



Hochschule **RheinMain**
University of Applied Sciences
Wiesbaden Rüsselsheim

AMTLICHE MITTEILUNGEN

Datum: 18.07.2017

Nr.: 498

Änderung der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik (dual), veröffentlicht in den Amtlichen Mitteilungen der Hochschule RheinMain Nr. 425 vom 19.07.2016, Nr. 454 vom 15.11.2016

Herausgeber:

Präsident
Hochschule RheinMain
Kurt-Schumacher-Ring 18
65197 Wiesbaden

Redaktion:

Geschäftsstelle Prüfungswesen
Telefon: 0611 9495-1104
E-Mail: pruefungswesen@hs-rm.de

Bekanntmachung

Nach § 1 der Satzung der Hochschule RheinMain zur Bekanntmachung ihrer Satzungen vom 04.06.2013 (StAnz. vom 29.07.2013, S. 929) wird die Änderung der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik (dual), des Fachbereichs Design Informatik Medien der Hochschule RheinMain hiermit bekannt gegeben.

Wiesbaden, 18.07.2017

Prof. Dr. Detlev Reymann
Präsident

Änderung der Besonderen Bestimmungen für den Bachelor-Studiengang Medieninformatik (dual), veröffentlicht in den Amtlichen Mitteilungen der Hochschule RheinMain Nr. 425 vom 19.07.2016 und der Amtlichen Mitteilung Nr. 454 vom 15.11.2016

Aufgrund § 44 Abs. 1 Nr. 1 des Hessischen Hochschulgesetzes (HHG) in der Fassung vom 14.12.2009 (GVBl. I S. 666), zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 30.11.2015 (GVBl. S. 510), hat der Fachbereichsrat des Fachbereichs Design Informatik Medien der Hochschule RheinMain am 20.06.2017 folgende Änderungen der o. a. Prüfungsordnung beschlossen. Sie entsprechen den Allgemeinen Bestimmungen für Prüfungsordnungen der Bachelor-Studiengänge (ABPO-Bachelor) der Hochschule RheinMain vom 16.04.2013, veröffentlicht in den Amtlichen Mitteilungen Nr. 224 vom 16.04.2013 und wurden in der 151. Sitzung des Senats der Hochschule RheinMain am 11.07.2017 beschlossen und vom Präsidium am 18.07.2017 gemäß § 37 Abs. 5 HHG genehmigt.

Die Änderungen sind durch Fettdruck, Unterstreichung und Kursivschrift kenntlich gemacht.

I. Änderungen

1. Ziffer 2.1.7 wird wie folgt geändert:

„Das praxisintegrierte duale Studium zeichnet sich durch eine besonders enge Verzahnung der Lernorte Hochschule und kooperierendes Unternehmen aus. Es kombiniert eine anspruchsvolle akademische Ausbildung mit einer kontinuierlichen Integration der Studierenden in die betrieblichen Prozesse und Projekte des kooperierenden Unternehmens. Die Studierenden bringen auf diese Weise ihre an der Hochschule erworbenen Kenntnisse schon während des Studiums in ihre betrieblichen Tätigkeiten ein und reflektieren umgekehrt die an der Hochschule erworbenen Kompetenzen und Methoden durch ihren vertieften berufspraktischen Erfahrungshintergrund. Neben regelmäßigen integrierten berufspraktischen Phasen wird dies durch die Verlagerung praktischer Modulinhalte an den Lernort kooperierendes Unternehmen unterstützt. Das Studium qualifiziert für eine anspruchsvolle Tätigkeit als Medieninformatikerin beziehungsweise Medieninformatiker in Wirtschaft, Industrie, Handel und Dienstleistung. Um den Anforderungen einer Funktion in den Schnittstellenfeldern zwischen Gestaltung und Anwendungsentwicklung zu genügen, verfügen die Absolventinnen und Absolventen über ein breites und integriertes Fachwissen und Verstehen der aktuellen wissenschaftlichen Grundlagen im Bereich der Informatik und ihrer medien- und designrelevanten Anwendungsgebiete. Die Absolventinnen und Absolventen haben ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden im Bereich der Informatik und können die Methoden und Technologien der Informatik auf Problemstellungen in Industrie und Wirtschaft anwenden und weiterentwickeln. Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, relevante bereichsspezifische Informationen zu sammeln, zu bewerten, zu interpretieren und daraus wissenschaftlich fundierte Urteile abzuleiten. Aufgeschlossenheit für neue Technologien sowie Sensibilität für medien- und designrelevante Problemstellungen befähigen sie zu interdisziplinärer Teamarbeit und zur Entwicklung ganzheitlicher Lösungen im IT-Bereich. Die Absolventinnen und Absolventen können fachbezogene Positionen und komplexe Problemlösungen gegenüber Fachleuten und in multidisziplinären Teams argumentativ vertreten und Verantwortung in einem Team übernehmen. Die Absolventinnen und Absolventen sind befähigt, ihr berufliches Handeln theoretisch und methodisch zu begründen und kritisch in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen und Folgen zu reflektieren.“

wird durch

„Das praxisintegrierte duale Studium zeichnet sich durch eine besonders enge Verzahnung der Lernorte Hochschule und kooperierendes Unternehmen aus. Es kombiniert eine anspruchsvolle akademische Ausbildung mit einer kontinuierlichen Integration der Studierenden in die betrieblichen Prozesse und Projekte des kooperierenden Unternehmens. Die Studierenden bringen auf diese Weise ihre an der Hochschule erworbenen Kenntnisse schon während des Studiums in ihre betrieblichen Tätigkeiten

ein und reflektieren umgekehrt die an der Hochschule erworbenen Kompetenzen und Methoden durch ihren vertieften berufspraktischen Erfahrungshintergrund. Neben regelmäßigen integrierten berufspraktischen Phasen wird dies durch die Verlagerung praktischer Modul Inhalte an den Lernort kooperierendes Unternehmen unterstützt.

Das Studium qualifiziert für eine anspruchsvolle Tätigkeit als Medieninformatikerin beziehungsweise Medieninformatiker in Wirtschaft, Industrie, Handel und Dienstleistung.

Um den Anforderungen einer Funktion in den Schnittstellenfeldern zwischen Gestaltung und Anwendungsentwicklung zu genügen, verfügen die Absolventinnen und Absolventen über ein breites und integriertes Fachwissen und Verstehen der aktuellen wissenschaftlichen Grundlagen im Bereich der Informatik und ihrer medien- und designrelevanten Anwendungsgebiete.

Die Absolventinnen und Absolventen haben ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden im Bereich der Informatik und können die Methoden und Technologien der Informatik auf Problemstellungen in Industrie und Wirtschaft anwenden und weiterentwickeln.

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, relevante bereichsspezifische Informationen zu sammeln, zu bewerten, zu interpretieren und daraus wissenschaftlich fundierte Urteile abzuleiten. Aufgeschlossenheit für neue Technologien sowie Sensibilität für medien- und designrelevante Problemstellungen befähigen sie zu interdisziplinärer Teamarbeit und zur Entwicklung ganzheitlicher Lösungen im IT-Bereich.

Die Absolventinnen und Absolventen können fachbezogene Positionen und komplexe Problemlösungen gegenüber Fachleuten und in multidisziplinären Teams argumentativ vertreten und Verantwortung in einem Team übernehmen.

Die Absolventinnen und Absolventen sind befähigt, ihr berufliches Handeln theoretisch und methodisch zu begründen und kritisch in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen und Folgen zu reflektieren. Im Verlauf ihres Studiums haben die Absolventinnen und Absolventen ihre eigene Persönlichkeit weiterentwickelt und sind in der Lage, sich auch in überfachlichen Kontexten gesellschaftlich zu engagieren. Ihr berufliches Selbstbild orientiert sich an Zielen und Standards professionellen Handelns.“

ersetzt.

2. Ziffer 4.1.1 (4) Nr. 1-2 wird wie folgt geändert:

„Zu Nr. 1-2: Modulbezeichnungen, Prüfungsfächer sowie die Anzahl und möglichen Formen der Prüfungs- und Studienleistungen sind der Anlage Curriculum zu entnehmen. Der Anlage Curriculum ist ein exemplarisches Angebot der Wahlpflichtfächer zu entnehmen. Das Angebot wird jedes Semester aktualisiert und rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben. (...)“

wird durch

„Zu Nr. 1-2: Modulbezeichnungen, Prüfungsfächer sowie die Anzahl und möglichen Formen der Prüfungs- und Studienleistungen sind der Anlage Curriculum zu entnehmen. Der Anlage Curriculum ist ein exemplarisches Angebot der Wahlpflichtfächer zu entnehmen. Das Angebot wird laufend aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studienganges oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben. (...)“

ersetzt.

3. Die bisherige Anlage Curriculum wird durch die hier angefügte Anlage Curriculum ersetzt.

4. Die bisherige Anlage Diploma Supplement wird durch die hier angefügte Anlage Diploma Supplement ersetzt.

II. Inkrafttreten

Diese Änderungen der Prüfungsordnung treten mit Veröffentlichung in den Amtlichen Mitteilungen der Hochschule RheinMain zum 01.10.2017 in Kraft.

Wiesbaden, den 18.07.2017

Prof. Dr. Martin Gergeleit

Dekan des Fachbereichs DCSM

Wiesbaden, den 18.07.2017

Prof. Dr. MSc. Christiane Jost

Vizepräsidentin

Curriculum

Medieninformatik (dual, B.Sc.)

Die Module sind entsprechend der Studierreihenfolge sortiert.

Module und Lehrveranstaltungen	CP	SWS	empfohl. Semester	Lehrform	Leistungsart	Prüfungsformen	fv
Einführung in die Medieninformatik (siehe Anmerkung 1)	5	4	1.			–	
Einführung in die Medieninformatik	3	2	1.	V	PL	K o. mP	
Einführung in die Medieninformatik (Praktikum)	2	2	1.	P	SL	P [MET]	
Programmieren 1	7	4	1.			–	
Programmieren 1	4	2	1.	V	PL	K o. mP	
Programmieren 1 (Praktikum)	3	2	1.	P	SL	P [MET]	
Einführung in die Gestaltung	8	4	1.			PL	PF
Einführung in die Gestaltung	4	2	1.	V	–	–	
Einführung in die Gestaltung (Praktikum)	4	2	1.	P	–	–	
Analysis	5	4	1.			PL	K o. mP
Analysis	3	2	1.	V	–	–	
Analysis (Übung)	2	2	1.	Ü	–	–	
Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre	5	4	1.			PL	K o. mP
Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre	3	2	1.	V	–	–	
Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre (Übung)	2	2	1.	Ü	–	–	
Algorithmen und Datenstrukturen	5	4	2.			–	–
Algorithmen und Datenstrukturen	3	2	2.	V	PL	K o. mP	
Algorithmen und Datenstrukturen (Praktikum)	2	2	2.	P	SL	P [MET]	
Auszeichnungssprachen	5	4	2.			–	–
Auszeichnungssprachen	3	2	2.	V	PL	K o. mP	
Auszeichnungssprachen (Praktikum)	2	2	2.	P	SL	P [MET]	
Programmieren 2	5	4	2.			–	–
Programmieren 2	3	2	2.	V	PL	K o. mP	
Programmieren 2 (Praktikum)	2	2	2.	P	SL	P [MET]	
Gestaltung elektronischer Medien	5	4	2.			PL	PF
Gestaltung elektronischer Medien	3	2	2.	V	–	–	
Gestaltung elektronischer Medien (Praktikum)	2	2	2.	P	–	–	
Lineare Algebra	5	4	2.			PL	K o. mP
Lineare Algebra	3	2	2.	V	–	–	
Lineare Algebra (Übung)	2	2	2.	Ü	–	–	
IT-Recht und Datenschutz	5	4	2.			PL	K o. mP
IT-Recht und Datenschutz	3	2	2.	V	–	–	
IT-Recht und Datenschutz (Übung)	2	2	2.	Ü	–	–	
Automatentheorie und formale Sprachen	6	4	3.			PL	K o. mP
Automatentheorie und formale Sprachen	3	2	3.	V	–	–	
Automatentheorie und formale Sprachen (Übung)	3	2	3.	Ü	–	–	
Datenbanksysteme	6	4	3.			–	–
Datenbanksysteme	3	2	3.	V	PL	K o. mP	
Datenbanksysteme (Praktikum)	3	2	3.	P	SL	P [MET]	
Entwicklung interaktiver Benutzungsoberflächen	6	4	3.			–	–
Entwicklung interaktiver Benutzungsoberflächen	3	2	3.	V	PL	K o. mP	
Entwicklung interaktiver Benutzungsoberflächen (Praktikum)	3	2	3.	P	SL	P [MET]	
Programmieren 3	6	4	3.			–	–
Programmieren 3	3	2	3.	V	PL	K o. mP	
Programmieren 3 (Praktikum)	3	2	3.	P	SL	P [MET]	
Angewandte Mathematik	6	4	3.			PL	K o. mP
Angewandte Mathematik	3	2	3.	V	–	–	
Angewandte Mathematik (Übung)	3	2	3.	Ü	–	–	
Computergrafik	6	4	4.			–	–
Computergrafik	3	2	4.	V	PL	K o. mP	
Computergrafik (Praktikum)	3	2	4.	P	SL	P [MET]	
Rechnernetze und Betriebssysteme	6	4	4.			–	–
Rechnernetze und Betriebssysteme	3	2	4.	V	PL	K o. mP	
Rechnernetze und Betriebssysteme (Praktikum)	3	2	4.	P	SL	P [MET]	
Softwaretechnik	6	4	4.			–	–
Softwaretechnik	3	2	4.	V	PL	K o. mP	
Softwaretechnik (Praktikum)	3	2	4.	P	SL	P [MET]	
Webbasierte Anwendungen	6	4	4.			–	–
Webbasierte Anwendungen	3	2	4.	V	PL	K o. mP	
Webbasierte Anwendungen (Praktikum)	3	2	4.	P	SL	P [MET]	
Animation	6	4	4.			PL	PF
Animation	3	2	4.	V	–	–	
Animation (Praktikum)	3	2	4.	P	–	–	
Softwaretechnik-Projekt	10	6	5.			PL	PF
Softwaretechnik-Projekt	4	2	5.	V	–	–	
Softwaretechnik-Projekt (Praktikum)	6	4	5.	P	–	–	

Wahlpflicht-Liste Medien und Informatik (siehe Anmerkung 2)	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Siehe Auswahlliste Medien und Informatik	5	4	5.	V + P	—	—	
Wahlpflicht-Liste Gestaltung und Informatik (siehe Anmerkung 2)	10	6	5.		PL	PF	Ja
Siehe Auswahlliste Gestaltung und Informatik	10	6	5.	V + P	—	—	
Mensch-Computer-Interaktion	6	4	5.		PL	PF	Ja
Mensch-Computer-Interaktion	3	2	5.	V	—	—	
Mensch-Computer-Interaktion (Praktikum)	3	2	5.	P	—	—	
Berufspraktische Tätigkeit	30	2	6.		SL	A u. P [MET]	Ja
Praktikum	—	2	6.	P	—	—	
Portfolio Medieninformatik	10	~	7.		SL	~ [MET]	Ja
Portfolio Medieninformatik	10	—	7.	So	—	—	
Wahlpflicht-Liste Internationalisierung (siehe Anmerkung 3)	4	~	7.		SL	A o. R o. F [MET]	
Siehe Auswahlliste Internationalisierung	4	—	7.	SU	—	—	
Bachelor-Thesis	15	2	7.		—	—	Ja
Bachelor-Arbeit	12	—	7.	BA	PL	Th	
Bachelor-Kolloquium	3	2	7.	S	PL	Pr	

Wahlpflicht-Liste Gestaltung und Informatik

2D-Bildanalyse	10	6	5.		PL	PF	Ja
2D-Bildanalyse (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
2D-Bildanalyse	4	2	5.	V	—	—	
Advanced Networking	10	6	5.		PL	PF	Ja
Advanced Networking (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Advanced Networking	4	2	5.	V	—	—	
Anwendungen der künstlichen Intelligenz	10	6	5.		PL	PF	Ja
Anwendungen der künstlichen Intelligenz (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Anwendungen der künstlichen Intelligenz	4	2	5.	V	—	—	
Computer Vision	10	6	5.		PL	PF	Ja
Computer Vision	4	2	5.	V	—	—	
Computer Vision (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Content- und Wissensmanagement	10	6	5.		PL	PF	Ja
Content- und Wissensmanagement (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Content- und Wissensmanagement	4	2	5.	V	—	—	
Data Science	10	6	5.		PL	PF	Ja
Data Science (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Data Science	4	2	5.	V	—	—	
Echtzeit-Computergrafik	10	6	5.		PL	PF	Ja
Echtzeit-Computergrafik	4	2	5.	V	—	—	
Echtzeit-Computergrafik (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Fortgeschrittene Softwaretechnologie	10	6	5.		PL	PF	Ja
Fortgeschrittene Softwaretechnologie	4	2	5.	V	—	—	
Fortgeschrittene Softwaretechnologie (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Graphisch-Interaktive Systeme	10	6	5.		PL	PF	Ja
Graphisch-Interaktive Systeme	4	2	5.	V	—	—	
Graphisch-Interaktive Systeme (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Mobile Computing	10	6	5.		PL	PF	Ja
Mobile Computing	4	2	5.	V	—	—	
Mobile Computing (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Project – Current Topics in Applied Computer Science	10	6	5.		PL	PF	Ja
Project – Current Topics in Applied Computer Science	4	2	5.	V	—	—	
Project – Current Topics in Applied Computer Science (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Projekt zu aktuellen Themen der angewandten Informatik	10	6	5.		PL	PF	Ja
Projekt zu aktuellen Themen der angewandten Informatik	4	2	5.	V	—	—	
Projekt zu aktuellen Themen der angewandten Informatik (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Service-orientierte Architekturen	10	6	5.		PL	PF	Ja
Service-orientierte Architekturen	4	2	5.	V	—	—	
Service-orientierte Architekturen (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Sichere Systeme	10	6	5.		PL	PF	Ja
Sichere Systeme	4	2	5.	V	—	—	
Sichere Systeme (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Systemprogrammierung	10	6	5.		PL	PF	Ja
Systemprogrammierung	4	2	5.	V	—	—	
Systemprogrammierung (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Web-Engineering	10	6	5.		PL	PF	Ja
Web-Engineering	4	2	5.	V	—	—	
Web-Engineering (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
3D-Animation	10	6	5.		PL	PF	Ja
3D-Animation	4	2	5.	V	—	—	
3D-Animation (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Multimediale Gestaltung und Interaktion	10	6	5.		PL	PF	Ja
Multimediale Gestaltung und Interaktion	4	2	5.	V	—	—	
Multimediale Gestaltung und Interaktion (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Graphentheorie und Graphenalgorithmen	10	6	5.		PL	PF	Ja
Graphentheorie und Graphenalgorithmen (Praktikum)	6	4	5.	P	—	—	
Graphentheorie und Graphenalgorithmen	4	2	5.	V	—	—	

Wahlpflicht-Liste Internationalisierung

Fremdsprachenkenntnisse auf B2 - Niveau (siehe Anmerkung 4)	4	4	7.		SL	A o. R o. F [MET]	
Auswahl aus dem Angebot des Sprachenzentrums	4	4	7.	SU	—	—	
Soft Skills „Interkulturelle Kompetenzen“ (siehe Anmerkung 5)	4	4	7.		SL	A o. R o. F [MET]	
Auswahl aus dem Angebot des Competence & Career Centers	4	4	7.	SU	—	—	

Wahlpflicht-Liste Medien und Informatik

3D-Modellierung und Animation	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
3D-Modellierung und Animation (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
3D-Modellierung und Animation	3	2	5.	V	—	—	
Ausgewählte Kapitel der angewandten Informatik	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Ausgewähltes Thema der Angewandten Informatik A (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
Ausgewähltes Thema der Angewandten Informatik A	3	2	5.	V	—	—	
Computergrafik für Education und Entertainment	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Computergrafik für Education und Entertainment (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
Computergrafik für Education und Entertainment	3	2	5.	V	—	—	
Datenbank-Technologien	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Datenbank-Technologien (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
Datenbank-Technologien	3	2	5.	V	—	—	
Digitale Bildverarbeitung	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Digitale Bildverarbeitung (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
Digitale Bildverarbeitung	3	2	5.	V	—	—	
Funktionale Programmierung	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Funktionale Programmierung (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
Funktionale Programmierung	3	2	5.	V	—	—	
Künstliche Intelligenz	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Künstliche Intelligenz (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
Künstliche Intelligenz	3	2	5.	V	—	—	
Methoden und Anwendungen der Computergraphik	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Methoden und Anwendungen der Computergraphik (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
Methoden und Anwendungen der Computergraphik	3	2	5.	V	—	—	
Programmieren in C++	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Programmieren in C++ (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
Programmieren in C++	3	2	5.	V	—	—	
Security	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Security (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
Security	3	2	5.	V	—	—	
Selected Topics in Applied Computer Science	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Selected Topics in Applied Computer Science (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
Selected Topics in Applied Computer Science	3	2	5.	V	—	—	
Virtual Reality-Systeme	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Virtual-Reality-Systeme (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
Virtual Reality-Systeme	3	2	5.	V	—	—	
Wirtschaftsinformatik	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Wirtschaftsinformatik (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
Wirtschaftsinformatik	3	2	5.	V	—	—	
Web-Technologien	5	4	5.		PL	K o. mP o. PF	Ja
Web-Technologien (Praktikum)	2	2	5.	P	—	—	
Web-Technologien	3	2	5.	V	—	—	

Anmerkungen

Bei dem Fachseminar und soweit ein Modul Anteile in Form eines Praktikums enthält, ist für diese eine Anwesenheit an mindestens 75% der Termine Voraussetzung für eine erfolgreiche Teilnahme (vgl. BBPO 4.1.3.1).

- (1) Setzt sich eine Modulprüfung aus Studien- und Prüfungsleistung zusammen, so ist die Studienleistung unbenotet, und die Note der Prüfungsleistung bildet die Modulnote (vgl. BBPO 4.2.5).
- (2) Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 4.1.1.4 (4) Nr. 1-2). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.
- (3) Dieses Modul ist von der Fortschrittsregelung ausgenommen: Eine Zulassung ist auch ohne die in der Fortschrittsregelung genannten Voraussetzungen möglich, und die Absolvierung des Moduls ist keine Voraussetzung für die Zulassung zu einem anderen Modul.
- (4) Die einzelnen Lehrveranstaltungen sind aus dem Angebot des Sprachenzentrums zu wählen.
- (5) Die einzelnen Lehrveranstaltungen sind aus dem Angebot des Competence & Career Centers zu wählen.

Allgemeine Abkürzungen

CP: Credit-Points nach ECTS, SWS: Semesterwochenstunden, PL: Prüfungsleistung, SL: Studienleistung, [MET]: mit Erfolg teilgenommen, ~: je nach Auswahl, —: nicht festgelegt, fV: formale Voraussetzung ("Ja": Näheres siehe Prüfungsordnung und Modulhandbuch)

Lehrformen

V: Vorlesung, SU: Seminaristischer Unterricht, Ü: Übung, P: Praktikum, So: Sonderfall, BA: Bachelor-Arbeit, S: Seminar

Prüfungsformen

A: Ausarbeitung, F: Fremdsprachenprüfung, K: Klausur, P: Praktische Arbeit / Projektarbeit, PF: Praktische Tätigkeit und Fachgespräch, Pr: Präsentation, R: Referat, Th: Thesis, mP: mündliche Prüfung, ~: Je nach Auswahl

Diploma Supplement für den Studiengang

Bachelor in Medieninformatik (dual)

Studiengangsspezifische Inhalte des Diploma Supplements

zu Ziffer	Deutscher Text	Englischer Text
2.1	Bezeichnung der Qualifikation <i>Bachelor of Science / B.Sc.</i>	Name of Qualification <i>Bachelor of Science / B.Sc.</i>
2.2	Hauptstudienfach oder -fächer <i>Medieninformatik</i>	Main Field(s) of Study <i>Media Computer Science</i>
2.4	Einrichtung, die den Studiengang durchgeführt hat <i>Fachbereich Design Informatik Medien</i>	Institution Administering Studies <i>Faculty of Design – Computer Science – Media</i>
2.5	Im Unterricht / in den Prüfungen verwendete Sprachen <i>Deutsch</i>	Language(s) of Instruction / Examination <i>German</i>
3.1	Ebene der Qualifikation - <i>Erster Akademischer Grad</i> - <i>3,5 Jahre duales Studium mit Abschlussarbeit</i> - <i>Gesamtzahl der erworbenen Credit-Points (ECTS): 210</i>	Level of the Qualification - <i>First academic degree</i> - <i>3.5 years of cooperative studies, with thesis</i> - <i>Total of credit points (ECTS) earned: 210</i>
3.2	Zugangsvoraussetzungen <i>Hochschulzugangsberechtigung und Studienvertrag mit einem kooperierenden Unternehmen</i>	Access Requirements <i>Higher education entrance qualification and study contract with a partner company</i>
4.1	Studienform <i>dual</i>	Mode of Study <i>Cooperative</i>
4.2	Anforderungen des Studiengangs / Qualifikationsprofil der Absolventin / des Absolventen <u>Das praxisintegrierte duale Studium zeichnet sich durch eine besonders enge Verzahnung der Lernorte Hochschule und kooperierendes Unternehmen aus. Es kombiniert eine anspruchsvolle akademische Ausbildung mit einer kontinuierlichen Integration der Studierenden in die betrieblichen Prozesse und Projekte des kooperierenden Unternehmens. Die Studierenden bringen auf diese Weise ihre an der Hochschule erworbenen Kenntnisse schon während des Studiums in ihre betrieblichen Tätigkeiten ein und reflektieren umgekehrt die an der Hochschule erworbenen Kompetenzen und Methoden durch ihren vertieften berufspraktischen Erfahrungshin-</u>	Programme Requirements / Qualification Profile of the Graduate <u>A feature of the cooperative degree program is the close collaboration between the university and the partner company. It combines demanding academic education with an ongoing integration of the student into the partner company's operating processes and projects. In this way during their studies students are already able to contribute knowledge gained at university into their business activities, and reflect on the skills and methods learnt at university during their in-depth practical experience. Regular integrated periods of practical experience are enhanced by transferring practical modules to learning in the work place, i.e. the partner</u>



<p><u>tergrund. Neben regelmäßigen integrierten berufspraktischen Phasen wird dies durch die Verlagerung praktischer Modulinhalte an den Lernort kooperierendes Unternehmen unterstützt.</u></p> <p><u>Das Studium qualifiziert für eine anspruchsvolle Tätigkeit als Medieninformatikerin beziehungsweise Medieninformatiker in Wirtschaft, Industrie, Handel und Dienstleistung.</u></p> <p><u>Um den Anforderungen einer Funktion in den Schnittstellenfeldern zwischen Gestaltung und Anwendungsentwicklung zu genügen, verfügen die Absolventinnen und Absolventen über ein breites und integriertes Fachwissen und Verstehen der aktuellen wissenschaftlichen Grundlagen im Bereich der Informatik und ihrer medien- und designrelevanten Anwendungsgebiete.</u></p> <p><u>Die Absolventinnen und Absolventen haben ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden im Bereich der Informatik und können die Methoden und Technologien der Informatik auf Problemstellungen in Industrie und Wirtschaft anwenden und weiterentwickeln.</u></p> <p><u>Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, relevante bereichsspezifische Informationen zu sammeln, zu bewerten, zu interpretieren und daraus wissenschaftlich fundierte Urteile abzuleiten. Aufgeschlossenheit für neue Technologien sowie Sensibilität für medien- und designrelevante Problemstellungen befähigen sie zu interdisziplinärer Teamarbeit und zur Entwicklung ganzheitlicher Lösungen im IT-Bereich.</u></p> <p><u>Die Absolventinnen und Absolventen können fachbezogene Positionen und komplexe Problemlösungen gegenüber Fachleuten und in multidisziplinären Teams argumentativ vertreten und Verantwortung in einem Team übernehmen.</u></p> <p><u>Die Absolventinnen und Absolventen sind befähigt, ihr berufliches Handeln theoretisch und methodisch zu begründen und kritisch in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen und Folgen zu reflektieren. Im Verlauf ihres Studiums haben die Absolventinnen und Absolventen ihre eigene Persönlichkeit weiterentwickelt und sind in der Lage, sich auch in überfachlichen Kontexten gesellschaftlich zu engagieren. Ihr berufliches Selbstbild orientiert sich an Zielen und Standards professioneller</u></p>	<p><u>company.</u></p> <p><u>The degree program equips graduates to assume the challenging role of media computer scientist in business, industry, trade and the service sector. To fulfill the demands of working at the interface between design tasks and application development, graduates have proven their broad and integrated knowledge and understanding of the current scientific principles in the field of informatics and its areas of application with media and design relevance.</u></p> <p><u>Graduates have a critical understanding of the key theories, principles and methods in the area of computer science and are able to apply and advance methods and technologies of informatics to problems in industry and business.</u></p> <p><u>They are able to collect, assess and interpret relevant information in particular on their degree program and draw scientifically-founded conclusions. Openness towards new technologies as well as an awareness of media and design-related problems enables graduates to work in interdisciplinary teams and to develop holistic solutions in the IT area.</u></p> <p><u>They can formulate specialized positions and complex solutions to problems with specialists and in interdisciplinary teams and defend these through argument and can take on responsibility in a team.</u></p> <p><u>In the course of their studies, graduates have developed their personalities. Their professional conduct is informed by their study of theory and methods, and they are able to reflect critically on the consequences and social implications of their work. Graduates strive to meet the highest professional standards. They are able to serve the public interest and fulfil their social responsibilities.</u></p>
--	---

	<u>nellen Handelns.</u>	
4.3	<p>Einzelheiten zum Studiengang</p> <p><i>Siehe Transcript of Records und Prüfungszeugnis für die Bewertung und das Thema der Abschlussarbeit</i></p>	<p>Programme Details</p> <p><i>See Transcript of Records and graduation certificate (“Prüfungszeugnis”) for marking and topic of thesis</i></p>
5.1	<p>Zugang zu weiterführenden Studien</p> <p><i>Qualifiziert für die Zulassung zum Master-Studium)</i></p>	<p>Access to further Study</p> <p><i>Qualifies for admission to Master’s degree</i></p>
5.2	<p>Beruflicher Status</p> <p>-</p>	<p>Professional Status</p> <p>-</p>