



Modulhandbuch

Angewandte Informatik (B.Sc.)

Inhaltsverzeichnis

MNR	MC	Modulbezeichnung	Seite
2101	03-MA1	<u>Mathematik 1</u>	4
2102	03-EINF	<u>Einführung in die Informatik I</u>	5
2103	04-S3DB	<u>Digital Business</u>	7
2114	03-EITSI	<u>Einführung in die IT-Sicherheit</u>	9
2131	02-WIRT	<u>Wirtschaftsprivatrecht/ IT-Recht</u>	10
2105		<u>Studium Generale</u>	11
2106	03-EIF2	<u>Einführung in die Informatik II</u>	14
2124		<u>Theoretische Informatik</u>	16
2107	03-RSBS	<u>Rechner- und Betriebssysteme</u>	17
2115	03-KOMN	<u>Kommunikationsnetze</u>	19
2104	03-MA3	<u>Mathematik 3 - Stochastik/Statistik</u>	21
2108	03-ALDA	<u>Algorithmen und Datenstrukturen</u>	22
2120	03-HWPR	<u>Hardwarenahe Programmierung</u>	25
2119	03-REAP	<u>Rechnerarchitektur</u>	26
2109	03-DABA	<u>Datenbanken</u>	27
2110		<u>Softwaretechnik-Grundlagen</u>	28
2122		<u>Systemprogrammierung</u>	29
2125		<u>Verteilte Systeme</u>	30
2113	03-DAMIN	<u>Big Data/ Data Mining</u>	31
2111	03-GRANW	<u>Graphen und Netzwerke</u>	33
2121	03-SYNAS	<u>System- und Netzwerkadministration/ Netzwerksicherheit</u>	34
2118	03-GAKRY-19	<u>Grundlagen und Anwendung der Kryptologie</u>	35
2123		<u>Sicherheitsmanagement/ Datenschutz/ Technikfolgenabschätzung</u>	36
2174	03-GAPRO	<u>Game Programmierung (IA)</u>	37
2172	03-CALA	<u>Computer Algebra and LaTeX</u>	38
2170	03-FKANA	<u>Kryptoanalyse</u>	39
2164	03-GPUP	<u>GPU-Programmierung</u>	40
2152	03-BD2OS	<u>Biodatenbanken II Ontologie und Semantik</u>	41
2159	03-MDKOD	<u>Medienkodierung</u>	42
2154	03-BINFO	<u>Bioinformatik und Forensik</u>	44
2176	03-CPP	<u>C++</u>	46
2137	03-AITAN	<u>Abwehr von IT-Angriffen</u>	47
2138		<u>Virentechnologie/ Antivirensoftware</u>	48
2173		<u>Softwaretechnik-Projekt IT-Sicherheit</u>	49
2142	03-2D3D-19	<u>2D/ 3D-Computergrafik</u>	50
2141	03-WEAN	<u>Web Analytics</u>	51
2148	03-DAVIS	<u>Datenanalyse und Visualisierung</u>	53
2153	03-DBV1	<u>Digitale Bildverarbeitung</u>	54
2157	03-WIFEK	<u>Wirtschaftsinformatik im europäischen Kontext</u>	56
2158	03-ETHI	<u>Ethik in Technik und Wirtschaft</u>	57
2126		<u>Geschäftsprozess- und Enterprise-Content-Management</u>	58
2127		<u>Datenrepräsentation-Technologien und APIs</u>	59
2166	03-DB2OS	<u>Biodatenbanken II Ontologie und Semantik</u>	60
2129		<u>C++</u>	61
2130		<u>C#</u>	62
2112		<u>Softwaretechnik-Projekt</u>	63
2155	03-PMMI	<u>Praxismodul (12 Wochen)</u>	64
2156	06-BACH	<u>Bachelorprojekt</u>	65

Hinweis zur Bestellung der Prüfer:

Die in dem Modulhandbuch genannten Verantwortlichen werden für die jeweilige Modulprüfung zum Prüfer bestellt.

Formen für Prüfungsvorleistungen und Prüfungsleistungen:

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, T = Testat, U = Übungstestat, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, Pl = Prüfungsleistung, s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, A = alternativ, B = Beleg, K = Kolloquium, PA = Projektarbeit, U = Übung, V = Vortrag

Sonstige Abkürzungen:

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

2101 Mathematik 1

<i>Modulname:</i>	Mathematik 1	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2101	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-MA1	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	1					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Das Modul ist eine Einführung in die grundlegenden Gebiete der linearen Algebra und Analysis. Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls in der Lage, die in den einzelnen Kapiteln (s. Lehrinhalte) eingeführten Begriffe zu definieren und vorgestellte Methoden auszuführen. Sie können grundlegende mathematische Ausdrucks- und Denkweisen präsentieren sowie einfache Anwendungsaufgaben lösen bzw. Teilaufgaben komplexerer Probleme bearbeiten und Ergebnisse einordnen.							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Lineare Algebra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reelle und komplexe Zahlen, Rechenregeln der komplexe Zahlen • Polynome mit reellen Koeffizienten, reelle und komplexe Nullstellen • Vektoren, lineare Unabhängigkeit im \mathbb{R}^n, • \mathbb{R}^n als spezieller Vektorraum, Standardbasis im \mathbb{R}^n • Euklidisches Skalarprodukt, Norm, Vektorprodukt und geometrische Anwendungen • Matrizen, Rechenregeln für Matrizen, Inversion • Lineare Gleichungssysteme, homogene und inhomogene LGS • Gaußverfahren • Determinanten, konstruktiv zum Rechnen, beginnend mit 2×2 • Sarrus'sche Regel, Entwicklungssatz <p>Analysis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zahlenfolgen und Konvergenz • Spezielle Funktionen (trigonometrische Funktionen, Exponentialfunktion zu beliebiger pos. Basis) und ihre Umkehrfunktionen • Stetigkeit und Differenzierbarkeit • Einfache Standardsätze über stetige und differenzierbare Funktionen • Kurvendiskussion, Newtonverfahren; • Grenzwerte von Funktionen, Regel von l'Hospital • Bestimmte und unbestimmte Integration • Integrationsmethoden (partiell, Substitution, Partialbruchzerlegung), • Anwendungen der Integration • uneigentliche Integrale • Einführung zu Funktionen mehrerer Variablen und partielle Ableitungen 							
<i>Lernmethoden:</i>	Vorlesungen, Seminare, praktische Übungen, umfangreiches eigenes Lehr- und Übungsmaterial, zur Vertiefung: Bildungsportal Sachsen Mathetrainer, Teil 1							
<i>Literatur:</i>	Ahrens/Hettlich: Mathematik, Springer-Spektrum Ahrens/Hettlich: Arbeitsbuch Mathematik, Springer-Spektrum GÖHLER, W.: Formelsammlung Höhere Mathematik							
<i>Arbeitslast:</i>	75 Stunden Lehrveranstaltungen 75 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. rer. nat. Cordula Bernert (Dozent, Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	V	S	P	T	PVL	PL	CP
	<u>Mathematik 1</u>	3	2	0	0		Ms/120	5

2102 Einführung in die Informatik I

<i>Modulname:</i>	Einführung in die Informatik I	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2102	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	03-EINF	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	1
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Teil I: Einführung in die Programmierung</p> <p>Ziel ist eine Einführung der Studenten in die Fragestellungen, Methoden und Hilfsmittel der Informatik im Rahmen einer exemplarischen Einführung in die Grundkonzepte moderner Programmiersprachen.</p> <p>Die Studenten erwerben dabei die notwendigen theoretischen Grundkenntnisse und praktischen Fähigkeiten und Fertigkeiten für das systematische Programmieren im Kleinen als Voraussetzung für alle weiteren Informatik-Module. Neben der Vermittlung von Syntax und Semantik einer Programmiersprache steht dabei der Erwerb methodischer Kompetenz bei der Problem-Modellierung im Vordergrund.</p> <p>Teil II: Betriebssysteme (Benutzersicht)</p> <p>Einführung in die Benutzung von Multitasking-Betriebssystemen, wie z.B. Linux. Die Studenten erwerben konkrete Kenntnisse und praktische Fähigkeiten im effizienten Umgang mit modernen Betriebssystemen. Dies ist die fachliche Grundlage für alle späteren Tätigkeiten unter Nutzung von Computern. Die Studenten sollen Betriebssysteme mit ihren wichtigsten Eigenschaften aus Benutzersicht verstehen und als Arbeitsplattform selbständig und effizient benutzen können. Insofern vermittelt der Modul vor allem informatische und zum Teil technologische Fachkompetenzen sowie praktische Kompetenzen hins. Benutzung/Programmierung.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Teil I: Einführung in die Programmierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundbegriffe der Informatik, Rechneraufbau nach v.Neumann • Grundkonstrukte für die Formulierung und Darstellung von Algorithmen und ihre programmiersprachliche Umsetzung • elementare Daten und Datenstrukturen von Programmiersprachen und ihre konkrete Realisierung • Hilfsmittel zur systematischen Programmentwicklung (grafischer Entwurf, einfache Entwurfsmuster) • Verwendung und Erstellung von Dokumentationen als integraler Bestandteil des Programmierens <p>Teil II: Betriebssysteme (Benutzersicht)</p> <p>Grundeigenschaften, Konzepte und Bedienung moderner Betriebssysteme, z.B. Linux:</p> <p>Benutzeroberflächen Dateisystem Prozesssystem Shells inkl. Shellprogrammierung</p>		

<i>Lernmethoden:</i>	<p>Teil I: Einführung in die Programmierung</p> <p>Die Vorlesung vermittelt das notwendige theoretische Grundwissen und demonstriert es an einfachen Beispielen.</p> <p>Im Seminar wird das in der Vorlesung erworbene Wissen in der Diskussion vertieft und durch Seminarvorträge der Studenten ergänzt. Weiterhin werden dort die in den Praktika selbständig zu realisierenden Aufgabenstellungen vorgestellt und dabei gezeigt, wie die erworbenen Kenntnisse für ihre Lösung eingesetzt werden können.</p> <p>Für das Selbststudium werden konkrete Anregungen gegeben.</p> <p>Teil II: Betriebssysteme (Benutzersicht)</p> <p>Die Vorlesung vermittelt Grundwissen und Konzepte zu Betriebssystemen aus Benutzersicht.</p> <p>Im Praktikum wird die effiziente Benutzung eines Betriebssystems, wie z.B. Linux, geübt. Die grafische Benutzeroberfläche spielt dabei nur am Anfang eine Rolle, überwiegend wird die Benutzung konkreter Kommandos geübt, da diese die Grundlage für das Shell-Skripting sind. Im Zusammenhang mit solchen Kommandos wird gleichzeitig das Wissen über bestimmte Konzepte (z.B. Dateiverwaltung, Zugriffsrechte, Prozess-Hierarchie) vertieft bzw. gefestigt. Für die ersten Schritte gibt es relativ klare Vorgaben, im weiteren Verlauf rückt die selbständige Arbeit in den Vordergrund bis hin zur völlig selbständigen Erarbeitung von Shell-Skripts zur Lösung diverser Aufgaben.</p>																																
<i>Literatur:</i>	<p>Teil I: Einführung in die Programmierung</p> <p>H. Balzert: Lehrbuch Grundlagen der Informatik, Heidelberg, 2005</p> <p>Online-Dokumentationen und Tutorien der verwendeten Programmiersprache</p> <p>Teil II: Betriebssysteme (Benutzersicht)</p> <p>Online-Dokumentation/Hilfesystem des Betriebssystems</p> <p>Gulbins, J.; Obermayr, K.; Snoopy: Linux. Berlin: Springer, 2003.</p> <p>Wolffinger, Chr.: Keine Angst vor UNIX/Linux. Berlin: Springer, 2002.</p> <p>Schaffrath, W.: Grundkurs UNIX/Linux. Braunschweig: Vieweg, 2003.</p> <p>Krienke, R.: UNIX Shell Programmierung. München: Hanser, 2001</p> <p>Online-Kursmaterial zu Linux</p>																																
<i>Arbeitslast:</i>	<p>135 Stunden Lehrveranstaltungen</p> <p>165 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>																																
<i>Anbieter:</i>	<u>03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften</u>																																
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Dipl.-Informatiker (FH) Daniel Stockmann (Inhaltverantwortlicher)</u>																																
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Modulstruktur</i></th> <th><i>V</i></th> <th><i>S</i></th> <th><i>P</i></th> <th><i>T</i></th> <th><i>PVL</i></th> <th><i>PL</i></th> <th><i>CP</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><u>Einführung in die Informatik I</u></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>10</td> </tr> <tr> <td><u>Einführung in die Programmierung</u></td> <td>2</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>0</td> <td></td> <td>PI4s/120</td> <td></td> </tr> <tr> <td><u>Nutzung von Betriebssystemen</u></td> <td>1</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>0</td> <td></td> <td>PI4s/90</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>	<u>Einführung in die Informatik I</u>							10	<u>Einführung in die Programmierung</u>	2	2	2	0		PI4s/120		<u>Nutzung von Betriebssystemen</u>	1	0	2	0		PI4s/90	
<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>																										
<u>Einführung in die Informatik I</u>							10																										
<u>Einführung in die Programmierung</u>	2	2	2	0		PI4s/120																											
<u>Nutzung von Betriebssystemen</u>	1	0	2	0		PI4s/90																											

2103 Digital Business

<i>Modulname:</i>	Digital Business	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2103	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	04-S3DB	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	1
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden lernen und verstehen die Notwendigkeit des Kundenbeziehungsmanagements, dessen Einordnung für produzierende Unternehmen sowie Konzepte und Strategien. Dies befähigt dazu, Chancen, die in der Zusammenarbeit mit den Kunden liegen, unternehmensspezifisch zu detektieren, Strategien zu entwickeln und Fallbeispiele zu analysieren. Im Modul werden dazu grundlegende Methoden und Instrumente des CRM aufgezeigt und an aktuellen Beispielen durch die Studenten selbst hinsichtlich ihrer Wirksamkeit analysiert und bewertet.</p> <p>In Rahmen des Moduls werden die Teilnehmer befähigt, die Grundlagen und den Stellenwert von digitalen Geschäftsmodellen einzuordnen. Im Rahmen dessen wird das Grundverständnis für Geschäftsmodelle, Electronic-Business (E-Business) und E-Commerce gelegt. Anhand von Fallbeispielen analysieren und vergleichen die Teilnehmer unterschiedliche digitale Geschäftsmodelle bzw. Geschäftsmodelle im Rahmen des E-Business. Sie lernen neue Strategien im Hinblick auf digitale Geschäftsmodelle und die Optimierung von digitalen Nutzungskonzepten kennen. Im Vordergrund stehen der Erwerb von Grundlagen der Reflexions-, Fach- und Methodenkompetenz.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Im Bereich Customer Relationship Management werden folgende Themen abgebildet: Begriff, Umfang und Instrumente des Customer Relationship Managements, Strategie und Aufgaben im Kundenlebenszyklus, Kundenbeziehungsmanagement (Maßnahmen der Umsetzung am Customer Touch Point, branchenspezifisch (u. a. technischer Vertrieb; CRM Spezifika des (Sonder-)Maschinenbaus; Lead Generierung und -management, Vorbereitung, Ausgestaltung und Führung internationaler Vertriebs- und Kundenbeziehungen, Messeaktivitäten; Aufbau, Organisation und Management von Servicestrukturen) sowie das Lernen aus Kundenbeziehungen (Fallstudienanalysen und -bearbeitung).</p> <p>Im Rahmen praktischer Fallbearbeitungen (z.B. im Rahmen von Messen) führen die Studierenden Analysen von Firmenauftritten und -aktivitäten durch und bewerten dabei den Einsatz, die Wirksamkeit und die Effizienz von Maßnahmen und Instrumenten des CRM. Grundlagen von Verhandlungs- und Manipulationstechniken werden anhand von Beispielen erläutert.</p> <p>Im Bereich digitale Geschäftsmodelle werden folgende Themen abgebildet:</p> <p>Im Modul digitale Geschäftsmodelle werden die Grundlagen elektronischer Geschäftsprozesse vermittelt. Es erfolgt eine Einordnung der Entwicklung von digitalen Geschäftsmodellen und ein Ausblick auf das Zukunftspotential des E-Business. Die Grundlagen des E-Business, deren Charakteristika und deren Erscheinungsformen werden theoretisch und anhand von Fallbeispielen vermittelt. Die verschiedenen Ansatzpunkte der Digitalisierung entlang der Wertschöpfungskette, sowie deren Potenzial zur Steigerung der Effektivität und Effizienz in den Wertschöpfungsstufen, werden reflektiert. Die Teilnehmer sind im Anschluss befähigt den Begriff Electronic-Business allgemein gültig zu definieren und vom Begriff des Electronic-Commerce abzugrenzen. Die Teilnehmer werden das Potenzial von Unternehmensentwicklungen im digitalen Umfeld (Digitale Transformation) erkennen.</p> <p>Die Besonderheiten des Unternehmertums im E-Business, dem sogenannten E-Entrepreneurship, werden vorgestellt und im Vergleich zum klassischen Unternehmertum kontrastiert. Die Grundlagen der Geschäftsmodelle im E-Business, deren Erscheinungsformen, Umsetzungsmöglichkeiten und Erlösmodelle werden theoretisch erarbeitet und im Rahmen von Fallbeispielen diskutiert. Die Teilnehmer lernen verschiedene Strategien im E-Business kennen. Ebenso werden die Möglichkeiten zur systematischen Ausgestaltung und Visualisierung von digitalen Geschäftsmodell Innovationen (Digital Business Model Innovation), z.B. anhand des Business Modell Canvas, vorgestellt.</p>		

<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Vermittlung der theoretischen Grundlagen erfolgt im Wesentlichen durch Vorlesungen mit integrierten Übungen / Fallbeispielen, Exkursionen und Referenten, einer interaktiven mit Folien bzw. multimedial gestützten Vorlesung mit zahlreichen Beispielen. Zudem werden Online-Tests und Instrumente des Blended Learning angeboten.</p> <p>Die Vertiefung der Fertigkeiten erfolgt jeweils im Anschluss an die Vorlesung durch die Bearbeitung von Fällen und die Besprechung von häuslich zu bearbeitenden Aufgaben in ergänzenden Übungsseminaren.</p>																																
<i>Literatur:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Binckebanck, Lars; Belz, Christian (2013): Internationaler Vertrieb. Grundlage, Konzepte und Best Practices für Erfolg im globalen Geschäft. 1. Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler 2. Bruhn, Manfred (2016): Relationship Marketing. Das Management von Kundenbeziehungen. 5. Auflage. München: Vahlen 3. Festge, Fabian (2007): Kundenzufriedenheit und Kundenbindung im Investitionsgüterbereich. Hg. v. Wrasmann. 1. Auflage. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag 4. Hinterhuber, Hans H. (Hg.) (2009): Kundenorientierte Unternehmensführung. Kundenorientierung - Kundenzufriedenheit - Kundenbindung. 6. Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler 5. Hippner, Hajo; Wilde, Klaus D. (2007): Grundlagen des CRM. Konzepte und Gestaltung. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler 6. Hippner, Hajo (2004): IT-Systeme im CRM. 1. Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler 7. Neckel, Peter; Knobloch, Bernd (2015): Customer Relationship Analytics. Praktische Anwendung des Data Mining im CRM. 2. Auflage. Heidelberg: Dpunkt 8. Weiler, Dieter S. (2016): Messen machen markte. Eine Roadmap zur nachhaltigen Steigerung Ihrer Messeerfolge. 9. Auflage. Wiesbaden: Springer 9. Botzkowski, Tim (2018): Digitale Transformation von Geschäftsmodellen im Mittelstand. Theorie, Empirie und Handlungsempfehlungen. 1. Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler 10. Hoffmeister, Christian (2017): Digital Business Modelling. 2. Auflage. München: Carl Hanser Verlag 11. Jaekel, Michael (2016): Die Anatomie digitaler Geschäftsmodelle. 1. Auflage. Wiesbaden: Springer Vieweg 12. Kollmann, Tobias (2016): E-Business. Grundlagen elektronischer Geschäftsprozesse in der digitalen Wirtschaft. 6. Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler 13. Osterwalder, Alexander; Pigneur, Yves (2015): Value Proposition Design. Entwickeln Sie Produkte und Services, die Ihre Kunden wirklich wollen. 1. Auflage. Frankfurt am Main: Campus 14. Osterwalder, Alexander; Pigneur, Yves (2011): Business Model Generation. Ein Handbuch für Visionäre, Spielveränderer und Herausforderer. 1. Auflage. Frankfurt: Campus Verlag 15. Kreuzer, Ralf T.; Neugebauer, Tim; Pattloch, Annette (2016): Digital Business Leadership: Digitale Transformation - Geschäftsmodell-Innovation - agile Organisation - Change-Management. 1. Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler 16. Schallmo, Daniel; Reinhart, Joachim; Kuntz, Evelyn (2018): Digitale Transformation von Geschäftsmodellen erfolgreich gestalten. Trends, Auswirkungen und Roadmap. 1. Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler 17. Schallmo, Daniel; Rusnjak, Anas; Anzengruber, Johanna (2016): Digitale Transformation von Geschäftsmodellen: Grundlagen, Instrumente und Best Practices. 1. Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler 																																
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>																																
<i>Anbieter:</i>	<u>04 Fakultät Wirtschaftsingenieurwesen</u>																																
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p><u>Prof. Dr. rer. oec. Alexander Knauer</u> (Dozent) <u>Prof. Dr. rer. nat. Thoralf Gebel</u> (Dozent, Inhaltverantwortlicher)</p>																																
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;"><i>Modulstruktur</i></th> <th style="text-align: center;"><i>V</i></th> <th style="text-align: center;"><i>S</i></th> <th style="text-align: center;"><i>P</i></th> <th style="text-align: center;"><i>T</i></th> <th style="text-align: center;"><i>PVL</i></th> <th style="text-align: center;"><i>PL</i></th> <th style="text-align: center;"><i>CP</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><u>Digital Business</u></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">Ms/90</td> <td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td><u>Customer Relation-ship Management</u></td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><u>Digitale Geschäftsmodelle</u></td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>	<u>Digital Business</u>						Ms/90	5	<u>Customer Relation-ship Management</u>	1	1	0	0				<u>Digitale Geschäftsmodelle</u>	1	1	0	0			
<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>																										
<u>Digital Business</u>						Ms/90	5																										
<u>Customer Relation-ship Management</u>	1	1	0	0																													
<u>Digitale Geschäftsmodelle</u>	1	1	0	0																													

2114 Einführung in die IT-Sicherheit

<i>Modulname:</i>	Einführung in die IT-Sicherheit	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2114	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-EITSI	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	1					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Ziel des Moduls ist es, den Studierenden grundlegende Kenntnisse über das Gebiet der IT-Sicherheit zu vermitteln. Innerhalb dieser Einführung sammeln die Teilnehmer Wissen über den Aufbau, die Prinzipien, die Architektur und die Funktionsweise von Sicherheitskomponenten und Sicherheitssystemen. Die Studierenden verfügen über grundlegendes Verständnis in Bezug auf mögliche Angriffe und geeignete Gegenmaßnahmen auf IT-Systeme. Sie lernen die wichtigsten Bedrohungen und Schwachstellen heutiger IT-Systeme kennen.</p> <p>In der Übung im Computerlabor erlangen die Studierenden praktische Erfahrungen bezogen auf die Nutzung bzw. Wirkung von Sicherheitssystemen. Insbesondere werden sie für Sicherheitsprobleme im beruflichen genauso wie im privaten Umfeld sensibilisiert. Jeder Teilnehmer erlebt hautnah die Notwendigkeit und Bedeutung der IT-Sicherheit.</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>IT-Sicherheit Grundlegende Begriffe und Definition, Sicherheitsprobleme, Sicherheitsbedürfnisse, Bedrohungen, Angriffe, Schadenskategorien, Sicherheitsmodelle, Sicherheitsbasismechanismen und technologische Grundlagen für Schutzmaßnahmen: Private-Key-Verfahren, Public-Key-Verfahren, Kryptoanalyse, Hashfunktionen, Schlüsselgenerierung, Smartcards; Grundprinzip, Formen und Ausgestaltung von Authentikationsverfahren, Zugriffs- und Nutzungskontrolle, Netzwerksicherheit (Grundlagen), Anwendungssicherheit, Überblick zu Viren-, Würmer, Trojaner, Rootkits, Intrusion Dedection Systeme (IDS), Netzwerk-Sicherheit (Einstieg), Frühwarnsysteme (Grundlagen), Trusted Computing (Grundlagen), Sniffer-Tools, Digital Fingerprinting, Digitale Forensik</p>							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Im Rahmen der seminaristisch durchgeführten Lehrveranstaltung werden wichtige theoretische und praxisrelevante Grundlagen vermittelt. In diesem Zusammenhang werden ausgewählte Probleme vertiefend diskutiert und Strategien zur Problemlösung vorgestellt.</p> <p>Anhand von konkreten Fallbeispielen werden Sicherheitsprobleme sowie mögliche Lösungsstrategien erörtert.</p> <p>Für das Selbststudium werden konkrete Anregungen und Aufgaben gestellt. Die Lehrinhalte werden mittels Folien, Beamer-Präsentationen, Tafel dargestellt.</p>							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Eckert, C.: IT-Sicherheit: Konzepte, Verfahren, Protokolle. 7. Auflage, Oldenbourg-Verlag, 2012. • Bishop, M. : Computer Security: Art and Science, Addison-Wesley, 2003. • Erickson, J.: Hacking: Die Kunst des Exploits, dpunkt-Verlag, 2008. 							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>45 Stunden Lehrveranstaltungen 105 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. rer. pol. Dirk Pawlaszczyk (Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	Einführung in die IT-Sicherheit	0	2	1	0	LT	Ms/90	5

2131 Wirtschaftsprivatrecht/ IT-Recht

<i>Modulname:</i>	Wirtschaftsprivatrecht/ IT-Recht	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2131	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	02-WIRT	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	1					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	02 Fakultät Ingenieurwissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Wirtschaftsprivatrecht/ IT-Recht</u>						Ms/90	5
	<u>Wirtschaftsprivatrecht</u>	2	0	0	0			
	<u>Informationstechnologierecht</u>	2	0	0	0			

2105 Studium Generale

<i>Modulname:</i>	Studium Generale	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2105	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>		<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	2
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Der Modul Technisches Englisch richtet sich an Studenten der Informatik. Gute Kenntnisse in Englisch sind für Studenten der Informatik unverzichtbar. Hauptschwerpunkt ist die Vermittlung des fachspezifischen Wortschatzes. Die Studenten sollen die Fähigkeit entwickeln, gesprochenes und geschriebenes Englisch mit fachlichen Inhalten zu verstehen, darauf zu reagieren und sich in Wort und Schrift in beruflichen Situationen sprachlich korrekt auszudrücken. Die Vorbereitung von Kurzvorträgen über technische Themen und deren Präsentation bilden den zweiten Schwerpunkt. Bestandteil des Moduls ist auch die Vermittlung und praktische Anwendung von Kenntnissen, die den Studierenden befähigen sollen, schriftlich in der englischen Sprache zu kommunizieren (Verfassen unterschiedlicher Arten von Briefen, e-mails, Memos).</p> <p>Das Modul dient grundsätzlich dem Erwerb fächerübergreifender Schlüsselkompetenzen, insbesondere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • der Förderung inter- und transdisziplinären Denkens zwischen den Natur, Ingenieurs- und Sozialwissenschaften • der Bewältigung sozialer und kommunikativer Anforderungssituationen (Gesprächsführung, Präsentation, Moderation, Verfassen von wissenschaftlichen Texten) • der Persönlichkeitsentwicklung (Selbstkompetenz, Teamkompetenz, zivilgesellschaftliches Engagement etc.) • der gesunden Lebensweise zum Erhalt und der Verbesserung der körperlichen und geistigen Leistungsfähigkeit 		

<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Der Modul gibt Einblicke in die Grundlagen der Informatik. Behandelt werden die folgenden Themen: Computer von heute (Computeranwendungen, Hauptbestandteile, Speichereinheiten); Eingabe- und Ausgabegeräte (Tastatur, Maus, Scanner, digitale Camera, Camcorder, Monitor, Drucker; Eingabe- und Ausgabegeräte für Behinderte); magnetische und optische Speichermedien; Software (Betriebssysteme, GUI, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, DTP, Multimedia, Internet); Computer von morgen (LANs und WANs, Internetprobleme).</p> <p>Ein Nachweis eigenständiger Bearbeitung von englischsprachiger Fachliteratur (Übersetzung, Inhaltsverständnis) muss erbracht werden. Die Erarbeitung der Kurzvorträge wird vorbereitet, auch unter rhetorischem Aspekt.</p> <p>Der Bestandteil "Schriftliche Kommunikation" befasst sich mit dem Verstehen und Verfassen von Anfragen, Angeboten, Bestellungen, Beschwerden, Entschuldigungen und Stellenbewerbungen.</p> <p>Lernbereich 3 - Person und Kommunikation (Wahlpflicht)</p> <p>Die Studierenden können im Zeitraum der o.g. zwei Semester ein jeweils aktuelles Angebot wählen (die aktuellen Angebote mit weiteren Inhaltsangaben werden semesterweise veröffentlicht, siehe https://www.institute.hs-mittweida.de/webs/kommit/angebote/lernbereich-3-person-und-kommunikation.html):</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Rhetorik b) Gesprächsführung c) Moderation d) Präsentation e) Wissenschaftliches Arbeiten f) Kommunikationstraining/Sport g) Projektkommunikation h) Projektmanagement i) Anleitung zum Tutorium j) reflektiertes Ehrenamt k) und weitere
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Vermittlung des spezifischen Fachwortschatzes und fachlicher Inhalte in Seminaren (Sprachgruppen) unter Verwendung eines Lehrwerkes, erstellt zur sprachlichen Qualifikation von Informatikfachleuten. Dieses Lehrbuch ist mit einer Website verbunden, die vom Verlag ständig aktualisiert wird, um dem Studierenden den Zugriff auf Neuerungen seines Gebietes zu ermöglichen.</p> <p>praktische Anwendung des Wortschatzes bei Gruppen- und Paararbeit und durch Übungen im verstehenden Hören (Einsatz von Tonträgern)</p> <p>Die Komponente "Schriftliche Kommunikation" wird durch ein separates Übungsmaterial vermittelt und gefestigt.</p> <p>Trainings mit Theorieinput, praktischen Übungen, Rollenspielen, Video-feedback, Gruppendiskussionen, thematisch orientierte Spiele</p>
<i>Literatur:</i>	<p>Santiago Remacha Esteras, Infotech - English for computer users, Student's Book, Cambridge University Press, 2002 www.cambridge.org/elt/infotech</p> <p>Letter Writing (Hochschul-Lehrmaterial)</p> <p>Literaturhinweise finden sich auf der Webseite des KOMMIT (Angebote) https://www.institute.hs-mittweida.de/webs/kommit/angebote.html bzw. werden am Beginn der Lehrveranstaltungen bekannt gegeben.</p>
<i>Arbeitslast:</i>	<p>90 Stunden Lehrveranstaltungen 60 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	

<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
		<u>Studium Generale</u>						
	<u>Fremdsprachen Technisches Englisch</u>	0	4	0	0		PI4s/90	
	<u>Teiltestat 1</u>						Tem/15	
	<u>Teiltestat 2</u>						Tes/60	
	<u>Wahlbereich Person & Kommunikation</u>	0	2	0	0		PI4a	

2106 Einführung in die Informatik II

<i>Modulname:</i>	Einführung in die Informatik II	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2106	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	03-EIF2	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Teil I: Weiterführende Themen der Programmierung</p> <p>In diesem Modul steht die Vertiefung der Fach- und Methodenkompetenzen im Bereich der Programmierung im Vordergrund. Grundkenntnisse im Programmieren werden ausgebaut und dabei weitere typische Fragestellungen, Methoden und Hilfsmittel der Informatik vorgestellt, z.B. Strukturen zur internen und externen Datenverwaltung (einschließlich der Ein- und Ausgabe), Abschätzung des Aufwands einfacher Algorithmen (z.B. für Such- und Sortierprobleme), systematische Fehlersuche und Validation von Programmen, Grenzen der Algorithierung. Die Studenten besitzen somit vertiefte Kenntnisse im Bereich der programmiertechnischen Umsetzung von praxisrelevanten Problemstellungen.</p> <p>Teil II: Programmierbeleg Gegenstand des Programmierbeleges ist der Entwurf und die Realisierung eines Programms für eine umfangreichere, selbstgewählte Aufgabenstellung. Dabei geht es um den Erwerb von Kompetenzen in folgender Hinsicht:</p> <ul style="list-style-type: none"> • präzise Formulierung und Abgrenzung einer Aufgabe • Analyse der zu lösenden (Teil-) Probleme • Programm-Entwurf • Programm-Codierung • Programm-Test • Programm-Dokumentation • schriftlicher Report <p>Das Modul fördert somit die Schlüsselkompetenz des komplexen Denkens. Die von den Studenten bearbeiteten Themenstellung und Lösungswege werden von diesen in dem begleitenden Seminar vorgestellt und in der Gruppe diskutiert. Dadurch wird zusätzlich die Sozialkompetenz gefördert. Gleichzeitig werden die Studenten zum selbständigen Arbeiten befähigt.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Teil I: Weiterführende Themen der Programmierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • interne Datenverwaltung in ausgewählten Datenstrukturen • externe Datenverwaltung, Ein- und Ausgabe • Grundbegriffe zur Aufwandsabschätzung von Algorithmen anhand einfacher Algorithmen (z.B. für Such- und Sortierprobleme) • Programm-Validierung (z.B. Verwendung von Debuggern beim Fehlersuchen, Einbau von Zusicherungen) <p>Teil II: Programmierbeleg Gegenstand des begleitenden Seminars sind alle Fragen, die die praktische</p> <p>Durchführung des Belegs betreffen, z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Findung und Präzisierung einer Aufgabenstellung • zeitliche Planung • methodische Hilfestellung bei der Analyse und beim Entwurf • technische Hilfe, Anregungen zu weiterführendem Selbststudium und Verweis auf Informationsquellen (Internet-Ressourcen, Diskussionsforen) • Hinweise zur Gestaltung der Dokumentation und des Reports 		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Teil I: Weiterführende Themen der Programmierung</p> <p>Die Vorlesung vermittelt das notwendige theoretische Grundwissen und demonstriert es an einfachen Beispielen. Im Seminar wird das in der Vorlesung erworbene Wissen in der Diskussion vertieft und durch Seminarvorträge der Studenten ergänzt. Weiterhin werden dort die in den Praktika selbständig zu realisierenden Aufgabenstellungen vorgestellt und dabei gezeigt, wie die erworbenen Kenntnisse für ihre Lösung eingesetzt werden können. Für das Selbststudium werden konkrete Anregungen gegeben.</p> <p>Teil II: Programmierbeleg Im begleitenden Seminar erhalten die Studenten in der Diskussion vor allem Anleitungen zum gezielten Selbststudium.</p>		

<i>Literatur:</i>	Teil I: Einführung in die Programmierung <ul style="list-style-type: none"> • H. Herold et al: Grundlagen der Informatik, Pearson Studium IT, 2012. • H. Balzert: Lehrbuch Grundlagen der Informatik, Heidelberg, 2005 • Online-Dokumentationen und Tutorien der verwendeten Programmiersprache Teil II: Programmierbeleg <ul style="list-style-type: none"> • P. Rechenberg: Technisches Schreiben, München, 2003 							
<i>Arbeitslast:</i>	105 Stunden Lehrveranstaltungen 195 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. rer. pol. Dirk Pawlaszczyk (Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Einführung in die Informatik II</u>							10
	<u>Weiterführende Programmierung</u>	2	2	2	0		PI4s/120	
	<u>Programmierbeleg</u>	0	1	0	0		PI4sn/B	

2124 Theoretische Informatik

<i>Modulname:</i>	Theoretische Informatik	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2124	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>		<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	2					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	Theoretische Informatik	2	1	1	0		Ma	5

2107 Rechner- und Betriebssysteme

<i>Modulname:</i>	Rechner- und Betriebssysteme	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2107	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	03-RSBS	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	2
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studenten erhalten sowohl Grundkenntnisse über Struktur und Arbeitsweise eines Rechners sowie zu seinen technischen Grundkomponenten, als auch umfangreichere Kenntnisse zu typischen Architekturkonzepten und zur grundlegenden Funktionsweise von Betriebssystemen. Sie lernen wichtige Hilfsmittel (Dienste, API-Funktionen/system calls) kennen, die von modernen Betriebssystemen zur Lösung typischer Aufgabenstellungen in komplexen Anwendungssystemen paralleler Prozesse angeboten werden. Dabei erwerben sie zunächst Wissen und die Fähigkeit, verschiedene Betriebssysteme hinsichtlich ihres Leistungsvermögens und ihrer Einsetzbarkeit in verschiedenen Gebieten (Arbeitsplatz, Server, mobil, Echtzeitsystem,...) einschätzen und vergleichen zu können.</p> <p>Sie werden außerdem in die Lage versetzt, typische Probleme beim Entwurf und der Implementierung konkreter Anwendungen in Form von Multitaskingsystemen zu erkennen und zu ihrer Lösung geeignete Mittel vorhandener Betriebssysteme auszuwählen und zu benutzen, wobei hier zunächst der Entwurf und nicht die praktische Implementierung im Vordergrund steht. Insofern bietet der Modul vorrangig informatische und technologische Fachkompetenzen, aber ebenso analytische Methodenkompetenzen.</p> <p>Durch die selbständige Bearbeitung von Betriebssystem-Fallstudien inkl. Präsentation werden zusätzlich fachübergreifende Schlüsselkompetenzen (z.B. Kommunikation/Präsentation) wie auch weitere Methodenkompetenzen (zu Wissenserwerb, Beurteilung, Didaktik) vermittelt.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Rechnersystem-Grundlagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundstruktur eines Rechners, Hauptkomponenten, sequentielle Arbeitsweise, Befehlszyklus • Technische Grundkomponenten (binäre Logikelemente, Flip-Flops und Register, Multiplexer und Tristate, Dekoder, Addierer (ALU)) • Aufbau und Funktion von Speicherbauelementen, Haupteigenschaften • Aufbau und Funktion eines Einfachstprozessors (Struktur, Befehlsformat, Datenpfad, Ablaufsteuerung (Random Logic vs. Mikroprogramm)) <p>Aufbau und Funktionsweise von Betriebssystemen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Architekturkonzepte; Anforderungen an Entwurf und Implementierung; • Verwaltung paralleler/nebenläufiger Prozesse (Multitasking, Multithreading); Application Programming Interface API, Dienstleistung durch ein Betriebssystem; • Konkurrenz-Probleme zwischen Prozessen und Lösungsmöglichkeiten (wechselseitiger Ausschluss); • Kooperation von Prozessen und Lösungsmöglichkeiten (Synchronisation, Kommunikation); • Betriebsmittel-Verwaltung (Scheduling); • Verklemmungen in Prozess-Systemen und mögliche Gegenmaßnahmen; • Speicherverwaltung; • Ein-/Ausgabesystem; Dateiverwaltung; Sicherheit 		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Vorlesungen vermitteln die wichtigsten theoretischen und praxisrelevanten Grundlagen. Im Seminar werden ausgewählte Probleme (z.B. Prozess-/Threadverwaltung, Prozess-Synchronisation und - Kommunikation) vertiefend diskutiert und typische Algorithmen bzw. Strategien von Betriebssystemen an Beispielaufgaben untersucht (z.B. Scheduling). Außerdem sind durch die Studierenden im Rahmen von Seminarvorträgen ausgewählte Themen zu vertiefen bzw. Fallstudien für konkrete, in der Praxis eingesetzte Betriebssysteme vorzustellen und hins. wichtiger Eigenschaften zu bewerten.</p>		

<i>Literatur:</i>	<p>Rechnersysteme:</p> <p>Beierlein, Th.; Hagenbruch, O.: Taschenbuch der Mikroprozessortechnik. Leipzig: Fachbuchverlag, 4.Aufl. 2010</p> <p>Hoffmann, D.W.: Grundlagen der technischen Informatik; München: Hanser, 2010.</p> <p>Betriebssysteme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Achilles, A.: Betriebssysteme. Berlin: Springer, 2006 • Brause, R. : Betriebssysteme: Grundlagen und Konzepte. Berlin:Springer, 3. Aufl. 2004 • Ehses, E. u.a.: Betriebssysteme. München: Pearson Studium, 2005 • Glatz, E.: Betriebssysteme. Heidelberg: dpunkt.Verlag, 2. Aufl. 2010 • Mandel,P.: Grundkurs Betriebssysteme. Wiesbaden: Vieweg, 2.Aufl. 2010 • Schneider, U. (Hrsg.): Taschenbuch der Informatik. München: Hanser (Leipzig: Fachbuchverlag), 7. Auflage, 2012 • Silberschatz, A.; Galvin, P.: Operating System Concepts. Reading: Addison Wesley Longman: 1998 • Stallings, W.: Betriebssysteme - Prinzipien und Umsetzung. 4.Aufl., Pearson Studium, Prentice Hall/München, 2003 • Tanenbaum, A.S.: Moderne Betriebssysteme, 2. Aufl., Pearson Studium, Prentice Hall/München, 2002 • Vogt, C.: Betriebssysteme. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag, 2001 • WWW-Quellen: <p>http://www.betriebssysteme.org</p> <p>http://www.linux.org</p>																																
<i>Arbeitslast:</i>	<p>75 Stunden Lehrveranstaltungen</p> <p>75 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>																																
<i>Anbieter:</i>	<p><u>03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften</u></p>																																
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p><u>Prof. Dr.-Ing. Uwe Schneider (Dozent, Inhaltverantwortlicher)</u></p> <p><u>Prof. Dr.-Ing. Jürgen Ruck (Dozent, Inhaltverantwortlicher)</u></p>																																
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="481 1066 954 1106"><i>Modulstruktur</i></th> <th data-bbox="954 1066 979 1106"><i>V</i></th> <th data-bbox="979 1066 1005 1106"><i>S</i></th> <th data-bbox="1005 1066 1031 1106"><i>P</i></th> <th data-bbox="1031 1066 1056 1106"><i>T</i></th> <th data-bbox="1056 1066 1139 1106"><i>PVL</i></th> <th data-bbox="1139 1066 1203 1106"><i>PL</i></th> <th data-bbox="1203 1066 1394 1106"><i>CP</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="481 1106 954 1146"><u>Rechner- und Betriebssysteme</u></td> <td data-bbox="954 1106 979 1146">3</td> <td data-bbox="979 1106 1005 1146">2</td> <td data-bbox="1005 1106 1031 1146">0</td> <td data-bbox="1031 1106 1056 1146">0</td> <td data-bbox="1056 1106 1139 1146"></td> <td data-bbox="1139 1106 1203 1146"></td> <td data-bbox="1203 1106 1394 1146">5</td> </tr> <tr> <td data-bbox="481 1146 954 1187"><u>Teilprüfung 1</u></td> <td data-bbox="954 1146 979 1187"></td> <td data-bbox="979 1146 1005 1187"></td> <td data-bbox="1005 1146 1031 1187"></td> <td data-bbox="1031 1146 1056 1187"></td> <td data-bbox="1056 1146 1139 1187"></td> <td data-bbox="1139 1146 1203 1187">PI4sn/V15</td> <td data-bbox="1203 1146 1394 1187"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="481 1187 954 1227"><u>Teilprüfung 2</u></td> <td data-bbox="954 1187 979 1227"></td> <td data-bbox="979 1187 1005 1227"></td> <td data-bbox="1005 1187 1031 1227"></td> <td data-bbox="1031 1187 1056 1227"></td> <td data-bbox="1056 1187 1139 1227"></td> <td data-bbox="1139 1187 1203 1227">PI4s/90</td> <td data-bbox="1203 1187 1394 1227"></td> </tr> </tbody> </table>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>	<u>Rechner- und Betriebssysteme</u>	3	2	0	0			5	<u>Teilprüfung 1</u>						PI4sn/V15		<u>Teilprüfung 2</u>						PI4s/90	
<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>																										
<u>Rechner- und Betriebssysteme</u>	3	2	0	0			5																										
<u>Teilprüfung 1</u>						PI4sn/V15																											
<u>Teilprüfung 2</u>						PI4s/90																											

2115 Kommunikationsnetze

<i>Modulname:</i>	Kommunikationsnetze	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2115	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	03-KOMN	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	2
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Modul vermittelt den Studierenden grundlegendes und praxisorientiertes Wissen über den Aufbau und die Funktionsweise von Kommunikationsnetzen. Der Schwerpunkt wird auf lokale Netzwerke gelegt. Die Teilnehmer erwerben technologische und praktische Fachkompetenzen hinsichtlich des Aufbaus von kleinen Ethernet-basierten ComputerNetzwerken. Nach dem erfolgreichen Abschluss des Moduls kennen die Teilnehmer die wesentlichen Netzwerktechnologien und Protokolle, und sie sind in der Lage, ein einfaches, lokales Computer-Netzwerk zu installieren.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Einführung in die Kommunikationsnetze: Überblick über die Kommunikationsnetze, Klassifizierungen, Eigenschaften, Grundbegriffe sowie Standardisierung und OSI-Referenzmodell.</p> <p>Local-Area-Networks (LAN): Übertragungsmedien, Kabeltypen und -systeme, Schnittstellen, MAC-Adressierung;</p> <p>Ethernet: Topologien, Medienzugriff, Schichten und Frames, Leitungscodierung und Fehlerschutz; aktive LANKomponenten (Repeater, Hub, Bridge, Switch, Router);</p> <p>Internetzugang (DSL, Glasfaser); Transport- und Hilfsprotokolle (TCP/IP, UDP/IP, ICMP, ARP); Adressierung, Subnetzbildung, Routing; Anwendungsdienste und -protokolle (E-Mail, WWW, FTP, SMTP/POP, HTTP, DHCP, DNS); TCP/ IP-Diagnosetools;</p> <p>Installation und Inbetriebnahme eines einfachen lokalen Computer-Netzwerks.</p> <p>Drahtlose lokale Netzwerke: Überblick über lokale Funknetztechnologien und -standards (WLAN, WPAN), Frequenzregulierung und Frequenznutzungsbedingungen, Sendeleistungen, Reichweiten, Datenraten, Energieeffizienz; Wireless-LAN, Bluetooth und Bluetooth Low Energy: Netzwerkarchitekturen und Anwendungsszenarien, Standardisierung, WLAN- und Bluetooth-Produkte; Grundlagen der drahtlosen Kommunikation: Antennen, Mobilfunkkanal sowie besondere Medienzugriffs- und Übertragungsverfahren (Modulation, Bandspreizung, Diversität, Multiträger- und Mehrantennensysteme);</p> <p>IT-Sicherheit in IP-Netzwerken: Schutzziele, Angriffsszenarien und ausgewählte Verfahren (z. B. VLAN, IPsec, VPN, WPA, WPA2, TKIP, AES).</p> <p>Telekommunikation mit IP-Netzwerken: Grundlagen der digitalen Nachrichtenübertragung, VoIP, Streaming Media und IPTV.</p>		

<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Lehrinhalte werden in den Vorlesungen mit Hilfe von PowerPoint-Präsentationen (Overhead-Projektor, Notebook und Beamer) sowie Tafel und Kreide vermittelt. Unterstützt wird das Verständnis während der Vorlesung durch Demonstrationen mithilfe von Softwaretools.</p> <p>Im Praktikum trainieren die Studierenden in kleinen Gruppen (fünf bis maximal zehn Teilnehmer je Praktikumsgruppe) die Installation eines lokalen Computer-Netzwerks im Labor.</p>							
<i>Literatur:</i>	<p>A. Badach, E. Hoffmann, Technik der IP-Netze: Internetkommunikation in Theorie und Einsatz, Hanser, 3. Aufl., 2015, ISBN-13: 978-3446439764.</p> <p>A. S. Tanenbaum, D. J. Wetherall, Computernetzwerke Pearson Studium, 5. Aufl., 2012, ISBN-13: 978-3868941371.</p> <p>R. Schreiner, Computernetzwerke: Von den Grundlagen zur Funktion und Anwendung, Hanser, 5. Aufl., 2014, ISBN-13: 978-3446441323.</p> <p>W. Riggert, Rechnernetze: Grundlagen - Ethernet - Internet, Hanser, 5. Aufl., 2014, ISBN-13: 978-3446442047.</p> <p>J. Scherff, Grundkurs Computernetzwerke: Eine kompakte Einführung in Netzwerk- und Internet-Technologien, Vieweg+ Teubner, 2. Aufl., 2010, ISBN-13: 978-3834803665.</p> <p>C. F. Lüders, Lokale Funknetze - Wireless LANs, Bluetooth, DECT, Vogel, 2007, ISBN-13: 978-3834330185.</p> <p>J. Rech, Wireless LANs, 802.11-WLAN-Technologie und praktische Umsetzung im Detail, Heise Zeitschriften, 3. Aufl., 2008, ISBN-13: 978-3-936931-51-8.</p> <p>Bluetooth® Core Specification 4.2, 12/2014.</p> <p>U. Freyer, Nachrichten-Übertragungstechnik, Grundlagen, Komponenten, Verfahren und Systeme der Telekommunikationstechnik, Hanser, 6. Aufl., 2009, ISBN-13: 978-3446414624.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p><u>Prof. Dr.-Ing. Volker Delport</u> (Dozent, Inhaltverantwortlicher, Prüfer) <u>M.Sc. Mirko Mothes</u> (Dozent)</p>							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Kommunikationsnetze</u>	3	0	1	0		Ms/90	5

2104 Mathematik 3 - Stochastik/Statistik

<i>Modulname:</i>	Mathematik 3 - Stochastik/Statistik	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2104	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-MA3	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	3					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Im Modul erwerben die Studierenden mathematisches Grundwissen im Stochastik/Statistik, das zum Verständnis und der Bearbeitung wichtiger Anwendungsprobleme erforderlich ist. Die Studierenden können nach Abschluss des Moduls die statistische Modellierung und Analyse ausgewählter Probleme erläutern, geeignete statistische Verfahren zur Lösung entsprechender Aufgaben auswählen, ausführen und die Ergebnisse interpretieren.							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Stochastik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zufallsgrößen, Kombinatorik, Wahrscheinlichkeit • Gesetz der großen Zahlen, Zentraler Grenzwertsatz • Verteilungsfunktionen und -dichten (diskret und stetig) • Stochastische Unabhängigkeit • Satz von Bayes und totale Wahrscheinlichkeit <p>Statistik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erwartungswert, Standardabweichung, Varianz, höhere Momente • Punkt- und Konfidenzschätzungen • Ausgewählte statistische Testverfahren • Einführung in die statistische Versuchsplanung <p>Einführung Bayes'sche Inferenz und Entscheidungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bayes'sches Entscheidungsprinzip • apriori- und a posteriori- Wahrscheinlichkeiten • Bayes'sche Inferenz 							
<i>Lernmethoden:</i>	Vorlesungen, Seminare, praktische Übungen, eigenes Lehr- und Übungsmaterial							
<i>Literatur:</i>	<p>Ahrens/Hettlich: Mathematik, Springer-Spektrum</p> <p>Ahrens/Hettlich: Arbeitsbuch Mathematik, Springer-Spektrum</p> <p>GÖHLER, W.: Formelsammlung Höhere Mathematik</p> <p>L. Held: Methoden der statistischen Inferenz: Likelihood und Bayes</p> <p>Spektrum Akademischer Verlag (2008)</p> <p>Karl-Rudolf Koch: Einführung in die Bayes-Statistik. Springer (2000)</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen</p> <p>90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. rer. nat. habil. Thomas Villmann (Dozent, Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Mathematik 3 - Stochastik/Statistik</u>	3	1	0	0		Ms/120	5

2108 Algorithmen und Datenstrukturen

<i>Modulname:</i>	Algorithmen und Datenstrukturen	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2108	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	03-ALDA	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Modul vermittelt Kernkompetenzen, die den Studierenden in die Lage versetzen, algorithmische Probleme effizient lösen zu können. Es werden Standarddatenstrukturen, algorithmische Verfahren und klassische Probleme mit ihren Lösungen vermittelt.</p> <p>Neben der Vorlesung erwirbt der Student durch die selbständige Lösung algorithmischer Probleme im begleitenden Praktikum Fachkompetenz. Es werden typische praktische Probleme bearbeitet und deren Lösungen von den Studierenden vorgestellt. Auf diese Weise werden auch fachübergreifende Schlüsselkompetenzen (Kommunikation, Präsentation) und Methodenkompetenzen (Wissenserwerb, Methodik, Didaktik) vermittelt. Es wird Wert auf die Nutzung fremdsprachiger Literatur und Teamarbeit bei der Bearbeitung komplexerer Aufgaben gelegt. Bei erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden selbstständig klassische Algorithmen und Datenstrukturen für die Lösung praktischer Aufgaben einsetzen und angepasste Datenstrukturen entwickeln.</p>		

Lehrinhalte:

Mathematische Grundlagen:

-
- Begriffe und Definitionen,
-
- Zeit- und Raumkomplexität,
-
- Landau-Symbolik.
- Standarddatenstrukturen, Aufwandsbetrachtungen:
-
- linear (Liste, Schlange, Stapel),
-
- Bäume (Suchbäume, balancierte Bäume),
-
- Halden,
-
- Graphen,
- Suchverfahren:
-
- Textsuche,
-
- Hashing,
-
- Sortieralgorithmen,
- Algorithmische Paradigma:
-
- Greedy Methode,
-
- Teile und Herrsche,
-
- Backtracking,
-
- Branch and Bound,
-
- Dynamische Programmierung,
-
- P-NP-Problem.
- Klassische Probleme mit algorithmischen Lösungen:
-
- Rucksackproblem,
-
- n-Damen-Problem,
-
- Springer-Problem,
-
- Minimum spanning tree,
-
- Problem des Handlungsreisenden,
-
- Zuordnungsproblem,
-
- Kürzeste Pfade in Graphen,
-
- Teilmengen-Summen-Problem.

<i>Lernmethoden:</i>	<p>In der Vorlesung werden Datenstrukturen und Algorithmen definiert. Es wird gezeigt, wie der Aufwand von Problemlösungen analysiert wird. Im Seminar werden die Erkenntnisse der Vorlesung vertieft und durch zusätzliche Beispiele veranschaulicht. Die Studierenden stellen in Kurzreferaten kleine Problemlösungen vor. Die Aufgaben für das Praktikum werden vorgestellt. Es wird eine Lösungsstrategie besprochen. Das betreute Praktikum wird am Rechner durchgeführt.</p> <p>Es werden typische, die Vorlesung und das Seminar unterstützende Programmieraufgaben gelöst. Ein Framework unterstützt diese Arbeit. Die Praktikumlösungen werden testiert.</p>							
<i>Literatur:</i>	<p>Corman, T. H.; Leieron, Charles E.; Rivest, R. L.; Stein, C.: Introductions to Algorithms. MIT-Press, 2003.</p> <p>Heun, V.: Grundlegende Algorithmen. Vieweg, 2000.</p> <p>Knuth, D. E.: The Art of Computer Programming 1 - Fundamental Algorithms. Reading, 1997.</p> <p>Knuth, D. E.: The Art of Computer Programming 3 - Sorting and Searching. Reading, 1997.</p> <p>Mehlhorn, K.: Data Structures and Algorithms 1 - Sorting and Searching. Springer, 1984.</p> <p>Sedgewick, R.; Wayne, K.: Algorithmen und Datenstrukturen. Pearson Studium - IT, 2008.</p> <p>Sedgewick, R.: Algorithms. Reading, 1991.</p> <p>Solyosi, A.; Grude, U.: Grundkurs Algorithmen und Datenstrukturen. Vieweg, 2000.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. rer. nat. Marc Ritter (Dozent, Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Algorithmen und Datenstrukturen</u>	2	1	1	0	AP	Msn/PA	5

2120 Hardwarenahe Programmierung

<i>Modulname:</i>	Hardwarenahe Programmierung	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch																																	
<i>Modulnummer:</i>	2120	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.																																	
<i>Modulcode:</i>	03-HWPR	<i>Häufigkeit:</i>	Wintersemester																																	
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1																																	
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	3																																	
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Absolventen erlangen Kompetenzen auf dem Gebiet der hardwarenahen Programmierung mit folgenden Schwerpunkten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zusammenwirken von Hard- und Software • Einsatz der Programmiersprache C für hardwarenahe Programmierung von Mikrocontrollern • Verständnis des Echtzeitverhalten von Hardware und Software • Umgang mit Entwicklungstools, IDE, Compiler, Debugger 																																			
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Einführung in die hardwarenahe Programmierung mit der Programmiersprache C Entwicklungsumgebung für Mikrocontrollersysteme mit Projektverwaltung, Compiler, Debugger und Bibliotheken hardwarenahe Programmierung für Mikrocontroller in C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portansteuerung, Displays, LEDs, Relais usw. • Timer und Interrupt - Serviceroutinen • AD/DA-Wandler mit Sprach-/Soundausgabe, Messwerte usw. • Signale und digitale Signalverarbeitung mit Mikrocontroller • Kommunikationssoftware für PC- Clients/Server mit TCP/IP Stack • autarkes Minibetriebssystem für Mikrocontroller • Internet of Things Applikationen für Mikrocontroller 																																			
<i>Lernmethoden:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung von Grundkenntnissen durch einführende Vorlesungen • Vertiefung der Kenntnisse im Selbststudium • praktische Anwendung durch Programmierung und Test kleiner Applikationen im Praktikum 																																			
<i>Literatur:</i>	<p>/1/ Wolf, J : C von A bis Z, Galileo Computing 2009 /2/ Daniel von Grünigen: digitale Signalverarbeitung, Fachbuchverlag Leipzig 2002, ISBN 3-446-21976-5 /3/ www.Keil.com - uVison4/5 und 32 Bit ARM-Controller LPC1768 Dokumentation, 2014</p>																																			
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>																																			
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften																																			
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p>Prof. Dr. Dr.-Ing. Hartmut Luge (Dozent) Dipl.-Ing. (FH) Bernd Bader (Dozent)</p>																																			
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<p><i>Modulstruktur</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>V</th> <th>S</th> <th>P</th> <th>T</th> <th>PVL</th> <th>PL</th> <th>CP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><u>Hardwarenahe Programmierung</u></td> <td>2</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>LT</td> <td></td> <td>5</td> </tr> <tr> <td><u>Teilprüfung 1</u></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>PI4sn/B</td> <td></td> </tr> <tr> <td><u>Teilprüfung 2</u></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>PI4s/90</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		V	S	P	T	PVL	PL	CP	<u>Hardwarenahe Programmierung</u>	2	0	2	0	LT		5	<u>Teilprüfung 1</u>						PI4sn/B		<u>Teilprüfung 2</u>						PI4s/90				
	V	S	P	T	PVL	PL	CP																													
<u>Hardwarenahe Programmierung</u>	2	0	2	0	LT		5																													
<u>Teilprüfung 1</u>						PI4sn/B																														
<u>Teilprüfung 2</u>						PI4s/90																														

2119 Rechnerarchitektur

<i>Modulname:</i>	Rechnerarchitektur	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2119	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-REAP	<i>Häufigkeit:</i>	Wintersemester					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	3					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Modul vermittelt grundlegende Kompetenz auf dem Gebiet der Rechnerarchitektur, d.h. des Aufbaus und der Arbeitsweise von Computern unterschiedlichster Struktur sowie der technischen Mittel zur Unterstützung elementarer Betriebssystemfunktionen.</p> <p>Dazu werden grundlegende Kenntnisse über verschiedene Architekturkonzepte zur Realisierung des maschinellen Rechnens vermittelt. Der Student wird befähigt Funktion und Arbeitsweise unterschiedlicher Rechnerarchitekturen zu verstehen, zu bewerten und aktiv zu nutzen.</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Befehlssatzarchitektur • Speicherverwaltung und -hierarchie • Schutzmechanismen • Architekturkonzepte zur Erzielung höherer Verarbeitungsleistung 							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Tafelarbeit, Beamer- und Folienpräsentationen vermitteln theoretische Grundlagen, die durch Übungen und Fallstudien vertieft werden.</p> <p>Die Vor- und Nachbereitung sowie Abrundung des Wissens erfolgt mittels Selbststudium der angeführten Literatur anhand gegebener Themenstellungen.</p>							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Hennessy, Patterson: Computer Architecture • Wüst: Mikroprozessortechnik. Vieweg Verlag. • Herrmann: Rechnerarchitektur. Vieweg Verlag • Beierlein, T.; Hagenbruch, O.: Taschenbuch Mikroprozessortechnik, Carl Hanser Verlag 							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>75 Stunden Lehrveranstaltungen 75 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr.-Ing. Wilfried Schmalwasser (Dozent) Prof. Dr.-Ing. Thomas Beierlein (Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	V	S	P	T	PVL	PL	CP
	<u>Rechnerarchitektur</u>	2	2	1	0	U	Ms/90	5

2109 Datenbanken

<i>Modulname:</i>	Datenbanken	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2109	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	03-DABA	<i>Häufigkeit:</i>	Sommersemester
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Im Fokus des Moduls stehen der Entwurf und die Anwendung von Datenbanken (DB) als Schlüsseltechnologie des Informationsmanagements. Insbesondere in der Bioinformatik sind DB-Systeme unerlässlich, um die steigenden Mengen an Daten effizient zu verwalten.</p> <p>Der Studierende soll in die Lage versetzt werden, DB-Systeme lege artis zu entwickeln und sich in unbekanntem DB-Strukturen gängiger öffentlich zugänglicher Datenbanksysteme zurechtzufinden. Neben den fachspezifischen Kenntnissen wird der übergreifende Charakter von Informationssystemen auf der Basis bereits erworbenen Wissens betont. Dies soll die Grundlage für die Anwendung in nachfolgenden Fächern und der beruflichen Praxis liefern.</p> <p>Auf die DB-Theorie wird insoweit Wert gelegt, wie sie in der DB-Praxis benötigt wird. Zudem wird gemeinsam mit den Studierenden die Rolle und Bedeutung von Ontologien in den Lebenswissenschaften erarbeitet und als modernes Hilfsmittel für die Systematisierung eingesetzt. Sowohl Datenbankgrundlagen als auch der Themenbereich Ontologien und Semantik werden im Kontext der Genomischen Biotechnologie betrachtet.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Grundlagen von Datenbanken (Arten, Redundanz, Anforderungen, open vs. closed world assumption), DB-Modellierung (Entity-Relationship-Modell, Relationenmodell, Meta-Informationen), Anfragesprache SQL (DDL, DML, Data Retrieval, NULL-Wertbehandlung), Methodik des Erkennens von Datenbankstrukturen, Einführung Ontologie und Semantik (Begriffe, Definitionen und Zusammenhänge), Anwendungen von Ontologien in den Lebenswissenschaften</p>		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>ITafelanschrieb, Folien, Beamerpräsentation, Übungsaufgaben, PC-Übungen (Programmierung), Kurzvorträge</p>		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Emrich: Datenbanken & SQL für Einsteiger: Datenbankdesign und MySQL in - der Praxis. Webmasters Press, 3. Aufl, 2013 • Conolly/Begg: Database Systems, Addison-Wesley. • Dengel: Semantische Technologien - Grundlagen, Konzepte, Anwendungen. Spektrum Akademischer Verlag, 2012. • Jansen; Smith: Biomedizinische Ontologie - Wissen strukturieren für den Informatik-Einsatz. 2011 • Robinson, Bauer: Introduction to Bio-Ontologies. 2011 		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		
<i>Anbieter:</i>	<p><u>03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften</u></p>		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p><u>Prof. Dr.-Ing. Toralf Kirsten</u> (Inhaltverantwortlicher, Prüfer) <u>M.Sc. Marleen Mohaupt</u> (Inhaltverantwortlicher, Prüfer)</p>		
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<p><i>Modulstruktur</i></p> <hr/> <p><u>Datenbanken</u></p>	<p>V S P T PVL PL CP</p> <hr/> <p>2 0 2 0 Ms/90 5</p>	

2110 Softwaretechnik-Grundlagen

<i>Modulname:</i>	Softwaretechnik-Grundlagen	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2110	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>		<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	75 Stunden Lehrveranstaltungen 75 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	Softwaretechnik-Grundlagen	2	1	2	0	LT	Ms/120	5

2122 Systemprogrammierung

<i>Modulname:</i>	Systemprogrammierung	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2122	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>		<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>						
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	75 Stunden Lehrveranstaltungen 75 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Systemprogrammierung</u>	2	1	2	0			5
	<u>Teilprüfung 1</u>						PI4sn/U	
	<u>Teilprüfung 2</u>						PI4s/90	

2125 Verteilte Systeme

<i>Modulname:</i>	Verteilte Systeme	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2125	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>		<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Verteilte Systeme</u>	2	0	2	0		Ms/90	5

2113 Big Data/ Data Mining

<i>Modulname:</i>	Big Data/ Data Mining	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2113	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	03-DAMIN	<i>Häufigkeit:</i>	Wintersemester
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	5
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>"Information schlägt Ware" (Tietz, 92).</p> <p>Das Berufsbild des "Data Scientists" / "Data Engineers" wird im Zeitalter der allumfassenden Digitalisierung einen Spitzenplatz in der IT einnehmen. Data-Mining-Spezialisten werden durch ihre Schlüsselposition an der Schnittstelle zwischen IT und Anwendung maßgeblich den Erfolg eines Unternehmens mitgestalten helfen. Die Studierenden werden im Rahmen dieses Moduls darauf vorbereitet, indem sie lernen geeignete Data-Mining-Verfahren auszuwählen, zu bewerten und diese an realen Fall-Beispielen aus der Praxis zu erproben.</p> <p>Das Modul vermittelt den Studierenden umfassende Fach- und Methodenkompetenzen zur gezielten Erhebung und Verarbeitung großer Datenmengen (Big Data) sowie zur statistischen Analyse (Data Mining) und zur gewinnbringenden Anwendung dieser Analyse-Resultate.</p> <p>Das primäre Ausbildungsziel ist hierbei die Vermittlung von anwendungsbereitem Wissen zu anspruchsvollen Analyse-Algorithmen und Verfahren zum Data Mining, um bisher verborgen gebliebene Muster, Zusammenhänge, Abhängigkeiten und Trends in großen Datenmengen aufzudecken. Die Studierenden sind in der Lage, Ergebnisse von Übungsbeispielen im Praktikum vor anderen Studenten zu präsentieren sowie zu erklären (Kommunikations- und Teamkompetenz).</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Daten-Erhebung (explizit und implizit), • Daten-Vorverarbeitung (ETL-Prozess), • CRISP-Data-Mining-Prozessmodell, • explorative, statistische Verfahren zur Daten-Analyse, • Data-Mining-Algorithmen und -Verfahren (z. B. Naive Bayes, Entscheidungsbäume, Neuronale Netze, KNN - und Clustering-Verfahren, Support Vector Machine (SVM), etc.), • proprietäre und freie (open source) Software-Werkzeuge für den ETL-Prozess und das Data Mining, • Integration der gewonnenen Analyse-Resultate in operative (Geschäfts)-Prozesse z. B. mittels der XML-basierten Predictive Model Markup Language (PMML), • Daten-Schutz und -Sicherheit. 		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Vermittlung des Grundlagenwissens erfolgt in Vorlesungen (unterstützt durch Folien, Software-Demos, Online-TED, Beamer-Präsentationen und der Tafel). Einsatzpotenziale und Anwendungsszenarien werden dabei durchgängig an praxisrelevanten Fallbeispielen illustriert. Parallel wird die Methodenkompetenz durch begleitende Praktika am Rechner aufgebaut und vertieft, indem Data Mining-Verfahren auf reale, anonymisierte Beispieldaten angewendet und Vorgehensweisen sowie Ergebnisse intensiv in Gruppen (Teams) diskutiert werden. Hierbei zielt das didaktische Vorgehen besonders auf das Erlangen von Problemlösungskompetenz, Kreativität sowie Teamfähigkeit bei den Studierenden ab. Überdurchschnittlich leistungsstarke Studierende werden zur Teilnahme an internationalen Data-Mining-Wettbewerben, wie z.B. "Data Mining Cup" oder "Kaggle Competitions" ermuntert.</p>		
<i>Literatur:</i>	<p>Vorlesungsmanuskript (Folienkopien)</p> <p>Chapelle, O.; Schölkopf, B., Zien, A.: Semi-Supervised Learning, MIT Press, 2006, ISBN 0262033585.</p> <p>Pyle, D.: Business Modeling and Data Mining, Morgan Kaufmann, 2003, ISBN 155860653X.</p> <p>Pyle, D.: Data Preparation for Data Mining, Morgan Kaufmann, 1999, ISBN 1558605290.</p> <p>Vapnik, V.: Statistical Learning Theory, Wiley, 1998, ISBN 0471030031.</p> <p>www.kdnuggets.com</p> <p>Verschiedene weitere Ressourcen (Tutorials, Manuals, User Guides sowie Video Lectures) aus dem Internet, die sorgfältig ausgewählt und kontinuierlich dem aktuellen Stand der Technologieentwicklung und der Lehrveranstaltung angepasst werden.</p>		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		

<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr.-Ing. Andreas Ittner (Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	Big Data/ Data Mining	2	0	2	0		Ms/90	5

2111 Graphen und Netzwerke

<i>Modulname:</i>	Graphen und Netzwerke	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2111	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-GRANW	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	5					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Vermittlung grundlegender mathematischer Strukturen und Methoden, die für die Analyse sozialer Netzwerke, in der Informatik und im Operations Research von Bedeutung sind; Vermittlung forschungsrelevanter Themen; Förderung der kombinatorischen Denkweise, des korrekten Gebrauchs der mathematischen Fachsprache und der Argumentationsfähigkeit							
<i>Lehrinhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Zahlentheoretische Grundlagen, • Halbgruppen, Gruppen, Ringe, Körper, • Grundbegriffe der Graphentheorie, • Klassische Sätze der Graphentheorie, • Matrizendarstellungen von Graphen, • Darstellungen von Graphen im Rechner, • Grundlegende Graphenalgorithmen, • Berechnung von Graphenpolynomen, • Greedy-Algorithmen und Matroide • Matchings in bipartiten Graphen, • Kürzeste Wege und Flussprobleme. 							
<i>Lernmethoden:</i>	Beamerpräsentation, Tafelanschrieb, Übungsaufgaben.							
<i>Literatur:</i>	<p>Tittmann, P.: Graphentheorie: Eine anwendungsorientierte Einführung. Carl Hanser Verlag, 2. Auflage, 2011.</p> <p>Krumke, O. und Noltemeier, H.: Graphentheoretische Konzepte und Algorithmen. 3. Auflage, 2012.</p> <p>Büsing, Ch.: Graphen- und Netzwerkoptimierung. Spektrum Akademischer Verlag, 2010.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	<u>03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften</u>							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. rer. nat. Peter Tittmann (Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Graphen und Netzwerke</u>	2	2	0	0	U	Ms/90	5

2121 System- und Netzwerkadministration/ Netzwerksicherheit

<i>Modulname:</i>	System- und Netzwerkadministration/ Netzwerksicherheit	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2121	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-SYNAS	<i>Häufigkeit:</i>	Wintersemester					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	3					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Ziel des Moduls ist die Vermittlung der Grundlagen der System- und Netzwerkadministration. Es werden klassische Aufgaben der Systemadministration dargestellt und die typischen Services auf einem Netzwerkservers vorgestellt. Die Studierenden sollen mit der Fachsprache des Fachgebiets vertraut gemacht werden und nach Vorlesung und Praktikum in der Lage sein selbstständig einen Linux Server aufzusetzen und zu administrieren.							
<i>Lehrinhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen von Massenspeichern in Servern, insbesondere Dateisysteme, LVMs, RAIDs, FHS, Quotas • Serverbetriebssysteme, Paketmanagement, Userverwaltung, Rechtemanagement • Konfigurieren von Switches und Routern, Ipv4, Ipv6, ARP • Gängige Services wie: NIS, NFS, LDAP, DNS, Domain Service, SSH, RSH, FTP, Mail, WWW, VPNs • Authentifizierung: PAM, Kerberos • Systemüberwachung • IT-Recht für Administratoren 							
<i>Lernmethoden:</i>	Die Vorlesung vermittelt das notwendige Wissen. Dies beinhaltet die zugrundeliegenden Protokolle der einzelnen Service ebenso wie allgemeine Grundlagen der System- und Netzwerkadministration. Im Praktikum sollen die Studierenden selbstständig einen Linux Server einrichten und konfigurieren. Hier soll ihnen vermittelt werden, wie sie ihr gewonnenes Wissen praktisch einsetzen und anwenden können.							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Eric Amberg: Linux-Server mit Debian 8 GNU/Linux. Mitp, 2015. • Limoncelli, T.A., Hogan, C.J. et al: The Practice of System and Network Administration. Addison-Wesley Longman 2007. • Klaus M. Rodewig: Webserver einrichten und administrieren. Galileo Computing, 2011. • Brian Carrier: File System Forensic Analysis. Addison-Wesley, 2005. 							
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	<u>03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften</u>							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr.-Ing. habil. Matthias Vodel (Dozent, Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>System- und Netzwerkadministration/ Netzwerksicherheit</u>	2	0	2	0		Ms/90	5

2118 Grundlagen und Anwendung der Kryptologie

<i>Modulname:</i>	Grundlagen und Anwendung der Kryptologie	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2118	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-GAKRY-19	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	3					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Die Studierenden erlangen ein Verständnis der Funktionsweise moderner kryptographischer Verfahren und sind in der Lage, diese anzuwenden, anzupassen und ihre Sicherheit kritisch zu beurteilen.							
<i>Lehrinhalte:</i>	Kryptoanalyse klassischer Chiffrierverfahren Kryptoanalyse der Enigma-Chiffre One-Time-Pad und perfekte Sicherheit Shannons Theorie der Kryptosysteme Lucifer-Chiffre und der Data Encryption Standard (DES) Differentielle und lineare Kryptoanalyse Advanced Encryption Standard (AES) Einweg-Funktionen und Einweg-Hash-Funktionen Symmetrische Authentifikationssysteme Exponentiationschiffren RSA-Verfahren							
<i>Lernmethoden:</i>	Tafelanschrieb Beamerpräsentation Übungsaufgaben Rechnerpraktikum							
<i>Literatur:</i>	A. Beutelspacher: Kryptologie, Vieweg+Teubner, 2009. M. Miller: Symmetrische Verschlüsselungsverfahren, Teubner, 2003. A. McAndrew: Introduction to Cryptography with Open-Source-Software. CRC Press, 2011. B. Esslinger: Cryptool, http://www.cryptool.org							
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. rer. nat. Klaus Dohmen (Dozent, Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Grundlagen und Anwendung der Kryptologie</u>						Ma	5
	<u>Grundlagen der Kryptologie</u>	2	0	0	0			
	<u>Anwendung der Kryptologie</u>	0	0	2	0			

2123 Sicherheitsmanagement/ Datenschutz/ Technikfolgenabschätzung

<i>Modulname:</i>	Sicherheitsmanagement/ Datenschutz/ Technikfolgenabschätzung	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2123	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>		<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	45 Stunden Lehrveranstaltungen 105 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Sicherheitsmanagement/ Datenschutz/ Technikfolgenabschätzung</u>	0	3	0	0		Ms/90	5

2174 Game Programmierung (IA)

<i>Modulname:</i>	Game Programmierung (IA)	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2174	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-GAPRO	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Studierenden besitzen die allgemeine Fach- und Methodenkompetenz, grundlegende Softwareentwicklung zum systemnahen Game Programming durchführen zu können. Dabei können sie typische Softwareelemente bzw. -Komponenten des Game Programming entwerfen und implementieren.</p> <p>Dazu beherrschen sie Grundzusammenhänge, sowie Fähigkeiten und Fertigkeiten, um einerseits performante, aber andererseits auch ressourcenschonende Komponenten und Elemente für Game Engines, bzw. Komponenten für Middleware im Game-Engine-Umfeld ansatzweise selbst entwickeln und implementieren zu können.</p> <p>Die Studierenden erreichen ein Minimum an soziale Kompetenz, um als Teammitglied erfolgreich an kleineren und mittleren Game-Entwicklungen mitwirken zu können.</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen typischer Funktionalitäten von Game Engines • Core programming (Main Loop mit Timer, Event Handling) Ressource Manager, Statisches und Dynamisches Game • Daten-Handling • Simulation (Ansatzweise Physik-Engine-Features, Spiele-KI) • Ausgewählte Multiplayer-Features • Ausgewählte Client-Server-Features • Installation und API-Anbindung einer professionellen Game Engine (Ansatzweise) 							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Vorlesung vermittelt grundlegende (theoretische) Kenntnisse mittels Folien, Beamer-Präsentationen und Tafel. Im Praktikum werden die Inhalte der Vorlesung beispielhaft durch Programmier-Aufgabenstellungen vertieft. Unter Betreuung werden diese Programmieraufgaben mit wachsender Komplexität in C++ (oder in C# bzw. Java) bearbeitet. Evtl. werden auch zusätzlich andere Programmier- und Skriptsprachen verwendet (z.B. Python, JavaScript, Lua u.a.).</p>							
<i>Literatur:</i>	<p>Gregory, Jason; Lander, Jeff: Game Engine Architecture, Taylor & Francis Ltd., 2009.</p> <p>McShaffry, Mike; Graham David: Game Coding Complete, Fourth Edition, Course Technology 2013.</p> <p>Kalista, Heiko: C++ für Spieleprogrammierer, Carl Hanser Verlag München 2013</p> <p>Millongton, Ion: Game Physics Engine Development: How to Build a Robust, Commercial-Grade Physics Engine for your Game; Morgan Kaufmann; Auflage: 2nd revised edition. 2010.</p> <p>Scherfgen, David: 3D-Spieleprogrammierung mit DirectX 9 und C++, Carl Hanser Verlag München; 3. Auflage, aktualisierte Auflage, 2006.</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr.-Ing. Wilfried Schubert (Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	Game Programmierung (IA)	1	1	2	0		Ma	5

2172 Computer Algebra and LaTeX

<i>Modulname:</i>	Computer Algebra and LaTeX	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2172	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-CALA	<i>Häufigkeit:</i>	Sommersemester					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>	LaTeX-Programmierung							
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. rer. nat. Peter Tittmann (Prüfer) Prof. Dr. rer. nat. Klaus Dohmen (Dozent, Inhaltverantwortlicher, Prüfer)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Computer Algebra and LaTeX</u>	0	0	4	0	LT	Ma	5

2170 Kryptoanalyse

<i>Modulname:</i>	Kryptoanalyse	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2170	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-FKANA	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Vermittlung aktueller Kenntnisse und fortgeschrittener Methoden auf dem Gebiet der Kryptoanalyse; Befähigung zur selbstständigen Aneignung neuen Wissens.							
<i>Lehrinhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Angriffsszenarien • Modelle und Aussagen zur Sicherheit kryptographischer Verfahren • Statistische Methoden der Kryptoanalyse • Lineare Kryptoanalyse • Differenzielle Kryptoanalyse • Algebraische und zahlentheoretische Analysemethoden • Anwendungen 							
<i>Lernmethoden:</i>	Im Rahmen des berufsbegleitenden Fernstudiums werden Lehrbriefe verschickt, in denen wichtige theoretische Grundlagen vermittelt werden. In diesem Zusammenhang werden ausgewählte Probleme vertiefend diskutiert und Strategien zur Problemlösung vorgestellt. Anhand von konkreten Problemen werden die Studierenden mit Herangehensweisen konfrontiert und ausgewählte Themen werden eingehend erörtert. Für das Selbststudium werden konkrete Anregungen und Aufgaben gestellt. Die Lehrinhalte werden mittels einzuschickenden Aufgabenblättern und Übungen kontrolliert.							
<i>Literatur:</i>	Wird in der Vorlesung bekanntgegeben.							
<i>Arbeitslast:</i>	45 Stunden Lehrveranstaltungen 105 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. rer. nat. Klaus Dohmen (Dozent, Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Kryptoanalyse</u>	2	0	1	0		Mm/30	5

2164 GPU-Programmierung

<i>Modulname:</i>	GPU-Programmierung	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2164	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-GPUP	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Dipl.-Informatiker (FH) Daniel Stockmann (Dozent)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	GPU-Programmierung	2	0	2	0		Msn/V30	5

2152 Biodatenbanken II Ontologie und Semantik

<i>Modulname:</i>	Biodatenbanken II Ontologie und Semantik	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2152	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-BD2OS	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Biodatenbanken II Ontologie und Semantik</u>	2	1	1	0	LT	Mm/30	5

2159 Medienkodierung

<i>Modulname:</i>	Medienkodierung	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2159	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	03-MDKOD	<i>Häufigkeit:</i>	Sommersemester
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Modul "Medienkodierung" soll die Studierenden zunächst mit den Grundlagen der Informationstheorie und der Nachrichtenübertragung sowie der verlustfreien und verlustbehafteten Datenkompression bekannt machen. Die Studierenden beherrschen nach Abschluss des Moduls die Methodik verschiedener Kompressionsverfahren und können die Grenzen der Datenkompression erfassen. Es wird eine Reihe von konkreten Verfahrenstechniken aus den verschiedensten Bereichen der Daten- und Multimediakompression sowie die Prinzipien für das Design von Algorithmen und deren Komplexität dargestellt.</p> <p>Es soll ein detailliertes Bild von der Herangehensweise, den Konzepten und Techniken der Datenkompression vermittelt werden, was klassische und moderne Bild-, Video- und Audioformate einschließt. Nach Abschluss des Moduls sollen die Studierenden nicht nur in der Lage sein selbstständig unterschiedliche Multimediadateien für die weitere Verarbeitung im Bereich der Medieninformatik einzusetzen, sondern die angewandten Verfahren im Bedarfsfall auch weiter zu entwickeln.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Grundlagen der Informationstheorie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informationsgehalt und Entropie • Optimaler und redundanter Code • Digitalisierungsstrategien und Datenreduktion • Qualität und Datenrate <p>Kompressionstechniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Systematisierung von Codierungstechniken • Lempel-Ziv Kompression • Präfix Codes, Huffman Kodierung, Shannon-Fano Kodierung • Andere verlustfreie Verfahren wie Burrows-Wheeler-Transformation <p>Bildkodierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pixelgraphiken und Farbräume • JPEG und Diskrete Kosinustransformation • Vektorgraphiken <p>Videokodierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prinzipien der Bewegtbildkodierung in H.261 • Grenzen moderner Verfahren <p>Weitere Kodierungsformen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audiokodierung: Von PCM zu MPEG Audio Layer-3 • Hexagonale Kodierung 		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die Vorlesung vermittelt grundlegende Kenntnisse mittels Skript, Folien, Beamer-Präsentationen und Tafel und vertieft diese in den zugehörigen Übungen und Praktika weiter, um das methodische Verständnis zu erhöhen.</p>		
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Effelsberger, Wolfgang; Steinmetz, Ralf (1998). Video Compression Techniques. dpunkt.verlag, Heidelberg • Küsters, Heiner (1995). Bilddatenkomprimierung mit JPEG und MPEG. Franzis, Poing. • Lipp, Thomas W. (1997). Grafikformate. Microsoft Press, Unterschleißheim. • Miano, John (2000). Compressed Image File Formats. Addison-Wesley, Reading. • Sayood, Khalid (2005). Introduction to Data Compression. 3rd Ed., San Francisco, CA: Morgan-Kaufmann. • Salomon, David (2006). Data Compression, The Complete Reference. Springer; 4th ed. • Strutz, Tilo (2002). Datenkompression. Grundlagen, Verfahren und deren Anwendung in der Verarbeitung von Graustufen und Farbbildern. Rostock • Taubman, David S. & Marcellin, Michael (2001). JPEG2000: Image Compression Fundamentals, Standards and Practice, Kluwer International Series in Engineering & Computer Science 		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		

<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. rer. nat. Marc Ritter (Dozent)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Medienkodierung</u>	2	0	2	0		Ms/60	5

2154 Bioinformatik und Forensik

<i>Modulname:</i>	Bioinformatik und Forensik	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2154	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	03-BINFO	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Am Ende der Lehrveranstaltung verstehen die Studierenden die Grundlagen der Genetik und der in ihr verwandten Diagnostik und können die biologisch-forensischen Methoden auf konkrete Fragestellungen anwenden.</p> <p>Die Studierenden kennen die Bedeutung von Polymorphismen, sowie deren statistische und methodische Grundlagen. Sie können die relevanten Informationssysteme und Datenbanken nutzen. Die Studierenden verstehen den Zusammenhang zwischen bioinformatischen Ansätzen, Methoden und Algorithmen und der Forensik</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>Begriffsbestimmung Forensik und Kriminalbiologie</p> <p>-</p> <p>Biologische Grundlagen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Populationsgenetik und Evolution des Menschen • Biomoleküle (DNA, rDNA, mtDNA) und Mutationsanalysen • genetische Polymorphismen und gendiagnostische Methodik <p>-</p> <p>Statistische und bioinformatische Grundlagen sowie Biometrische Verfahren</p> <p>-</p> <p>Forensische Entomologie</p> <p>-</p> <p>Kriminalbiologische Spurenanalyse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fingerabdruck • genetischer Fingerabdruck - autosomale STRs • Blutspuren, Blutspurenmuster und Verteilungsanalyse • Gesichtsrekonstruktion <p>-</p> <p>Forensische Qualitätssicherung</p> <p>-</p> <p>Ansätze der Wissenschaftlichen Fotografie</p>		

<i>Lernmethoden:</i>	Seminaristische Vorlesung mit Beamer-Präsentation und Tafelanschrieb <ul style="list-style-type: none"> • Ausgewählte Schauversuche - Betreutes Praktikum am Rechner - Studentische Vorträge (Team- und Einzelarbeiten)																																
<i>Literatur:</i>	Grundlagen der Kriminalistik/ Kriminologie. Lehr- und Studienbriefe Kriminalistik/Kriminologie, Band 1 Berthel, R.; Mentzel, Th.; Neidhardt, K.White (ed),Crime Scene to Court, The Essentials of Forensic Science, The Royal Society of Chemistry, London, 2004 M. Benecke, Dem Täter auf der Spur. So arbeitet die moderne Kriminalbiologie - Forensische Entomologie und Genetische Fingerabdrücke, Lübbe Verlag, 2006 B. Herrmann, K.S. Saturnus, Biologische Spurenkunde, Bd.1, Kriminalbiologie 1; Springer Verlag, Berlin, 2007 Alan Gunn: Essential Forensic Biology, 2009, Wiley Introduction to Statistics for Forensic Scientists, David Lucy, Wiley, 2006 Ralph Rapley, David Whitehouse: Molecular Forensics, 2007, Wiley																																
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung																																
<i>Anbieter:</i>	<u>03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften</u>																																
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Dr. rer. nat. Dirk Labudde (Inhaltverantwortlicher)</u>																																
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Modulstruktur</i></th> <th><i>V</i></th> <th><i>S</i></th> <th><i>P</i></th> <th><i>T</i></th> <th><i>PVL</i></th> <th><i>PL</i></th> <th><i>CP</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><u>Bioinformatik und Forensik</u></td> <td>2</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>LT</td> <td></td> <td>5</td> </tr> <tr> <td><u>Teilprüfung 1</u></td> <td colspan="5"></td> <td>PI4a</td> <td></td> </tr> <tr> <td><u>Teilprüfung 2</u></td> <td colspan="5"></td> <td>PI4sn/V20</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>	<u>Bioinformatik und Forensik</u>	2	1	1	0	LT		5	<u>Teilprüfung 1</u>						PI4a		<u>Teilprüfung 2</u>						PI4sn/V20	
<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>																										
<u>Bioinformatik und Forensik</u>	2	1	1	0	LT		5																										
<u>Teilprüfung 1</u>						PI4a																											
<u>Teilprüfung 2</u>						PI4sn/V20																											

2176 C++

<i>Modulname:</i>	C++	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2176	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-CPP	<i>Häufigkeit:</i>	Sommersemester					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Das Modul ist für Teilnehmer konzipiert, die bereits Kenntnisse in einer objektorientierten Programmiersprache haben. Im Wesentlichen werden Sprachkonzepte vorgestellt, die sich von der Programmiersprache Java unterscheiden.</p> <p>Darüber hinaus lernen die Teilnehmer Grundlagen zum Umgang mit der GNU Toolchain und der Entwicklung auf der Konsole.</p> <p>Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Parallelprogrammierung mit Threads und Prozessen. Am Ende der Veranstaltung findet ein kurzer Ausflug in die Programmierung von Shaderpipelines mit OpenGL statt.</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programmentwicklungsumgebungen für C++ • Namensbereiche, Funktionen mit voreingestellten Argumenten • Klasse als abstrakter Datentyp, Definieren von Klassen • Klassenvariablen und Klassenfunktion, • Überladen von Funktionen und Operatoren • Aggregation und Assoziation von Objekten • einfache und mehrfache Vererbung mit Zugriffsrechten, Polymorphismus, • Generische Programmierung - Klassentemplates • Friend - Funktionen und - Klassen 							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Es handelt sich um eine klassische Präsenzveranstaltung, die jedoch auch vollständig als Videoaufzeichnung vorliegt.</p> <p>Zu jeder Einheit existieren praktische Programmierübungen und Musterlösungen, die nach der Veranstaltung als PDF zur Verfügung stehen.</p> <p>In der Mitte der Veranstaltung fertigen die Teilnehmer einen Beleg an, im dem ein Programm auf einem Rechner parallelisiert wird. Ein zweiter Beleg erfolgt in Gruppenarbeit. Dabei soll die gleiche Aufgabe auf allen Pool-Rechnern parallel berechnet werden.</p>							
<i>Literatur:</i>	<p>Stroustrup, B.: The C++ Programming Language, 4. Edition, Pearson Education</p> <p>Munshi, A.: OpenCL - Programming Guide, Addison-Wesley, 2012</p> <p>Hwu, Wen-Mei W.: CPU Computing Gems, Emerald Edition, Morgan Kaufman, 2011</p> <p>Breyman, U. Der C++-Programmierer, Hanser, 2011</p> <p>Will, T.W.: C++11 programmieren Galileo Computing 2012</p> <p>Wolf, J.: Qt 4.6 Galileo Computing 2010</p>							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. rer. nat. habil. Thomas Haenselmann (Dozent, Inhaltverantwortlicher, Prüfer)							
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	C++	2	0	2	0	LT	Ms/90	5

2137 Abwehr von IT-Angriffen

<i>Modulname:</i>	Abwehr von IT-Angriffen	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2137	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-AITAN	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	5					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>In diesem Modul sammeln die Studierenden praktische Erfahrungen mit dem Angriff auf und der Verteidigung von IT-Systemen (Fachkompetenz). Die Studierenden schlüpfen dabei in beide Rollen (Angrifer und Verteidiger). Sie sind mit verschiedenen Angriffskonzepten vertraut und kennen entsprechende Gegenmaßnahmen. Jeder Teilnehmer hat vertiefte Kenntnisse über Schwachstellen in System- und Anwendungssoftware, insbesondere in webbasierten Applikationen. Die Studierenden können Schwachstellen und Sicherheitsprobleme in IT-Systemen erkennen und lösen (Methodenkompetenz). Innerhalb der Übung lösen die Teilnehmer praktische Problemstellungen. Darüber hinaus reflektieren Sie über gesammelte Erfahrungen gemeinsam mit den anderen Kursteilnehmer (Kommunikations- und Sozialkompetenz).</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Angriffe in geschützter Umgebung ausprobieren (innerhalb des Praktikums) • Anwendung von Tools und Scannern zum Finden von Schwachstellen • Werkzeuge für den Angriff: KeyLogger, Password Cracker, Nmap-Suite, Volatility Framework • Techniken und Werkzeuge zum Ausspionieren und Eindringen auf unterschiedlichen Betriebssystemumgebungen (Windows, Unix, Mac Os X) • Web- und Datenbank-Hacking (SQL-Injection, Meta-Exploits, Web Server Hacking) • Mobile Hacking (in WLANs), Angriff auf Mobiltelefone (Android + iOS) • Abwehr von Angriffen - Generelle Strategien und konkrete Gegenmaßnahmen 							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Im Rahmen der seminaristisch durchgeführten Vorlesung werden die notwendigen Kenntnisse und Techniken für ein Eindringen in Computersysteme sowie der Einleitung von Gegenmaßnahmen vermittelt. Hierfür werden immer wieder Fallbeispiele aus der Praxis beispielhaft angeführt. Die Lehrinhalte werden mittels Folien, Beamer-Präsentationen, Tafel dargestellt.</p> <p>Die Teilnehmer erproben im Rahmen des Praktikums Angriff und Verteidigung in einem geschlossenen Netzwerk. Im Laufe dieses "Hacker"-Praktikums sollen die Studierenden unter anderem den Angriff auf ein fiktives Firmennetzwerk durchführen, wobei sie die innerhalb der Veranstaltung erlernten Methoden und Techniken einsetzen. Für das Selbststudium werden konkrete Anregungen gegeben.</p>							
<i>Literatur:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Vorlesungsmanuskript (Folienkopien) • McClure, S., Scambray, J. et al.: Hacking Exposed 7 - Network Security Secrets & Solutions. Mc Graw Hill 2012. • Kraft, P., Weyert, A.: Network Hacking. Professionelle Angriffs- und Verteidigungstechniken gegen Hacker und Datendiebe. 3. überarbeitete Auflage. Franzis Verlag 2012. • Erickson, J.: Hacking: Die Kunst des Exploits. dpunkt.Verlag, 2008. • Niemietz, M.: Clickjacking und UI-Redressing - Vom Klick-Betrug zum Datenklau. dpunkt.verlag, 2012. • Heidenreich, M. et al: Web Application Obfuscation. Syngress Media 2010. 							
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Ronny Bodach (Dozent, Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	V	S	P	T	PVL	PL	CP
	<u>Abwehr von IT-Angriffen</u>	0	2	2	0	LT	Ms/90	5

2138 Virentechnologie/ Antivirensoftware

<i>Modulname:</i>	Virentechnologie/ Antivirensoftware	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2138	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>		<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	5					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	45 Stunden Lehrveranstaltungen 105 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Virentechnologie/ Antivirensoftware</u>	0	2	1	0	U	Mm/30	5

2173 Softwaretechnik-Projekt IT-Sicherheit

<i>Modulname:</i>	Softwaretechnik-Projekt IT-Sicherheit	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2173	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>		<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	5
<i>Ausbildungsziele:</i>			
<i>Lehrinhalte:</i>			
<i>Lernmethoden:</i>			
<i>Literatur:</i>			
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>			
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>
	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>
			<i>PL</i>
			<i>CP</i>
	Softwaretechnik-Projekt IT-Sicherheit	0	0
		4	0
			5

2142 2D/ 3D-Computergrafik

<i>Modulname:</i>	2D/ 3D-Computergrafik	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2142	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-2D3D-19	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	5					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	2D/ 3D-Computergrafik	2	0	2	0		Ms/90	5

2141 Web Analytics

<i>Modulname:</i>	Web Analytics	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2141	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	03-WEAN	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	5
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>"If I have 3 million customers on the Web, I should have. 3 million stores on the Web". (Jeff Bezos, Gründer und CEO amazon.com).</p> <p>Ergänzend zum Modul "Data Mining" wird in diesem Modul ausschließlich auf die Daten-Erhebung und -Analyse im Online-Bereich fokussiert. Insbesondere der Handel aber zunehmend auch immer mehr Services sind im Web zahlreich vertreten. Über Web-basierte Geschäftsprozesse (in Portalen und Shops) erheben sie über Anwender und Kunden enorme Datenmengen die mittels Web Analytics zu wertvollen Informationen "veredelt" werden können. Die Wissens- und Kompetenzvermittlung über die Erhebung (Online-Marktforschung), das Auswerten (Web Mining) sowie die automatisierte Anwendung der aus den Daten gewonnenen Erkenntnisse (z. B. in A-B-Tests über Realtime Product Recommendation Engines) steht im Zentrum dieses Moduls.</p> <p>Die Absolventen beherrschen grundlegende Prinzipien und Verfahren rund um das Thema Personalisierung und Individualisierung im Web. Sie sind in der Lage, das Web-Portal als eine, sich dem Verhalten der Anwender und Kunden adaptiv anpassende Interaktions-Plattformen zu verstehen und zu nutzen. Sie werden im Rahmen ihres Praktikums u.a. auch eigenständig Software-Lösungen programmieren und online testen. Hierbei werden sie im Web frei verfügbare APIs (Programmierschnittstellen zum Zugriff auf Online-Daten) der "großen" Portale wie Amazon, Google und eBay kennenlernen sowie bei ihrer Softwareentwicklung selbständig nutzen.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung und Umgang mit Systemen wie Google Analytics, Webmastertools, Adwords, Adsense, Website Optimizer, ... • gezielte Erhebung von Online-Daten in Online-Experimenten zur Marktforschung (Varianten/A-B-Tests), • Analyse von "Click Data" im Web 1.0 (User-Tracking) und "Tagging Data" im Web 2.0 (z.B. del.icio.us), • Intention Data: Search (z. B. google, yahoo, ...), • Attention Data: Discovery (z. B. amazon), • Modeling People and their Interactions: Reputation Systems and Social Network Analysis (Xing, facebook), • Modeling Products and Collective Intelligence: Realtime Product Recommender Systems (z. B. prudsys), • Modeling Situation and Location (z. B. local based services). 		
<i>Lernmethoden:</i>	<p>In der Vorlesung werden die Mechanismen der Online-Daten-Erhebung (incl. Online-Experimente) und -Auswertung (Web Analytics) vermittelt. Es werden praktische Beispiele anhand großer, innovativer Web-Portale und - Shops vorgestellt und "hinter die Kulissen" deren Lösungen geblickt. Im Praktikum erfolgt die Programmierung von Web-Analytics-Lösungen im Team von 2-3 Studierenden. Hierbei werden freie Programmier-Tools sowie frei verfügbare Schnittstellen (API's) zum Daten-Zugriff verwendet.</p>		
<i>Literatur:</i>	<p>Vorlesungsmanuskript (Folienkopien)</p> <p>Baldi, P; Frasconi P.; Smyth, P.: Modeling the Internet and the Web: Probabilistic Methods and Algorithms, John Wiley and Sons, 2003, ISBN 0470849061.</p> <p>Pyle, D.: Business Modeling and Data Mining, Morgan Kaufmann, 2003, ISBN 155860653X.</p> <p>Pyle, D.: Data Preparation for Data Mining, Morgan Kaufmann, 1999, ISBN 1558605290.</p> <p>Shapiro, C. and Varian, H.R.: Information Rules, Harvard Business School Press, 1999, ISBN 087584863X.</p> <p>Segaran, T.: Programming Collective Intelligence: Building Smart Web 2.0 Applications, O'Reilly, 2007, ISBN 0596529325.</p> <p>API-Schnittstellen-Beschreibungen z.B. von Amazon, eBay, Google, etc</p>		
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>		
<i>Anbieter:</i>	<p><u>03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften</u></p>		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<p><u>Prof. Dr.-Ing. Andreas Ittner</u> (Inhaltverantwortlicher)</p>		

<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
		<u>Web Analytics</u>	2	0	2	0		Msn/B

2148 Datenanalyse und Visualisierung

<i>Modulname:</i>	Datenanalyse und Visualisierung	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2148	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-DAVIS	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	5					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Datenanalyse und Visualisierung</u>	0	1	3	0		Msn/B	5

2153 Digitale Bildverarbeitung

<i>Modulname:</i>	Digitale Bildverarbeitung	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2153	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>	03-DBV1	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	5
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>Die Veranstaltung hat das Ziel die Teilnehmer mit einem Repertoire an Bildverarbeitungsverfahren vertraut zu machen, die ihre Anwendung z.B. in der industriellen, medizinischen oder forensischen Praxis finden.</p> <p>Diese Verfahren werden teilweise isoliert, teilweise anhand von konkreten Anwendungsbeispielen erläutert. Ein konkretes Beispiel hierfür ist die Erkennung von handgeschriebenen Schriftzeichen. Diese Anwendung motiviert u.A. den Einsatz von digitalen Kurven und Methoden zu deren Vergleich.</p> <p>Anhand von fertigen oder teilfertigen Programmen als Quelltext sollen Teilnehmer auch an die programmtechnische Implementierung einiger Verfahren herangeführt werden.</p>		
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>(in nicht chronologischer Reihenfolge)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen: Bildgebende Geräte, neueste Forschungsrichtungen im groben Überblick, Farbräume • Digitale Kurven: Kodierung, Eigenschaften, Kurvenvergleiche, Merkmale, Hough-Transformation und Curvature Scale Space. Anwendung auf Erkennung von Fingerabdrücken. • Regionen: Merkmale, (Zentral-)Momente (translations-, skalierungs-, rotationsinvariant) • Bildsegmentierung u. Alpha-Matting: Pixel-, silhouetten und regionenbasierte Verfahren, dynamische Programmierung, Watershed-Verfahren, Einführung des Gradienten • Basistransformationen: Diskrete Fourier-Transformation, DCT, Einführung in die Idee und Wavelet-Transformation • Filter: Hoch-, Tief-, Bandpass, Definition und Implementierung von Faltungen • Histogramme: Entropie von Grauwertverteilungen, Histogrammanipulationen • Textumaße 		

<i>Lernmethoden:</i>	<p>Die mathematischen oder informatischen Inhalte der Bildverarbeitung eignen sich nur selten für dialektische Erörterungen und erfolgen größtenteils als klassischer Frontalunterricht.</p> <p>Wenn möglich werden die Teilnehmer allerdings durch gezielte Fragen motiviert aus ihrem bekannten Wissen die Inhalte der Vorlesungseinheit abzuleiten.</p> <p>Die meisten Themenfelder werden durch einen vollständigen Foliensatz unterstützt. Er dient mit seinen teilweise ausführlichen textuellen Erläuterungen eher als Skript für die Nachbereitung bzw. kann im Vorhinein ausgedruckt und während der Veranstaltungen um Kommentare ergänzt werden.</p> <p>Ab dem Sommersemester 2016 werden auch Videoaufzeichnungen der Veranstaltungen verfügbar sein.</p> <p>In den Übungen werden die vorgestellten Verfahren an konkreten Rechenbeispielen vergegenständlicht oder in Beispielprogrammen implementiert. Dabei stehen den Studierenden Templates zur Verfügung, die um einfache Programmkonstrukte oder Formeln ergänzt werden müssen. Dabei liegt der Fokus nicht auf der Programmierung, sondern der Anwendung der Inhalte aus der Vorlesung. Rudimentäre Kenntnisse einer prozeduralen Programmiersprache reichen für die Lösung der Aufgaben aus. Nach der Übersetzung des Quelltexts kann das Ergebnis an Beispielbildern getestet werden.</p>																
<i>Literatur:</i>	<p>Tönnies, K.D.: Grundlagen der Bildverarbeitung, Pearson Studium, 2005</p> <p>Jähne, B.: Digitale Bildverarbeitung, Springer, 1991</p> <p>Wahl, F.M.: Digitale Bildverarbeitung, Springer, 1984</p> <p>Pratt, W.K.: Digital Image Processing, John Wiley & Sons, 1978</p> <p>Handels, H.: Medizinische Bildverarbeitung, B.G. Teubner, 2000</p>																
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen</p> <p>90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>																
<i>Anbieter:</i>	<u>03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften</u>																
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	<u>Prof. Dr. rer. nat. habil. Thomas Haenselmann (Inhaltverantwortlicher)</u>																
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Modulstruktur</i></th> <th><i>V</i></th> <th><i>S</i></th> <th><i>P</i></th> <th><i>T</i></th> <th><i>PVL</i></th> <th><i>PL</i></th> <th><i>CP</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><u>Digitale Bildverarbeitung</u></td> <td>2</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>0</td> <td></td> <td>Ms/90</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>	<u>Digitale Bildverarbeitung</u>	2	0	2	0		Ms/90	5
<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>										
<u>Digitale Bildverarbeitung</u>	2	0	2	0		Ms/90	5										

2157 Wirtschaftsinformatik im europäischen Kontext

<i>Modulname:</i>	Wirtschaftsinformatik im europäischen Kontext	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2157	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-WIFEK	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	5					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Wirtschaftsinformatik im europäischen Kontext</u>	2	0	2	0		Ma	5

2158 Ethik in Technik und Wirtschaft

<i>Modulname:</i>	Ethik in Technik und Wirtschaft	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2158	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-ETHI	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	5					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Ethik in Technik und Wirtschaft</u>	2	0	2	0		Ma	5

2126 Geschäftsprozess- und Enterprise-Content-Management

<i>Modulname:</i>	Geschäftsprozess- und Enterprise-Content-Management	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2126	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>		<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	3					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	45 Stunden Lehrveranstaltungen 105 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Geschäftsprozess- und Enterprise-Content-Management</u>	0	2	1	0		Ms/90	5

2127 Datenrepräsentation-Technologien und APIs

<i>Modulname:</i>	Datenrepräsentation-Technologien und APIs	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch
<i>Modulnummer:</i>	2127	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.
<i>Modulcode:</i>		<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	3
<i>Ausbildungsziele:</i>			
<i>Lehrinhalte:</i>			
<i>Lernmethoden:</i>			
<i>Literatur:</i>			
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung		
<i>Dozententeam (Rollen):</i>			
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>
		<i>P</i>	<i>T</i>
		<i>PVL</i>	<i>PL</i>
		<i>CP</i>	
	<u>Datenrepräsentation-Technologien und APIs</u>	2	0
		2	0
		LT	
		Ms/120	5

2166 Biodatenbanken II Ontologie und Semantik

<i>Modulname:</i>	Biodatenbanken II Ontologie und Semantik	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2166	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-DB2OS	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>	<p>iel der Veranstaltung ist die Herausbildung umfassender Fähigkeiten und Fertigkeiten beim Umgang mit Datenbanken, Taxonomie und GO-Termen beruhen. Einen weiteren Fokus bildet das Studium der Ontologien und Semantik am Beispiel der Biologie. Beide Schwerpunkte werden mit neuartigen Algorithmen und Anwendungen kombiniert</p>							
<i>Lehrinhalte:</i>	<p>1. Überblick Datenbanken in der Biologie und Suche nach biologischer Information</p> <ul style="list-style-type: none"> • Datenbanken • Werkzeuge • Stoffwechseldatenbanken und Interaktions-Datenbanken <p>2. Das Handwerkszeug</p> <ul style="list-style-type: none"> • Optimierungsverfahren • Textmining • PowerGraphs <p>3. Die Anwendungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Andipogen und Ribox • GoPubMed und GoGene <p>Alle Inhalte werden an Beispielen erläutert und in praktischen Übungen angewendet.</p>							
<i>Lernmethoden:</i>	<p>Tafelanschrieb Folien Beamerpräsentation Übungsaufgaben Rechnerarbeit (Programmierung) Kurzvorträge</p>							
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	<p>60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung</p>							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>	Prof. Dr. rer. nat. Dirk Labudde (Inhaltverantwortlicher)							
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Biodatenbanken II Ontologie und Semantik</u>	2	1	1	0	LT	Mm/30	5

2129 C++

<i>Modulname:</i>	C++	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2129	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>		<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	C++	2	0	2	0	T	Ma	5

2130 C#

<i>Modulname:</i>	C#	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2130	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>		<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	4					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>C#</u>	2	0	2	0	LT	Ma	5

2112 Softwaretechnik-Projekt

<i>Modulname:</i>	Softwaretechnik-Projekt	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2112	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>		<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Wahlpflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	5					
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	60 Stunden Lehrveranstaltungen 90 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	Softwaretechnik-Projekt	0	0	4	0		Msn/PA	5

2155 Praxismodul (12 Wochen)

<i>Modulname:</i>	Praxismodul (12 Wochen)	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2155	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	03-PMMI	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>	6					
<i>Ausbildungsziele:</i>	Während dieser längeren, zusammenhängenden Arbeitstätigkeit in einem Unternehmen oder einer anderen Einrichtung, möglichst außerhalb der Hochschule, wird der Student seine bisher erworbenen Kompetenzen gezielt einsetzen und zwar einerseits sein fachliches Wissen und andererseits in Kombination damit seine übergreifenden sozialen Fähigkeiten. Er wird dabei einen für Laseringenieure möglichen Einsatzbereich genauer kennen lernen. Durch seine Arbeit erwirbt er praktische Erfahrungen und Kompetenzen in Ergänzung bisheriger Ausbildungsinhalte, z.B. auch hinsichtlich innerbetrieblicher Organisationsformen und Abläufe. Er erwirbt zusätzlich die Kompetenzen, wissenschaftlich zu arbeiten und zu recherchieren.							
<i>Lehrinhalte:</i>	Komplexe wissenschaftliche Aufgabe aus dem Bereich Lasertechnik.							
<i>Lernmethoden:</i>	Selbstständige wissenschaftlich - praktische Arbeit, auch im Rahmen eines Teams oder eines Auslandeinsatzes, Seminar zur Vorbereitung des Praxiseinsatzes.							
<i>Literatur:</i>	Projektbezogene Literaturrecherche durch die Studenten.							
<i>Arbeitslast:</i>	0 Stunden Lehrveranstaltungen 450 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	03 Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitenformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Praxismodul (12 Wochen)</u>							15
	<u>Teilprüfung 1</u>						PI4sn/B	
	<u>Teilprüfung 2</u>						PI4m/15	

2156 Bachelorprojekt

<i>Modulname:</i>	Bachelorprojekt	<i>Unterrichtssprache:</i>	deutsch					
<i>Modulnummer:</i>	2156	<i>Abschluss:</i>	B.Sc.					
<i>Modulcode:</i>	06-BACH	<i>Häufigkeit:</i>	jahresweise					
<i>Pflicht/Wahl:</i>	Pflicht	<i>Dauer:</i>	1					
<i>Studiengang:</i>	Angewandte Informatik	<i>Regelsemester:</i>						
<i>Ausbildungsziele:</i>								
<i>Lehrinhalte:</i>								
<i>Lernmethoden:</i>								
<i>Literatur:</i>								
<i>Arbeitslast:</i>	15 Stunden Lehrveranstaltungen 435 Stunden Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, Prüfungsvorbereitung							
<i>Anbieter:</i>	06 Fakultät Medien							
<i>Dozententeam (Rollen):</i>								
<i>Lerneinheitsformen und Prüfungen:</i>	<i>Modulstruktur</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>P</i>	<i>T</i>	<i>PVL</i>	<i>PL</i>	<i>CP</i>
	<u>Bachelorprojekt</u>							15
	<u>Tutorium</u>	0	1	0	0			
	<u>Bachelorarbeit</u>						PI4s	
	<u>Bachelorkolloquium</u>						PI4sn/K45	