfung außerhalb des Prüfungszeitraumes stattfindet, ist die Angabe zur zeitlichen Lage um die Angabe der Kalenderwoche zu ergänzen. Die Termine der Prüfungen, die außerhalb des Prüfungszeitraumes stattfinden, sind in die Lehrveranstaltungsplanung einzuordnen und dem Studenten spätestens zwei Wochen vor dem Prüfungstermin durch den Prüfer bekannt zu geben. In die zentrale Planung der Prüfungen werden mindestens die Prüfungen des Studienablaufplans (Anlage zur Studienordnung) in Pflichtmodulen einbezogen. Die verbindliche Bekanntgabe der zentralen Planung der Prüfungen erfolgt spätestens zwei Wochen vor Beginn des Prüfungszeitraumes. Dem Prüfling ist für jede Modulprüfung auch der jeweilige Wiederholungstermin bekannt zu geben.

§ 20

Bewertung der Prüfungsleistungen und Bildung der Noten

- (1) Die Noten für die einzelnen Prüfungsleistungen werden von den jeweiligen Prüfern festgesetzt. Für die Bewertung der Prüfungsleistungen sind folgende Noten zu verwenden:

1	sehr gut	eine hervorragende Leistung
2	gut	eine Leistung, die erheblich über den durchschnittlichen Anforderungen liegt
3	befriedigend	eine Leistung, die durchschnittlichen Anforderungen entspricht
4	ausreichend	eine Leistung, die trotz ihrer Mängel noch den Anforderungen genügt
5	nicht ausreichend	eine Leistung, die wegen erheblicher Mängel den Anforderungen nicht mehr genügt.

Zur differenzierten Bewertung der Prüfungsleistungen können einzelne Noten um 0,3 auf Zwischenwerte angehoben oder abgesenkt werden; die Noten 0,7; 4,3; 4,7 und 5,3 sind dabei ausgeschlossen. Wird eine Prüfungsleistung durch mehrere Prüfer bewertet, so erfolgt die Notenbildung mit dem arithmetischen Mittel der Einzelnoten entsprechend Absatz 2.

- (2) Besteht eine Modulprüfung aus mehreren Prüfungsleistungen, errechnet sich die Modulnote aus dem Durchschnitt der gewichteten Noten der einzelnen Prüfungsleistungen entsprechend den Prüfungsregularien (Anlage 1). Dabei wird nur die erste Dezimalstelle hinter dem Komma berücksichtigt; alle weiteren Stellen werden ohne Rundung gestrichen.

- (3) Die Modulnote entspricht der Wertungsskala:

Bei einem Durchschnitt	bis einschließlich 1,5 = sehr gut,
bei einem Durchschnitt von 1,6	bis einschließlich 2,5 = gut,
bei einem Durchschnitt von 2,6	bis einschließlich 3,5 = befriedigend,
bei einem Durchschnitt von 3,6	bis einschließlich 4,0 = ausreichend,
bei einem Durchschnitt ab 4,1	= nicht ausreichend.

- (4) Für die Bachelorprüfung wird eine Gesamtnote gebildet. In die Berechnung der Gesamtnote der Bachelorprüfung werden alle Modulnoten der Bachelorprüfung einschließlich der Note des Bachelorprojektes einbezogen. Für die Bildung der Gesamtnote gelten die Absätze 2 und 3 entsprechend. Bei einer Gesamtnote von 1,2 oder besser wird das Gesamtprädikat "mit Auszeichnung" verliehen.

- (5) Im Rahmen der Zusammenarbeit mit in- und ausländischen Hochschulen wird die Gesamtnote zusätzlich in ECTS-Graden ausgewiesen. Für die Benotung der erfolgreichen Prüflinge wird folgende Tabelle zu Grunde gelegt:

A	Die besten 10%
B	Die nächsten 25%
C	Die nächsten 30%

D	Die nächsten 25%
E	Die nächsten 10%

Nicht bestandene Prüfungen werden wie folgt benotet:

FX	fail – some more work required to pass	nicht bestanden – es sind Verbesserungen erforderlich, bevor die Leistungen anerkannt werden können
F	fail – considerable further work required	nicht bestanden – es sind erhebliche Verbesserungen erforderlich

Die Berechnung der Gesamtnoten in ECTS-Graden erfolgt anhand der Noten der Absolventenkohorten der letzten drei Jahre, sobald diese zur Verfügung stehen.

§ 21

Bestehen und Nichtbestehen

- (1) Eine Modulprüfung ist bestanden, wenn die Modulnote mindestens „ausreichend“ (4,0) ist. In begründeten Fällen ist eine Modulprüfung mit mehreren Prüfungsleistungen nur bestanden, wenn die in den Prüfungsregularien (Anlage 1) bestimmten Prüfungsleistungen mindestens mit "ausreichend" (4,0) bewertet wurden. Bei Bestehen der Modulprüfung werden die in der Modulbeschreibung ausgewiesenen Credits des Moduls erworben.
- (2) Eine Modulprüfung ist nicht bestanden, wenn die Modulnote schlechter als „ausreichend“ (4,0) ist. Sie ist endgültig nicht bestanden, wenn die Modulnote nicht mindestens „ausreichend“ (4,0) ist und ihre Wiederholung nicht mehr möglich ist. Eine Modulprüfung gilt als endgültig nicht bestanden, wenn der Student ohne triftige Gründe sich nicht fristgemäß für die zweite Wiederholungsprüfung eingeschrieben hat.
- (3) Die Bachelorprüfung ist bestanden, wenn sämtliche Modulprüfungen der Bachelorprüfung bestanden sind und das Bachelorprojekt mindestens mit "ausreichend" (4,0) bewertet wurde.
- (4) Die Bachelorprüfung ist nicht bestanden, wenn eine Modulprüfung einschließlich des Bachelorprojekts nicht bestanden ist. Eine Bachelorprüfung, die nicht innerhalb von vier Semestern nach Abschluss der Regelstudienzeit abgelegt worden ist, gilt als nicht bestanden. Sie ist endgültig nicht bestanden, wenn eine Modulprüfung einschließlich des Bachelorprojekts endgültig nicht bestanden ist. Der Prüfling kann an anderen Modulprüfungen noch teilnehmen, solange das endgültige Nichtbestehen der Bachelorprüfung noch nicht bestandskräftig festgestellt wurde.
- (5) Der Prüfling erhält über das endgültige Nichtbestehen einer Modulprüfung und die Unmöglichkeit der erfolgreichen Beendigung des gewählten Studienganges einen schriftlichen Bescheid mit einer Rechtsbehelfsbelehrung.
- (6) Hat der Prüfling die Bachelorprüfung endgültig nicht bestanden, wird ihm auf Antrag gegen Vorlage der entsprechenden Nachweise sowie der Exmatrikulationsbescheinigung eine Bescheinigung ausgestellt, die die erbrachten Prüfungsleistungen, deren Noten und die erzielten Credits sowie die noch fehlenden Prüfungsleistungen enthält und erkennen lässt, dass die Bachelorprüfung nicht bestanden ist.

- (7) Die Hochschule stellt Studenten, die ihr Studium nicht abschließen, auf Antrag ein Studienzeugnis über die erbrachten Leistungen sowie die erzielten Credits aus.

§ 22

Wiederholung der Modulprüfungen und der Bachelorprüfung

- (1) Eine nicht bestandene Modulprüfung kann nur innerhalb eines Jahres nach Abschluss des ersten Prüfungsversuchs einmal wiederholt werden. Nach Ablauf dieser Frist gilt sie als nicht bestanden. Die Zulassung zu einer zweiten Wiederholungsprüfung ist nur auf Antrag zum nächstmöglichen Regelprüfungstermin spätestens innerhalb eines Jahres möglich, danach gilt sie als endgültig nicht bestanden. Als Antrag gilt die Einschreibung zur Prüfung.
- (2) Die Wiederholung einer bestandenen Modulprüfung ist nicht zulässig.
- (3) Bei einer nicht bestandenen Modulprüfung, die aus mehreren Prüfungsleistungen besteht, sind die nicht mit mindestens „ausreichend“ (4,0) bewerteten Prüfungsleistungen zu wiederholen.
- (4) Eine nicht bestandene Bachelorprüfung kann nur innerhalb eines Jahres einmal wiederholt werden. Nach Ablauf dieser Frist gilt die Wiederholungsprüfung als nicht bestanden. Eine zweite Wiederholung der Bachelorprüfung kann nur auf Antrag zum nächstmöglichen Regelprüfungstermin spätestens innerhalb eines Jahres durchgeführt werden, danach gilt die Bachelorprüfung als endgültig nicht bestanden. Als Antrag zur zweiten Wiederholungsprüfung gilt die Einschreibung zur Prüfung.
- (5) An einer anderen Hochschule in der Bundesrepublik Deutschland im gleichen Studiengang oder in einem entsprechenden Studiengang unternommene Fehlversuche werden auf die Wiederholungsmöglichkeit angerechnet.

§ 23 (aufgehoben)

§ 23

§ 24

Versäumnis, Rücktritt

- (1) Eine Prüfungsleistung gilt als mit „nicht ausreichend“ (5,0) bewertet, wenn der Prüfling einen für ihn bindenden Prüfungstermin ohne triftigen Grund versäumt oder wenn er nach Antreten der Prüfungsleistung ohne triftigen Grund zurücktritt. Dasselbe gilt bei Überschreiten der vorgegebenen Bearbeitungszeit einer Prüfungsleistung.
- (2) Der Prüfling hat den Grund für das Versäumnis oder den Rücktritt von der Prüfungsleistung dem Prüfer unverzüglich schriftlich anzuzeigen und glaubhaft zu machen. Im Krankheitsfall hat der Prüfling innerhalb von fünf Arbeitstagen nach dem Prüfungstermin ein ärztliches Attest im Prüfungsamt vorzulegen. In Zweifelsfällen kann die Vorlage eines amtsärztlichen Attestes verlangt werden. Einer Krankheit des Prüflings steht eine Krankheit des von ihm überwiegend allein zu versorgenden Kindes oder von pflegebedürftigen Angehörigen gleich. Der Grund gilt als anerkannt, wenn nicht innerhalb eines Monats nach Eingang des Antrages eine schriftliche Ablehnung erfolgt. Im Falle der Anerkennung des Grundes gilt die Prüfungsleistung als schuldlos nicht unternommen.

und ein neuer Termin wird anberaumt. Bereits vorliegende Prüfungsergebnisse sind in diesem Fall anzurechnen.

§ 25 Täuschung, Ordnungsverstoß

Versucht ein Prüfling, das Ergebnis seiner Prüfungsleistungen durch Täuschung oder Benutzung nicht zugelassener Hilfsmittel zu beeinflussen oder stört er den ordnungsgemäßen Ablauf der Prüfung, kann er vom jeweiligen Prüfer oder von der aufsichtsführenden Person von der Fortsetzung der betreffenden Prüfung ausgeschlossen werden. Die betreffende Prüfungsleistung kann mit "nicht ausreichend" (5,0) bewertet werden. In schwerwiegenden Fällen kann der Prüfungsausschuss den Prüfling auf Antrag des Prüfers von der Erbringung weiterer Prüfungsleistungen ausschließen.

§ 26 Anrechnung von Studienzeiten, Studienleistungen, Prüfungsleistungen und Credits

- (1) Studienzeiten, Studienleistungen, Prüfungsleistungen und Credits, die an einer Hochschule in der Bundesrepublik Deutschland in einem gleichen Studiengang erbracht wurden, werden ohne Gleichwertigkeitsprüfung von Amts wegen übernommen. Abs. 2 Satz 2 und Abs. 4 gelten entsprechend.
- (2) Studienzeiten, Studienleistungen, Prüfungsleistungen und Credits, die nicht unter Absatz 1 fallen, werden auf Antrag angerechnet, es sei denn, es bestehen wesentliche Unterschiede hinsichtlich der erworbenen Kompetenzen Die für die Anrechnung erforderlichen Unterlagen sind vorzulegen.
- (3) Bei der Gleichwertigkeitsprüfung nach Abs. 2 ist kein schematischer Vergleich, sondern eine Gesamtbetrachtung und Gesamtbewertung vorzunehmen. Bei der Anrechnung von Studienzeiten, Studienleistungen, Prüfungsleistungen und Credits, die außerhalb der Bundesrepublik Deutschland erbracht wurden, sind die von Kultusministerkonferenz und Hochschulrektorenkonferenz gebilligten Äquivalenzvereinbarungen sowie Absprachen im Rahmen von Hochschulpartnerschaften zu beachten.
- (4) Bei Anrechnung von Studien- und Prüfungsleistungen erfolgt von Amts wegen auch die Anrechnung der entsprechenden Studienzeiten. Die Noten sind, soweit die Notensysteme vergleichbar sind, zu übernehmen und in die Berechnung der Gesamtnote einzu beziehen. Bei unvergleichbaren Notensystemen wird der Vermerk „bestanden“ aufgenommen. § 27 Abs. 6 Satz 2, 2. Halbsatz, Satz 1 gilt entsprechend. Eine Kennzeichnung der Anrechnung im Zeugnis ist zulässig.

§ 27 Anrechnung von außerhalb des Hochschulwesens erworbenen Kenntnissen und Fähigkeiten

- (1) Außerhalb des Hochschulwesens erworbene Kenntnisse werden vorbehaltlich der Absätze 2 bis 5 angerechnet, wenn sie nach Inhalt und Niveau dem Teil des Studiums gleichwertig sind, der ersetzt werden soll. Die Gleichwertigkeit ist festzustellen, wenn die nachgewiesenen Lernergebnisse oder Kompetenzen den zu ersetzenden im Wesentlichen entsprechen. § 26 Abs. 3 Satz 3 gilt entsprechend.
- (2) Eine Anrechnung findet auf Antrag des Studenten statt. Der Student hat die für die Anrechnung erforderlichen Unterlagen vorzulegen.

- (3) Der Student hat den Erwerb der Kenntnisse und Fähigkeiten, deren Anrechnung er begehrt, nachzuweisen und, dass diese den Anforderungen des Absatzes 1 entsprechen. Im Zweifel kann eine Einstufungsprüfung stattfinden.
- (4) Begehren mehrere Studenten die Anrechnung von Kenntnissen und Fähigkeiten, die auf gleiche Art und Weise erlangt wurden, so kann ein pauschaliertes Anrechnungsverfahren durchgeführt werden. Dabei wird global festgestellt, ob die anzurechnenden Kenntnisse und Fähigkeiten den Anforderungen des Absatzes 1 entsprechen. Diese Feststellung kann auch für mehrere Jahre geschehen, sie ist dabei in regelmäßigen Abständen zu überprüfen. Der Student muss nur noch den Nachweis erbringen, dass er diese Kenntnisse und Fähigkeiten erworben hat.
- (5) Außerhalb des Hochschulwesens erworbene Kenntnisse und Fähigkeiten können maximal die Hälfte des Studiums ersetzen. Im Modul „Bachelorprojekt“ findet keine Anrechnung von außerhalb des Hochschulwesens erworbener Kenntnisse und Fähigkeiten statt.
- (6) Bei Anrechnung eines gesamten Moduls wird in diesem keine Note vergeben, für dieses wird der Vermerk „bestanden“ aufgenommen. Bei Anrechnung von einzelnen Prüfungsleistungen eines Moduls wird für diese der Vermerk „bestanden“ aufgenommen; zur Ermittlung der Modulnote werden nur die Prüfungsleistungen berücksichtigt, die abgelegt wurden. Dabei sind die abgelegten Prüfungsleistungen so zu gewichten, dass diese dem Verhältnis der in den Prüfungsregularien (Anlage 1) für die Prüfungsleistung festgelegten Gewichtung zur Summe der dort festgelegten Gewichtungen aller abgelegten Prüfungsleistungen entspricht. Die Anrechnung wird im Diploma Supplement dargestellt, eine Kennzeichnung im Zeugnis ist zulässig.

§ 28

Zeugnis und Bachelorurkunde

- (1) Über die bestandene Bachelorprüfung erhält der Prüfling unverzüglich, möglichst innerhalb von vier Wochen, ein Zeugnis (Anlage 3). In das Zeugnis der Bachelorprüfung sind die Modulnoten, das Thema des Bachelorprojektes und dessen Note sowie die Gesamtnote aufzunehmen. Zusätzlich zur verbalen Wiedergabe der Gesamtnote werden der Durchschnitt mit der ersten Dezimalstelle hinter dem Komma sowie der ECTS-Grad angegeben. Auf Antrag des Studenten werden in eine Anlage zum Zeugnis Prüfungsleistungen von weiteren als den vorgeschriebenen Modulen (Zusatzmodule gemäß § 14) aufgenommen. Auf Antrag des Prüflings sind in einem Beiblatt zum Zeugnis die Noten des jeweiligen Prüfungsjahrganges (Notenspiegel, Rangzahl) anzugeben.
- (2) Das Zeugnis trägt das Datum des Tages, an dem die letzte Prüfungsleistung erbracht worden ist. Es wird vom Dekan der Fakultät und dem Vorsitzenden des Prüfungsausschusses unterzeichnet und mit dem Siegel der HSMW versehen.
- (3) Gleichzeitig mit dem Zeugnis der Bachelorprüfung erhält der Prüfling die Bachelorurkunde (Anlage 2) mit dem Datum des Zeugnisses. Darin wird die Verleihung des Bachelorgrades beurkundet. Die Urkunde wird vom Dekan der Fakultät und dem Vorsitzenden des Prüfungsausschusses unterzeichnet und mit dem Siegel der HSMW versehen.
- (4) Dem Zeugnis und der Bachelorurkunde ist jeweils eine englischsprachige Übersetzung beizufügen. Diese wird nicht unterschrieben, aber gesiegelt. Die Unterschriftszeile wird vor dem Namen durch „gezeichnet:“ und die Kopfzeile durch „Translation“ ergänzt.
- (5) Die HSMW stellt ein Diploma Supplement entsprechend dem „European Diploma Supplement Model“ von Europäischer Union, Europarat und UNESCO aus. Als Dar-

stellung des nationalen Bildungssystems ist der zwischen Kultusministerkonferenz und Hochschulrektorenkonferenz abgestimmte Text in der jeweils geltenden Fassung zu verwenden.

§ 29

Feststellung der Ungültigkeit der Bachelorprüfung nach Zeugniserteilung

- (1) Hat der Prüfling bei einer Prüfungsleistung getäuscht und wird diese Tatsache erst nach Aushändigung des Zeugnisses bekannt, so kann die Note der Prüfungsleistung entsprechend § 25 berichtigt werden. Gegebenenfalls kann die Modulprüfung für „nicht ausreichend“ (5,0) und die Bachelorprüfung für „nicht bestanden“ erklärt werden. Entsprechendes gilt für die Bachelorarbeit.
- (2) Waren die Voraussetzungen für die Abnahme einer Modulprüfung nicht erfüllt, ohne dass der Prüfling hierüber täuschen wollte, und wird diese Tatsache erst nach Aushändigung des Zeugnisses bekannt, so wird dieser Mangel durch das Bestehen der Modulprüfung behoben. Hat der Prüfling vorsätzlich zu Unrecht erwirkt, dass er die Prüfung ablegen konnte, so kann die Modulprüfung für "nicht ausreichend" (5,0) und die Bachelorprüfung für "nicht bestanden" erklärt werden.
- (3) Dem Prüfling ist vor einer Entscheidung Gelegenheit zur Äußerung zu geben.
- (4) Das unrichtige Zeugnis sowie das Diploma Supplement sind einzuziehen und durch ein richtiges Zeugnis oder eine Bescheinigung über die erbrachten Leistungen zu ersetzen. Mit dem unrichtigen Zeugnis ist auch die Bachelorurkunde einzuziehen, wenn die Bachelorprüfung auf Grund einer Täuschung für „nicht bestanden“ erklärt wurde. Eine Entscheidung nach Absätzen 1 und 2 ist nach einer Frist von fünf Jahren ab dem Datum des Zeugnisses ausgeschlossen.

§ 30

Einsicht in die Prüfungsakten

Innerhalb eines Jahres nach Abschluss des Prüfungsverfahrens wird dem Prüfling auf Antrag in angemessener Frist Einsicht in seine schriftlichen Prüfungsarbeiten, die darauf bezogenen Gutachten und in die Prüfungsprotokolle gewährt.

§ 31

Widerspruchsverfahren

- (1) Belastende Verwaltungsakte, die nach dieser Prüfungsordnung getroffen werden, sind schriftlich zu begründen und mit einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen. Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats nach Bekanntgabe beim Prüfungsausschuss schriftlich oder zur Niederschrift Widerspruch eingelegt werden.
- (2) Über den Widerspruch entscheidet der Prüfungsausschuss als Prüfungsbehörde. Soweit sich der Widerspruch gegen eine Entscheidung des Prüfungsausschusses richtet, entscheidet, wenn der Prüfungsausschuss nicht abhilft, der Hochschulprüfungsausschuss.
- (3) Soweit sich der Widerspruch gegen eine Bewertungsentscheidung eines oder mehrerer Prüfer richtet, leitet der Prüfungsausschuss den Widerspruch dem Prüfer zur Überprüfung zu. Ändert der Prüfer seine Entscheidung antragsgemäß, so hilft der Prü-

fungsausschuss dem Widerspruch ab. Andernfalls erlässt der Prüfungsausschuss einen Widerspruchsbescheid.

- (4) Über den Widerspruch soll innerhalb von drei Monaten abschließend entschieden werden. Soweit dem Widerspruch nicht abgeholfen wird, ist der Bescheid zu begründen und mit einer Rechtsbehelfsbelehrung zu versehen.

6. Abschnitt: Abweichende Regelungen für das Bachelorprojekt

§ 32

Ausgabe, Bearbeitungszeit und Abgabe der Bachelorarbeit

- (1) Mit dem Bachelorprojekt wird das Studium abgeschlossen. Es besteht aus der Bachelorarbeit und einem Kolloquium. Die Bachelorarbeit ist eine schriftliche Prüfungsarbeit. Sie soll zeigen, dass der Prüfling in der Lage ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem des Fachgebiets des Studienganges selbstständig nach wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten.
- (2) Die Bachelorarbeit kann auch in Form einer Gruppenarbeit erbracht werden, wenn der als Prüfungsleistung zu bewertende Beitrag des einzelnen Prüflings aufgrund der Angabe von Abschnitten, Seitenzahlen oder anderen objektiven Kriterien, die eine eindeutige Abgrenzung ermöglichen, deutlich zu unterscheiden und einzeln zu bewerten ist und die Anforderungen nach Absatz 1 erfüllt.
- (3) Die Bachelorarbeit kann von einem Professor oder einer anderen nach dem Sächsischen Hochschulfreiheitsgesetz prüfungsberechtigten Person betreut werden, soweit diese an der HSMW in einem für den Studiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment relevanten Bereich tätig sind. Soll die Bachelorarbeit von einer außerhalb der HSMW tätigen Person betreut werden, bedarf es der Zustimmung des Vorsitzenden des Prüfungsausschusses. Der Student kann für seine Bachelorarbeit den Betreuer vorschlagen. Der Vorschlag begründet keinen Anspruch.
- (4) Die Ausgabe des Themas der Bachelorarbeit erfolgt über den Prüfungsausschuss. Thema und Ausgabezeitpunkt sind aktenkundig zu machen. Der Prüfling kann Themenwünsche äußern. Auf Antrag des Prüflings wird vom Prüfungsausschuss die rechtzeitige Ausgabe des Themas der Bachelorarbeit veranlasst. Das Thema wird spätestens vier Wochen nach Abschluss der Modulprüfungen ausgegeben. Das Thema kann nur einmal und nur innerhalb von zwei Monaten nach Ausgabe zurückgegeben werden; in einer Wiederholung der Bachelorarbeit jedoch nur, wenn es nicht schon bei einem vorangegangenen Versuch zurückgegeben wurde. Der Prüfungsausschuss stellt sicher, dass jedem Studenten ein Thema für die Bachelorarbeit ausgegeben werden kann.
- (5) Die Bearbeitungszeit für die Bachelorarbeit beträgt 12 Wochen. Bei experimentellen und empirischen Themenstellungen, oder wenn die Bachelorarbeit in einer Einrichtung außerhalb der Hochschule bearbeitet wird, kann die Bearbeitungszeit entsprechend verlängert werden, höchstens jedoch auf 16 Wochen. Thema, Aufgabenstellung und Umfang der Arbeit sind von der betreuenden Person so zu begrenzen, dass die Bearbeitungsfrist eingehalten werden kann. Konsultationen, Absprachen und Recherchen in Vorbereitung auf die Festlegung des Themas der Bachelorarbeit zählen nicht zur Bearbeitungszeit.
- (6) Ist die Fertigstellung der Bachelorarbeit in der Bearbeitungsfrist aus unvorhersehbaren Gründen, die der Prüfling nicht zu vertreten hat, nicht möglich, kann auf rechtzeitig

schriftlichen Antrag des Prüflings eine Verlängerung von bis zu zwei Monaten gewährt werden.

- (7) Die Bachelorarbeit ist in zwei maschinengeschriebenen und gebundenen Exemplaren sowie in digitaler Textform auf CD fristgemäß bei der Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften einzureichen; der Abgabezeitpunkt ist aktenkundig zu machen. Bei der Abgabe hat der Prüfling schriftlich zu versichern, dass er seine Arbeit – bei einer Gruppenarbeit seinen entsprechend gekennzeichneten Anteil der Arbeit – selbstständig verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und die Arbeit noch nicht anderweitig für Prüfungszwecke vorgelegt hat.

§ 33

Bewertung und Wiederholung der Bachelorarbeit

- (1) Die Bachelorarbeit wird von zwei Prüfern selbstständig bewertet, von denen mindestens einer Professor der HSMW ist. Darunter soll der Betreuer der Bachelorarbeit sein. Die Bewertung der Bachelorarbeit erfolgt erst dann, wenn alle anderen Modulprüfungen der Bachelorprüfung erfolgreich abgelegt wurden. Die Bewertung der Bachelorarbeit ist vor dem Kolloquium, in der Regel innerhalb von vier Wochen nach dem Einreichen der Arbeit, abzuschließen. Die Bachelorarbeit wird mit der Note „nicht ausreichend“ (5,0) bewertet, wenn sie nicht fristgerecht abgeliefert wird.
- (2) Die Note der Bachelorarbeit ergibt sich aus dem Durchschnitt der beiden Bewertungen. Weichen im Falle der Annahme der Arbeit die Bewertungen der Prüfer um mehr als 2 Notenstufen voneinander ab, so ist der Durchschnitt maßgeblich, wenn beide Prüfer damit einverstanden sind. Ist dies nicht der Fall, so holt der Prüfungsausschuss ein weiteres Gutachten ein; dabei wird die Bewertung der Arbeit aus dem Durchschnitt der drei Gutachten gebildet. § 20 Abs. 2 Satz 2 gilt entsprechend.
- (3) Hat ein Prüfer die Bachelorarbeit mindestens mit „ausreichend“ (4,0) oder besser, der andere mit „nicht ausreichend“ (5,0) bewertet, so holt der Prüfungsausschuss ein weiteres Gutachten ein. Dieses entscheidet über die Annahme oder Ablehnung der Arbeit. Gilt die Arbeit als angenommen, so wird die Bewertung der Arbeit aus dem Durchschnitt der für die Annahme votierenden Gutachten gebildet. § 20 Abs. 2 Satz 2 gilt entsprechend.
- (4) Die Note des Bachelorprojektes ergibt sich aus dem gemäß den Prüfungsregularien (Anlage 1) gewichteten Durchschnitt der Noten für die Bachelorarbeit und für das Kolloquium. § 20 Abs. 2 Satz 2 gilt entsprechend.
- (5) Der Student ist verpflichtet, nach abgeschlossener Bewertung des Bachelorprojektes ein gedrucktes und ein inhaltlich identisches digitales Exemplar (Pflichtexemplare) der Bachelorarbeit der Hochschulbibliothek zu übergeben. Die Pflichtexemplare gehen in den Bestand der Hochschulbibliothek über. Der Student überträgt der Hochschulbibliothek das Recht der Verbreitung (§ 17 UrhG) und das Recht, die Arbeit öffentlich zugänglich zu machen (§ 19a UrhG). Beschränkungen von Nutzungsrechten müssen der Hochschulbibliothek bekannt gegeben werden und sind im Erfassungsbeleg festzuhalten.

§ 34

Kolloquium

- (1) Für das Kolloquium ist der Student zuzulassen, wenn jeder der Prüfer die Bachelorarbeit mit mindestens „ausreichend“ (4,0) bewertet hat. Im 45-minütigen Kolloquium hat

der Student in der Diskussion nachzuweisen, dass er in der Lage ist, fächerübergreifend und problembezogen Fragestellungen zur Bachelorarbeit selbstständig auf wissenschaftlicher Grundlage zu erörtern. Das Kolloquium wird von einer Prüfungskommission als Einzel- oder Gruppenprüfung durchgeführt. Die Prüfungskommission besteht aus dem Betreuer der Bachelorarbeit als Prüfer und einem Beisitzer (in der Regel dem betrieblichen Betreuer). Weitere Prüfer können beigezogen werden. Die Prüfungskommission bewertet das Kolloquium mit einer Note.

- (2) Für das Kolloquium gilt § 9 Abs. 5 entsprechend. Aus wichtigen Gründen kann die Öffentlichkeit ausgeschlossen werden.

7. Abschnitt: Schlussbestimmungen

§ 34a Übergangsbestimmungen

- (1) Für Studenten, die ihr Studium im Bachelorstudiengang Medieninformatik und interaktives Entertainment vor dem 1. September 2014 aufgenommen haben, gilt diese Satzung in ihrer Fassung vom 31. August 2014 fort.
- (2) Für Studenten, die ihr Studium im Bachelorstudiengang Medieninformatik und interaktives Entertainment vor dem 1. September 2015 aufgenommen haben, gilt diese Satzung in ihrer Fassung vom 31. August 2015 fort.

§ 35 In-Kraft-Treten

Diese Satzung tritt am 1. September 2015 in Kraft. Sie wird im Internetportal www.hs-mittweida.de/ordnungen veröffentlicht.

PRÜFUNGSREGULARIEN/ Bachelorprüfung

<i>Modul</i>	<i>Prüfungsleistung/ Dauer</i>	<i>Prüfungsvorleistungen</i>	<i>Modulprüfung/ Prüfungsleistung Dauer/ Gewichtung¹⁾</i>	<i>Credits</i>	<i>Gewichtung²⁾</i>
5501 Physik für Medien-Informatiker	PI4s/90 PI4sn/LA		M=(7 PI4s + 3 PI4sn)/10	5	1/36
5502 Einführung in die Informatik I			M= (7 Pls (I) + 3 Pls (II))/10	10	2/36
55021 Einführung in die Programmierung	Pls/120 (I)				
55022 Nutzung von Betriebssystemen	Pls/90 (II)				
5522 Grundlagen des interaktiven Entertainments	Pls/45 Plsn/PA		M=(3Pls+7Plsn)/10	5	1/36
5546 LWW 4			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
5505 Mathematik			Ms/90	5	1/36
5506 Fremdsprachen (Technisches Englisch)		Tem/15	Ms/90	5	1/36
5507 Einführung in die Informatik II			M=(7Pls + 3Plsn)/10	10	2/36
55071 Weiterführende Programmierung	Pls/120				
55072 Programmierbeleg	Plsn/B				
5508 Grundlagen Mediensysteme			Ms/90	5	1/36
Wahlpflicht Spezialisierung Ia (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5509 Grundlagen Rechnernetze/Netzwerktechnologien (IA)			Ms/90	5	1/36
5510 Visuelle Kommunikation (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung Ib (1 aus 3)				(5)	(1/36)
5511 Rechner- und Betriebssysteme (IA)			Ms/90	5	1/36
5548 Mobile Application Development I (IA)			Ms/90	5	1/36
5520 Modelling, Texturing, Animation 1 (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
5515 Grundlagen der Webprogrammierung			Ms/90	5	1/36
5514 LWW 1			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36

alt = alternativ, B = Beleg, BA = Bachelorarbeit, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, M = Modulprüfung, MP = Medienproduktion, m = mündlich, s = schriftlich, sn = sonstige, PI = Prüfungsleistung, PI4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, PA = Projektarbeit, K = Kolloquium, LA = Laborarbeit, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, SV = Seminarvortrag, Ü = Übung, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat

¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ = Gewichtung Abschlussnote

PRÜFUNGSREGULARIEN/ Bachelorprüfung

<i>Modul</i>	<i>Prüfungsleistung/ Dauer</i>	<i>Prüfungsvorleistungen</i>	<i>Modulprüfung/ Prüfungsleistung Dauer/ Gewichtung¹⁾</i>	<i>Credits</i>	<i>Gewichtung²⁾</i>
Wahlpflicht: Informatikvertiefungen (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5513 Datenrepräsentation		LT	Ms/120	5	1/36
5516 Algorithmen und Datenstrukturen		LT/1	Ms/90	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIa (1 aus 3)				(5)	(1/36)
5528 Datenbanken (IA)			Ms/90	5	1/36
5549 Mobile Application Development II (IA)			Ms/90	5	1/36
5518 Gamedesign 1 (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIb (1 aus 3)				(5)	(1/36)
5519 Graphen und Netzwerke (IA)		ÜTe	Ms/90	5	1/36
5550 Webprogrammierung I (IA)			Ms/90	5	1/36
5547 Modelling, Texturing, Animation 2 (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIc (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5521 2D/3D-Computergrafik (IA)		LT/1	Ms/90	5	1/36
5512 Contentdesign (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
5523 Softwaretechnik: Grundlagen		LT/1	Ms/120	5	1/36
5524 LWW 2	Pls/45 Plsn/PA		$M=(PI4s+ Plsn)/2$	5	1/36
5525 IT-Recht und wissenschaftliches Arbeiten			Ms/90	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIIa (1 aus 3)				(5)	(1/36)
5526 Systemadministration Unix/Linux/ WCM (IA)	Plsn/LA Plm/15		$M= (3Plsn + 7Plm)/10$	5	1/36
5551 Mobile Application Development III (IA)			Ms/90	5	1/36
5527 Gamedesign II (CCD)			Ms/90	5	1/36

alt = alternativ, B = Beleg, BA = Bachelorarbeit, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, M = Modulprüfung, MP = Medienproduktion, m = mündlich, s = schriftlich, sn = sonstige, PI = Prüfungsleistung, PI4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, PA = Projektarbeit, K = Kolloquium, LA = Laborarbeit, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, SV = Seminarvortrag, Ü = Übung, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat

¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ = Gewichtung Abschlussnote

PRÜFUNGSREGULARIEN/ Bachelorprüfung

Wahlpflicht: Spezialisierung IIIb (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5517 Verteilte Systeme (IA)			Msn/B alt Msn/PA	5	1/36
5529 Spezialisierung Animation (CCD)			Msn/MP alt Msn/PA	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IIIc (1 aus 3)				(5)	(1/36)
5530 Problemorientierte Programmierung mit C++ (IA)		LT/1	Ms/90	5	1/36
5531 Problemorientierte Programmierung mit C# (IA)		LT/1	Ms/90	5	1/36
5542 Sound in digitalen Medien (CCD)			Msn/B alt Msn/PA alt MSN/MP	5	1/36
5533 Softwaretechnik: Projekt			Msn/PA	5	1/36
5534 LWW 3	PIs/45 PIsn/PA		$M=(PI4s+PIsn)/2$	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IVa (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5535 Business Intelligence: Data Mining (IA)			Ms/90	5	1/36
5536 eBusiness (CCD)			Msn/PA alt Msn/B	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IVb (1 aus 3)				(5)	(1/36)
5537 Geschäftsprozess- und Enterprise-Content-Management (IA)			Ms/90	5	1/36
5552 Mobile Game Programmierung (IA)	PIs/90 PIsn/B		$M=(PIs+PIsn)/2$	5	1/36
5538 Gamedesign III (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
Wahlpflicht: Spezialisierung IVc (1 aus 2)				(5)	(1/36)
5539 Game Programmierung (IA)			Msn/B alt Msn/MP alt Msn/PA	5	1/36
5540 Digitales Compositing (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36

alt = alternativ, B = Beleg, BA = Bachelorarbeit, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, M = Modulprüfung, MP = Medienproduktion, m = mündlich, s = schriftlich, sn = sonstige, PI = Prüfungsleistung, PI4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, PA = Projektarbeit, K = Kolloquium, LA = Laborarbeit, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, SV = Seminarvortrag, Ü = Übung, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat

¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ = Gewichtung Abschlussnote

PRÜFUNGSREGULARIEN/ Bachelorprüfung

<i>Modul</i>	<i>Prüfungsleistung/Dauer</i>	<i>Prüfungsvorleistungen</i>	<i>Modulprüfung/Prüfungsleistung Dauer/ Gewichtung¹⁾</i>	<i>Credits</i>	<i>Gewichtung²⁾</i>
Wahlpflicht: Spezialisierung IVd (1 aus 3)				(5)	(1/36)
5541 GPU-Programmierung (IA)			Msn/Vo/30	5	1/36
5545 Grundlagen und Anwendung der Kryptologie (IA)			Ms/90 alt Mm/30 alt Msn/SV60		
55451 Grundlagen der Kryptologie		ÜTe			
55452 Anwendung der Kryptologie		LT			
5532 Mensch-Maschine-Schnittstelle (CCD)			Msn/PA alt Msn/MP	5	1/36
5543 Praxismodul (12 Wochen)	Plsn/B, Plm/15		M=(7Plsn + 3Plm)/10	15	3/36
5544 Bachelorprojekt	BA, Pl4m/K45		M=(2BA + Pl4m)/3	15	3/36
Gesamt:				180	36/36

alt = alternativ, B = Beleg, BA = Bachelorarbeit, CCD = Spezialisierungsrichtung Creative Content Design, IA = Spezialisierungsrichtung Informatics Applications, M = Modulprüfung, MP = Medienproduktion, m = mündlich, s = schriftlich, sn = sonstige, PI = Prüfungsleistung, Pl4 = Prüfungsleistung, mindestens Note 4, PA = Projektarbeit, K = Kolloquium, LA = Laborarbeit, LWW = Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft, SV = Seminarvortrag, Ü = Übung, Te = Testat, LT = Labortestat, ÜTe = Übungstestat

¹⁾ Gewichtung Modulnote, ²⁾ = Gewichtung Abschlussnote