

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

Vom 26. September 2019

Auf Grund von § 34 Abs. 1 Satz 1, 36 Abs. 1 des Gesetzes über die Freiheit der Hochschulen im Freistaat Sachsen (Sächsisches Hochschulfreiheitsgesetz - SächsHSFG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 15. Januar 2013 (SächsGVBl. S. 3), zuletzt geändert durch Gesetz vom 14. Dezember 2018 (SächsGVBl. S. 782), erlässt die Hochschule Mittweida diese Satzung.

Artikel 1

Die Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der Hochschule Mittweida vom 7. März 2017, zuletzt geändert durch Satzung vom 5. Juni 2018, wird wie folgt geändert:

1.

Paragraf 3 wird wie folgt geändert:

a)

Absatz 2 wird wie folgt neu gefasst:

„(2) Das Studium ist modular aufgebaut. Für erfolgreich absolvierte Module werden entsprechend dem hierzu erforderlichen Zeitaufwand für

1. die Teilnahme an Lehrveranstaltungen,
2. die Vor- und Nachbereitung von Lehrveranstaltungen,
3. das Selbststudium sowie
4. die Vorbereitung auf und die Ablegung von Prüfungen

Leistungspunkte nach dem European Credit Transfer and Accumulation System (Credits) vergeben. Die Anzahl der pro Modul zu erwerbenden Leistungspunkte ergibt sich aus dem Studienablaufplan. Leistungspunkte werden nur bei Bestehen

des Moduls (§ 21 Abs. 1) vergeben. Ein Leistungspunkt entspricht für einen durchschnittlich leistungsfähigen Studenten einer Arbeitslast von 30 Stunden.“

b)

Absatz 3 wird aufgehoben.

c)

Die Absätze 4 bis 7 werden zu Absätzen 3 bis 6.

d)

An den neuen Absatz 3 wird folgender neuer Satz angefügt: „Ein Wahlpflichtmodul wird in der Regel angeboten, wenn sich zehn oder mehr Studenten in dieses einschreiben.“

2.

Paragraf 12 wird wie folgt geändert:

In Absatz 5 werden die Wörter „einschließlich der Auswertung von Messdaten, der Bewertung und der Diskussion von Messergebnissen.“ durch die Wörter „einschließlich von Programmierarbeiten.“ ersetzt.

3.

Paragraf 35 wird wie folgt geändert:

a)

Dem Wortlaut wird folgender neuer Absatz 1 vorangestellt:

„(1) Der Studienablaufplan (Anlage) gilt für Studenten, die ihr Studium am oder nach dem 1. September 2019 aufgenommen haben. Die Angaben im Studienablaufplan zu Modulprüfung, Lehrveranstaltungen und Lehrveranstaltungsstunden und zur Selbststudienzeit im Modul „5516 Algorithmen und Datenstrukturen“ gelten für alle Studenten.“

b)

Die Absätze 1 bis 5 werden zu Absätzen 2 bis 6.

c)

Der neue Absatz 2 wird wie folgt neu gefasst:

„(2) Für Studenten, die ihr Studium zwischen dem 1. September 2018 und dem 31. August 2019 aufgenommen haben, gilt unbeschadet Abs. 1 Satz 2 der Studienablaufplan in seiner am 31. August 2019 geltenden Fassung.“

4.

Die Anlage (Studienablaufplan) erhält die aus der Anlage zu dieser Satzung ersichtliche Fassung.

Artikel 2

Diese Satzung tritt am 1. September 2019 in Kraft. Sie wird im Internetportal www.hs-mittweida.de/ordnungen veröffentlicht.

Ausgefertigt auf Grund des Fakultätsratsbeschlusses vom 12. Juni 2019 und der Genehmigung des Rektorates vom 24. September 2019.

Mittweida, den 26. September 2019

Der Rektor
der Hochschule Mittweida

Prof. Dr. phil. Ludwig Hilmer

Studienablaufplan

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

[➔ Onlineversion öffnen](#)

[🔍 Weitere Hinweise zum Dokument](#)

Modul/ Lerneinheiten	SSZ	LVS	1. Sem.		2. Sem.		CP	PVL	PL	Gew.
	Ah	ges.	V/S/P/T	V/S/P/T	V/S/P/T	V/S/P/T				
5502 Einführung in die Informatik I	165	135					10			2/36
55021 Einführung in die Programmierung				2/2/2/0					PI4s/120	7/10*
55022 Nutzung von Betriebssystemen				1/0/2/0					PI4s/90	3/10*
5522 Grundlagen des interaktiven Entertainments	75	75		2/1/2/0			5			1/36
5522(T1) Teilprüfung 1									PI4s/45	3/10*
5522(T2) Teilprüfung 2									PI4sn/PA	7/10*
5515 Grundlagen der Webprogrammierung	90	60		2/0/2/0			5		Ms/90	1/36
5505 Mathematik 1	75	75		3/2/0/0			5		Ms/120	1/36
5506 Fremdsprachen (Techn. Englisch)	90	60		0/4/0/0			5	Tem/15	Ms/90	1/36
5514 Wissenschaft und Wirtschaft 1	90	60			2/0/2/0		5		Msn/PA alt. Msn/ME	1/36
5507 Einführung in die Informatik II	195	105					10	U		2/36
55071 Weiterführende Programmierung				2/2/2/0					PI4s/120	7/10*
55072 Programmierbeleg				0/1/0/0					PI4sn/B	3/10*
5508 Grundlagen Mediensysteme	90	60		2/2/0/0			5		Ms/90	1/36
Spezialisierung Ia (1 aus 3)										
5553 Medienkodierung (IA)	90	60		2/0/2/0			5		Ms/60	1/36
5509 Kommunikationsnetze	90	60		3/0/1/0			5		Ms/90	1/36
5510 Visuelle Kommunikation	90	60		2/2/0/0			5		Msn/MP alt. Msn/PA	1/36
Spezialisierung Ib (1 aus 3)										
5511 Rechner- und Betriebssysteme (IA)	90	60		3/1/0/0			5		Ms/90	1/36
5548 Mobile Application Development I (IA)	90	60		2/0/2/0			5		Ms/90	1/36
5520 Modelling und Texturing 1 (CCD)	75	75		1/2/2/0			5		Msn/PA alt. Msn/ME	1/36
1. und 2. Semester gesamt:	1050	750	27	23	60					12/36
	-15	+15		+1						

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, T = Testat, U = Übungstestat, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, PI(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, A = alternativ, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, K = Kolloquium, LA = Laborarbeit, ME = Medienproduktion, PA = Projektarbeit, V = Vortrag

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

Modul/ Lerneinheiten	SSZ Ah	LVS ges.	3. Sem. V/S/P/T	4. Sem. V/S/P/T	CP	PVL	PL	Gew.
5524 Wissenschaft und Wirtschaft 2	90	60	2/0/2/0		5	AP	Msn/LA	1/36
5513 Datenrepräsentation-Technologien und APIs	90	60	2/0/2/0		5	LT	Ms/120	1/36
5516 Algorithmen und Datenstrukturen	90	60	2/1/1/0		5	AP	Msn/PA	1/36
Spezialisierung IIa (1 aus 3)								
5528 Datenbanken	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	1/36
5549 Mobile Application Development II (IA)	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	1/36
5518 Grundlagen Gamedesign (CCD)	75	75	1/2/2/0		5		Msn/PA alt. Msn/ME	1/36
Spezialisierung IIb (1 aus 3)								
5519 Graphen und Netzwerke	90	60	2/2/0/0		5	U	Ms/90	1/36
5550 Webprogrammierung I (IA)	90	60	1/2/1/0		5		Ms/90	1/36
5547 Modelling und Texturing 2 (CCD)	90	60	0/2/2/0		5		Msn/PA alt. Msn/ME	1/36
Spezialisierung IIc (1 aus 2)								
5521 2D/ 3D-Computergrafik	90	60	2/0/2/0		5	LT	Ms/90	1/36
5512 Contentdesign (CCD)	90	60	2/0/2/0		5		Msn/PA alt. Msn/ME	1/36
5523 Softwaretechnik-Grundlagen	75	75		2/1/2/0	5	LT	Ms/120	1/36
5534 Wissenschaft und Wirtschaft 3	90	60		2/0/2/0	5	AP	Msn/PA	1/36
5539 Game Programming	90	60		1/1/2/0	5		Msn/PA alt. Msn/ME	1/36
5527 Angewandtes Gamedesign	90	60		0/2/2/0	5		Msn/PA alt. Msn/ME	1/36
5525 IT-Recht und wissenschaftliches Arbeiten	90	60		0/4/0/0	5		Ms/90	1/36
Spezialisierung III (1 aus 5)								
5517 Verteilte Systeme (IA)	90	60		2/0/2/0	5		Ms/90	1/36
5530 Problemorientierte Programmierung mit C++ (IA)	90	60		2/0/2/0	5	LT	Ms/90	1/36
5541 GPU-Programmierung (IA)	90	60		2/0/2/0	5		Msn/V30	1/36
5529 Rigging und Animation (CCD)	90	60		0/2/2/0	5		Msn/PA alt. Msn/ME	1/36
5542 Sound in digitalen Medien (CCD)	90	60		2/0/2/0	5			1/36
5542(T1) Teilprüfung 1							PI4s/45	1/2*
5542(T2) Teilprüfung 2							PI4sn/ME	1/2*
3. und 4. Semester gesamt:	1065	735	24	25	60			12/36
	-15	+15	+1					

PVL-Formen: Te = Testat, s = schriftlich, m = mündlich, AP = Arbeitsprobe, LT = Labortestat, T = Testat, U = Übungstestat, Prüfungsformen: M = Modulprüfung, PI(4) = Prüfungsleistung (Mindesnote 4), s = schriftlich, m = mündlich, a = alternativ, sn = sonstige, A = alternativ, BA = Bachelorarbeit, B = Beleg, K = Kolloquium, LA = Laborarbeit, ME = Medienproduktion, PA = Projektarbeit, V = Vortrag

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

Modul/ Lerneinheiten	SSZ	LVS	3. Sem.	4. Sem.	CP	PVL	PL	Gew.
	Ah	ges.	V/S/P/T	V/S/P/T				

+/- Summen können je nach Auswahl differieren.

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

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

Modul/ Lerneinheiten	SSZ	LVS	5. Sem.	6. Sem.	CP	PVL	PL	Gew.
	Ah	ges.	V/S/P/T	V/S/P/T				
5546 Wissenschaft und Wirtschaft 4	180	120			10			2/36
55461 Softwaretechnik-Projekt			0/0/5/0				Plsn/PA alt. Plsn/ME	7/10*
55462 eBusiness			2/1/0/0				Pl4s/60	3/10*
Spezialisierung IVa (1 aus 2)								
5535 Big Data/ Data Mining	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	1/36
5540 Digitales Compositing (CCD)	90	60	0/2/2/0		5		Msn/PA alt. Msn/ME	1/36
Spezialisierung IVb (1 aus 3)								
5555 System- und Netzwerkadministration/ Netzwerksicherheit (IA)	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90	1/36
5545 Grundlagen und Anwendung der Kryptologie	90	60	2/0/2/0		5		Ms/90 alt. Msn/Mm30	1/36
5532 Mensch-Maschine-Interaktion (CCD)	90	60	2/0/2/0		5	T	Ms/90	1/36
5554 Game Development	180	120	1/3/4/0		10			2/36
5554(T1) Teilprüfung 1							Pl4sn/ME	8/10*
5554(T2) Teilprüfung 2							Pl4sn/B	2/10*
5543 Praxismodul (12 Wochen)	450	0			15			3/36
5543(T1) Teilprüfung 1							Pl4sn/B12	7/10*
5543(T2) Teilprüfung 2							Pl4sn/K12	3/10*
5544 Bachelorprojekt (12 Wochen)	435	15			15			3/36
55441 Tutorium				0/1/0/0				
55442 Bachelorarbeit							BA	2/3*
55443 Bachelorkolloquium							Pl4sn/K45	1/3*
5. und 6. Semester gesamt:	1425	375	24	1	60			12/36

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

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