

**Vierte Satzung zur Änderung der**  
**Studien- und Prüfungsordnung**  
**für den Bachelorstudiengang**  
**Medieninformatik und**  
**Interaktives Entertainment**  
**an der Hochschule Mittweida**

**Vom 30. August 2022**

Auf Grund von § 34 Abs. 1 Satz 1, 36 Abs. 1 des Gesetzes über die Freiheit der Hochschulen im Freistaat Sachsen (Sächsisches Hochschulfreiheitsgesetz - SächsHSFG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 15. Januar 2013 (SächsGVBl. S. 3), zuletzt geändert durch Artikel 2 des Gesetzes vom 1. Juni 2022 (SächsGVBl. S. 381), erlässt die Hochschule Mittweida diese Satzung.

**Artikel 1**

Die Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der Hochschule Mittweida vom 7. März 2017, zuletzt geändert durch Satzung vom 20. Oktober 2020, wird wie folgt geändert:

**1.**

Paragraf 1 wird wie folgt geändert:

Absatz 3 wird aufgehoben. Die bisherigen Absätze 4 und 5 werden zu Absätzen 3 und 4.

**2.**

Paragraf 35 wird wie folgt geändert:

Absatz 1 wird wie folgt neu gefasst:

„(1) Für Studenten, die ihr Studium zwischen dem 1. September 2020 und dem 31. August 2022 aufgenommen haben, gilt der Studienablaufplan in seiner am 31. August

2022 geltenden Fassung fort. Aus dem Studienablaufplan in seiner am 31. August 2022 geltenden Fassung gelten weiterhin die Angaben zu Modulen, die den Semestern 3 bis 6 zugeordnet sind, für Studenten, die ihr Studium zwischen dem 1. September 2019 und dem 31. August 2020 aufgenommen haben.“

### **3.**

Die Anlage erhält die aus dem Anhang zu dieser Satzung ersichtliche Fassung.

### **Artikel 2**

Diese Satzung tritt am 1. September 2022 in Kraft. Sie wird im Mitteilungsblatt der Hochschule Mittweida und im Internetportal [www.hs-mittweida.de/ordnungen](http://www.hs-mittweida.de/ordnungen) veröffentlicht.

Ausgefertigt auf Grund des Fakultätsratsbeschlusses vom 29. Juni 2022 und der Genehmigung des Rektorates vom 30. August 2022.

Mittweida, den 30. August 2022

Der Rektor  
der Hochschule Mittweida

Prof. Dr. phil. Ludwig Hilmer

**Studienablaufplan**

**Medieninformatik und Interaktives Entertainment  
(B.Sc.)**

[→ Onlineversion öffnen](#)

[? Weitere Hinweise zum Dokument](#)

| <b>Modul/ Lerneinheiten</b>                    | <b>SSZ</b>  | <b>LVS</b>  | <b>1. Sem.</b> | <b>2. Sem.</b> | <b>CP</b> | <b>PVL</b> | <b>PL</b> | <b>Gew.</b>   |
|--|-------------|-------------|----------------|----------------|-----------|------------|-----------|---------------|
|  | <b>Ah</b>   | <b>ges.</b> | <b>V/S/P/T</b> | <b>V/S/P/T</b> |           |            |           |               |
| 5500 Mensch-Maschine-Interaktion               | 105         | 75          | 2/2/1/0        |                | 6         | AP/3       | Ms/90     | 6/180         |
| 5501 Digital and Scientific Skills             | 105         | 75          |                |                | 6         |            | Msn/PA    | 6/180         |
| 55011 Digital and Scientific Skills            |             |             | 2/2/0/0        |                |           |            |           |               |
| 55012 Academic English & Presentational Skills |             |             | 0/0/1/0        |                |           |            |           |               |
| 5502 Wissenschaft und Wirtschaft 1             | 105         | 75          |                | 1/2/2/0        | 6         |            | Msn/PF    | 6/180         |
| 5511 Einführung in die Informatik              | 105         | 75          | 2/1/2/0        |                | 6         |            | Ms/90     | 6/180         |
| 5512 Fortgeschrittene Programmier-techniken    | 120         | 90          |                | 2/0/4/0        | 7         | AP         | Ms/90     | 7/180         |
| 5515 Grundlagen Webprogrammierung              | 105         | 75          | 2/2/1/0        |                | 6         |            | Ms/90     | 6/180         |
| 5516 Grundlagen Softwaretechnik                | 105         | 75          |                | 1/3/1/0        | 6         | LT/1       | Ms/120    | 6/180         |
| 5520 Grundlagen Interaktives Entertainment     | 90          | 90          |                |                | 6         |            | Msn/PA    | 6/180         |
| 55201 Bildbearbeitung & Druckvorstufe          |             |             | 1/0/1/0        |                |           |            |           |               |
| 55202 Einführung in die Spieleentwicklung      |             |             | 0/0/4/0        |                |           |            |           |               |
| 5521 Mathematik 1                              | 75          | 75          |                | 3/2/0/0        | 5         |            | Ms/120    | 5/180         |
| <b>Spezialisierung I (1 aus 4)</b>             |             |             |                |                |           |            |           |               |
| 5525 Digitale Zwillinge                        | 105         | 75          |                | 2/1/2/0        | 6         |            | Ms/90     | 6/180         |
| 5526 Mobile Application Development I          | 105         | 75          |                | 2/2/1/0        | 6         |            | Ms/90     | 6/180         |
| 5527 Modelling und Texturing                   | 90          | 90          |                | 1/2/3/0        | 6         |            | Msn/PA    | 6/180         |
| 5528 Virtual & Augmented Reality               | 105         | 75          |                | 2/1/2/0        | 6         |            | Ms/90     | 6/180         |
| <b>1. und 2. Semester gesamt:</b>              | <b>1020</b> | <b>780</b>  | <b>26</b>      | <b>26</b>      | <b>60</b> |            |           | <b>60/180</b> |
|  | <b>-15</b>  | <b>+15</b>  |                | <b>+1</b>      |           |            |           |               |

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, U = Übungstestat,  
Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindestnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ,  
sn = sonstige, A = alternativ, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprüfung, PA = Projektarbeit, V = Vortrag

V = Vorlesung (SWS), S = Seminar/Übung (SWS), P = Praktikum (SWS), T = Tutorium (SWS), PVL = Prüfungsvorleistung,  
PL = Prüfungsleistung, CP = Credit Points, MNR = Modulnummer, MC = Modulcode, SWS = Semesterwochenstunden,  
SSZ = Selbststudienzeit, LVS = Lehrveranstaltungsstunden

| Modul/ Lerneinheiten                                  | SSZ<br>Ah   | LVS<br>ges. | 3. Sem.<br>V/S/P/T | 4. Sem.<br>V/S/P/T | CP        | PVL  | PL                    | Gew.          |
|---|-------------|-------------|--------------------|--------------------|-----------|------|-----------------------|---------------|
| 5503 Wissenschaft und Wirtschaft 2                    | 105         | 75          | 1/2/2/0            |                    | 6         |      | Msn/PF6               | 6/180         |
| 5504 Wissenschaft und Wirtschaft 3                    | 105         | 75          |                    | 1/2/2/0            | 6         |      | Msn/PF6               | 6/180         |
| 5513 Algorithmen und Datenstrukturen                  | 105         | 75          | 1/2/2/0            |                    | 6         |      | Msn/PF6               | 6/180         |
| 5514 Game Programming                                 | 90          | 90          |                    | 2/4/0/0            | 6         |      | Msn/PA                | 6/180         |
| 5517 Datenrepräsentation, Technologien und APIs       | 105         | 75          | 1/3/1/0            |                    | 6         | LT/1 | Ms/120                | 6/180         |
| 5518 Visuelle Kommunikation                           | 105         | 75          |                    | 2/1/2/0            | 6         |      | Msn/ME<br>alt. Msn/PA | 6/180         |
| 5522 Theorie Gamedesign                               | 105         | 75          | 1/2/2/0            |                    | 6         |      | Msn/PA<br>alt. Msn/ME | 6/180         |
| 5523 Angewandtes Gamedesign                           | 90          | 90          |                    | 2/4/0/0            | 6         |      | Msn/PA<br>alt. Msn/ME | 6/180         |
| <b>Spezialisierung II (1 aus 4)</b>                   |             |             |                    |                    |           |      |                       |               |
| 5530 Mobile Application Development II                | 105         | 75          | 1/2/2/0            |                    | 6         |      | Ms/90                 | 6/180         |
| 5531 Datenbanken und Multimedia Information Retrieval | 105         | 75          | 2/1/2/0            |                    | 6         |      | Ms/90                 | 6/180         |
| 5532 Interaction Design                               | 90          | 90          | 1/2/3/0            |                    | 6         |      | Ms/90                 | 6/180         |
| 5533 E-Business                                       | 105         | 75          | 2/1/2/0            |                    | 6         |      | Ms/90                 | 6/180         |
| <b>Spezialisierung III (1 aus 4)</b>                  |             |             |                    |                    |           |      |                       |               |
| 5540 Medienkodierung                                  | 105         | 75          |                    | 2/1/2/0            | 6         |      | Ms/60                 | 6/180         |
| 5541 GPU-Programmierung                               | 90          | 90          |                    | 4/2/0/0            | 6         |      | Msn/V30               | 6/180         |
| 5542 Rigging, Animation & Sound                       | 105         | 75          |                    | 2/1/2/0            | 6         |      | Msn/PF                | 6/180         |
| 5543 Recht in interdisziplinären Domänen              | 105         | 75          |                    | 2/3/0/0            | 6         |      | Ms/90                 | 6/180         |
| <b>3. und 4. Semester gesamt:</b>                     | <b>1020</b> | <b>780</b>  | <b>25</b>          | <b>27</b>          | <b>60</b> |      |                       | <b>60/180</b> |
|   | <b>-30</b>  | <b>+30</b>  | <b>+1</b>          | <b>+1</b>          |           |      |                       |               |

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, U = Übungstestat,  
 Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindestnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ,  
 sn = sonstige, A = alternativ, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprüfung, PA = Projektarbeit, V  
 = Vortrag

V = Vorlesung (SWS), S = Seminar/Übung (SWS), P = Praktikum (SWS), T = Tutorium (SWS), PVL = Prüfungsvorleistung,  
 PL = Prüfungsleistung, CP = Credit Points, MNR = Modulnummer, MC = Modulcode, SWS = Semesterwochenstunden,  
 SSZ = Selbststudienzeit, LVS = Lehrveranstaltungsstunden

| Modul/ Lerneinheiten  | SSZ<br>Ah   | LVS<br>ges. | 5. Sem.<br>V/S/P/T | 6. Sem.<br>V/S/P/T | CP        | PVL | PL                            | Gew.          |
|---|-------------|-------------|--------------------|--------------------|-----------|-----|-------------------------------|---------------|
| 5505 Wissenschaft und Wirtschaft 4                                | 225         | 165         |                    |                    | 13        |     | Msn/PF5                       | 13/180        |
| 55051 Publikationsvorbereitung                                    |             |             | 2/0/0/0            |                    |           |     |                               |               |
| 55052 Dissemination   |             |             | 0/5/4/0            |                    |           |     |                               |               |
| 5524 Game Development   | 180         | 180         | 2/6/4/0            |                    | 12        |     | Msn/PF                        | 12/180        |
| <b>Spezialisierung IV (1 aus 7)</b>                               |             |             |                    |                    |           |     |                               |               |
| 5550 Digitale Bildverarbeitung                                    | 90          | 60          | 2/0/2/0            |                    | 5         |     | Ms/90                         | 5/180         |
| 5551 2D/ 3D-Computergrafik  | 90          | 60          | 2/0/2/0            |                    | 5         | LT  | Ms/90                         | 5/180         |
| 5552 Big Data / Data Mining                                       | 90          | 60          | 2/0/2/0            |                    | 5         |     | Ms/90                         | 5/180         |
| 5553 System- und<br>Netzwerkadministration/<br>Netzwerksicherheit | 90          | 60          | 2/0/2/0            |                    | 5         |     | Ms/90                         | 5/180         |
| 5554 Graphen und Netzwerke  | 90          | 60          | 2/2/0/0            |                    | 5         | U   | Ms/90                         | 5/180         |
| 5555 Grundlagen und Anwendung der<br>Kryptologie                  | 90          | 60          | 2/0/2/0            |                    | 5         |     | Msn/Ms/90<br>alt.<br>Msn/Mm30 | 5/180         |
| 5556 Zusätzlicher Kompetenzerwerb                                 | 90          | 60          | 2/2/0/0            |                    | 5         |     | Msn/B                         | 5/180         |
| 5570 Praxismodul (12 Wochen)                                      | 435         | 15          |                    | 0/0/1/0            | 15        |     | Msn/B                         | 15/180        |
| 5571 Bachelorprojekt (12 Wochen)                                  | 420         | 30          |                    |                    | 15        |     |                               | 15/180        |
| 55711 Wissenschaftliches Coaching (BA)                            |             |             |                    | 0/2/0/0            |           |     |                               |               |
| 55712 Bachelorarbeit  |             |             |                    |                    |           | AP  | BA                            | 2/3*          |
| 55713 Bachelorkolloquium  |             |             |                    |                    |           |     | Pl4sn/K45                     | 1/3*          |
| <b>5. und 6. Semester gesamt:</b>                                 | <b>1350</b> | <b>450</b>  | <b>27</b>          | <b>3</b>           | <b>60</b> |     |                               | <b>60/180</b> |

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, U = Übungstestat,  
Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl(4) = Prüfungsleistung (Mindestnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ,  
sn = sonstige, A = alternativ, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, K = Kolloquium, PF = Portfolioprüfung, PA = Projektarbeit, V  
= Vortrag

V = Vorlesung (SWS), S = Seminar/Übung (SWS), P = Praktikum (SWS), T = Tutorium (SWS), PVL = Prüfungsvorleistung,  
PL = Prüfungsleistung, CP = Credit Points, MNR = Modulnummer, MC = Modulcode, SWS = Semesterwochenstunden,  
SSZ = Selbststudienzeit, LVS = Lehrveranstaltungsstunden