



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

AMTLICHE MITTEILUNGEN

Datum: 19.12.2017 Nr.: 508

Änderung der Prüfungsordnung
für den Masterstudiengang
Informatik veröffentlicht in der
Amtlichen Mitteilungen der Hochschule
RheinMain Nr. 491 vom 18.07.2017

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 Masterstudiengang Informatik, des Fachbereichs Design Informatik Medien der Hochschule RheinMain hiermit bekannt gegeben.

Wiesbaden, 19.12.2017

Prof. Dr. Detlev Reymann
Präsident

Änderung der Prüfungsordnung für den Master-Studiengang Informatik, veröffentlicht in den Amtlichen Mitteilungen der Hochschule RheinMain Nr. 491 vom 18.07.2017

Aufgrund § 44 Abs. 1 Nr. 1 des Hessischen Hochschulgesetzes (HHG) in der Fassung vom 14. Dezember 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 14.11.2017 folgende Änderungen der o. a. Prüfungsordnung beschlossen. Sie entsprechen den Allgemeinen Bestimmungen für Prüfungsordnungen der Master-Studiengänge (ABPO-Master) der Hochschule RheinMain vom 16.04.2013, veröffentlicht in den Amtlichen Mitteilungen Nr. 225 vom 16.04.2013 und wurden in der 154. Sitzung des Senats der Hochschule RheinMain am 12.12.2017 beschlossen und vom Präsidium am 19.12.2017 gemäß § 37 Abs. 5 HHG genehmigt.

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

I. Änderungen

1.

Ziffer 2.1.1 (1) wird wie folgt geändert:

„Der Master-Studiengang Informatik mit den Studienschwerpunkten Embedded Systems, Smart & Interactive Systems und Software Engineering hat eine Regelstudienzeit von drei Semestern.“

wird durch

„Der Master-Studiengang Informatik mit den Studienschwerpunkten Embedded Systems, Smart & Interactive Systems und Software Engineering hat eine Regelstudienzeit von drei Semestern. **„*Wurden im Laufe des Studiums mindestens 54 Credit-Points durch Lehrveranstaltungen absolviert, die einem bestimmten Studienschwerpunkt zugeordnet sind, so wird dieser Studienschwerpunkt auf dem Zeugnis ausgewiesen. In den 54 Credit-Points müssen auch die 30 Credit-Points des Moduls Master-Thesis für den entsprechenden Studienschwerpunkt ausgewiesen sein. Die Zuteilung der Wahlpflichtfächer zu den Studienschwerpunkten ist in der Anlage Curriculum vermerkt.*“**“

ersetzt.

2.

Ziffer 5.1 (2) wird wie folgt geändert:

„Für die Zulassung zum Modul Master-Thesis ist der Nachweis über den Erwerb von wenigstens 50 Credit-Points vorzulegen.“

wird durch

„Für die Zulassung zum Modul Master-Thesis ist der Nachweis über den Erwerb von wenigstens **48** Credit-Points vorzulegen.“

ersetzt.

3.

Ziffer 7.2 wird wie folgt geändert:

„Nach erstmaliger erfolglose Prüfungsleistung in den Wahlpflichtmodulen („Listenfächer“) kann die Festlegung gewechselt werden. Wie bei anderen Prüfungen auch melden sie sich zu einem späteren Zeitpunkt zu einem selbstgewählten Angebot des Wahlpflichtmoduls aus dem Angebot des jeweiligen Semesters an. Auch das erfolglos besuchte Wahlpflichtmodul kann erneut besucht werden, sobald es regulär angeboten wird. Ein schriftlicher Antrag auf Wechsel von der Festlegung ist nicht erforderlich. Dies gilt nicht, wenn das Modul bereits erfolgreich abgeschlossen wurde. Es sind höchstens drei Prüfungsversuche (unabhängig vom gewählten Wahlpflichtmodul) zur Erbringung eines Wahlpflichtmoduls möglich.“

wird durch

„Studierende sind in den Wahlpflichtmodulen nach einer nicht bestandenem Prüfung nicht auf die erfolglos besuchte Wahlpflichtfachauswahl festgelegt. Wie bei anderen Prüfungsleistungen melden sie sich zu einem späteren Zeitpunkt zu einem selbstgewählten Wahlpflichtfach aus dem Angebot des jeweiligen Semesters an. Auch das erfolglos besuchte Wahlpflichtfach kann erneut besucht werden, sobald es regulär angeboten wird.

Ein schriftlicher Antrag auf Wechsel der Festlegung auf ein Wahlpflichtfach ist nicht erforderlich.

Es sind höchstens drei Prüfungsversuche (unabhängig vom gewählten Wahlpflichtfach) zur Erbringung eines Wahlpflichtmoduls möglich. Danach gilt das Modul als endgültig nicht bestanden.

Es sind höchstens drei Prüfungsversuche zum selben Wahlpflichtfach möglich.“

ersetzt.

4.

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

5.

Die bisherige Anlage Curriculare Übersicht wird durch die hier angefügte Anlage Curriculare Übersicht ersetzt.

II. Inkrafttreten

Diese Änderung der Prüfungsordnung tritt mit Veröffentlichung in den Amtlichen Mitteilungen der Hochschule RheinMain rückwirkend zum 01.12.2017 in Kraft. Sie gelten für alle Studierenden, die ihr Masterstudium zum Wintersemester 2017/2018 oder später beginnen.

Wiesbaden, den 19.12.2017

Prof. Dr. MSc. Christiane Jost
Vizepräsidentin der Hochschule RheinMain

Prof. Dr. Martin Gergeleit
Dekan des Fachbereichs Design Informatik Medien

Curriculum

Informatik (M.Sc.)

Gemeinsamer Studienabschnitt

Die Module sind entsprechend der Studierreihenfolge sortiert.

Module und Lehrveranstaltungen	CP	SWS	empfohl. Semester	Lehrform	Leistungsart	Prüfungsformen	fv
Projekt - Entwurf und Realisierung von Systemen I	12	8	1.		PL	PF u. Pr	
Projekt - Entwurf und Realisierung von Systemen I	12	8	1.	Proj	—	—	
Diskrete Mathematik	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP	
Diskrete Mathematik	6	4	1. - 2.	V + Ü	—	—	
Anwendungen und Methoden I (siehe Anmerkung 1)	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Anwendungen und Methoden II (siehe Anmerkung 1)	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Current Topics in Computer Sciences (engl.)	6	4	1. - 2.		PL	A u. R	
Current Topics in Computer Sciences (engl.)	6	4	1. - 2.	S	—	—	
Logik und Berechenbarkeit	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP	
Logik und Berechenbarkeit	6	4	1. - 2.	V + Ü	—	—	
Anwendungen und Methoden III (siehe Anmerkung 1)	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Anwendungen und Methoden IV (siehe Anmerkung 1)	12	8	2.		PL	K o. mP o. PF o. PF u. Pr	
Wahlpflicht-Lehrveranstaltungen – Eine der folgenden Lehrveranstaltungen muss gewählt werden:							
Auswahl von zwei Wahlpflichtfächern aus dem Gesamtkatalog	12	8	2.	SU + P	—	—	
Projekt - Entwurf und Realisierung von Systemen II	12	8	2.	Proj	—	—	
Master-Thesis	30	2	3.		—	—	Ja
Master-Arbeit	27	0	3.	MA	PL	Th	Ja
Kolloquium	3	2	3.	Kol	PL	Pr	

Gesamtkatalog für die Wahlpflichtmodule

Dies ist eine beispielhafte Auswahl. Die jeweils gültige Zusammenstellung des Gesamtkatalogs wird vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

3D Animation	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
3D Animation	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Advanced Operating Systems	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Advanced Operating Systems	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Content Analytics	6	4	1. - 2.		PL	K o. PF o. mP	
Content Analytics	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Anwendungsintegration	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Anwendungsintegration	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Ausgewählte Kapitel der Theoretischen Informatik	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Ausgewählte Kapitel der Theoretischen Informatik	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Ausgewählte Themen der Informatik I	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Ausgewählte Themen der Informatik I	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Cloud Computing	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Cloud Computing	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Collective Intelligence	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Collective Intelligence	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Computer Vision	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Computer Vision	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Concurrency Patterns	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Concurrency Patterns	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Constraint-basierte Systeme	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Constraint-basierte Systeme	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Digitale Wirtschaft	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Digitale Wirtschaft	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Embodied Interaction	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Embodied Interaction	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Entertainment Computing	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Entertainment Computing	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Formale Methoden im Software Engineering	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Formale Methoden im Software Engineering	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Fortgeschrittene Hardwarebeschreibungssprachen	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Fortgeschrittene Hardwarebeschreibungssprachen	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Human-Computer Interaction	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Human-Computer Interaction	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Informationsvisualisierung	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Informationsvisualisierung	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Internet der Dinge	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Internet der Dinge	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
IT Management	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
IT Management	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	
Komplexitätstheorie	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Komplexitätstheorie	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—	

Machine Learning	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Machine Learning	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Master Data Management	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Master Data Management	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Mobile Anwendungen	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Mobile Anwendungen	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Moderne Verfahren der Softwareentwicklung	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Moderne Verfahren der Softwareentwicklung	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Multimediale Kommunikationssysteme	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Multimediale Kommunikationssysteme	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Operations Research	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Operations Research	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Parallele und verteilte Algorithmen	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Parallele und verteilte Algorithmen	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Sehr große Datenbanken – NoSQL, Big Data und Datenanalyse	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Sehr große Datenbanken – NoSQL, Big Data und Datenanalyse	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Semantic Web	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Semantic Web	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
User Experience Design	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
User Experience Design	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Verlässliche Systeme	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Verlässliche Systeme	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Verteilte Prozesse in der digitalen Wirtschaft	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Verteilte Prozesse in der digitalen Wirtschaft	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Codierungstheorie	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Codierungstheorie	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Wissensbasierte Systeme	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Wissensbasierte Systeme	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Autonome mobile Roboter	6	4	1. - 2.		PL	K o. PF o. mP
Autonome mobile Roboter	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Ausgewählte Themen der Informatik II	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Ausgewählte Themen der Informatik II	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Ausgewählte Themen der Informatik III	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Ausgewählte Themen der Informatik III	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Ausgewählte Themen der Informatik IV	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Ausgewählte Themen der Informatik IV	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Digitale Bildanalyse	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Digitale Bildanalyse	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Kryptologie	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Kryptologie	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—
Home Automation & Smart Grids	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF
Home Automation & Smart Grids	6	4	1. - 2.	SU + P	—	—

Anmerkungen

Soweit ein Modul Anteile in Form eines Praktikums ist für diese eine Anwesenheit an mindestens 75% der Termine Voraussetzung für eine erfolgreiche Teilnahme.

(1) Für die Module 'Anwendungen und Methoden I-III' muss ein Fach aus dem Gesamtkatalog gewählt werden. Im Modul 'Anwendungen und Methoden IV' können entweder zwei Fächer aus den Gesamtkatalog oder das 'Projekt - Entwurf und Realisierung von Systemen II' gewählt werden. Die thematische Auswahl erfolgt jeweils gemäß dem gewählten Schwerpunkt. 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 einem bestimmten Wahlpflichtfach besteht nicht.

Allgemeine Abkürzungen

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

Lehrformen

V: Vorlesung, SU: Seminaristischer Unterricht, Ü: Übung, P: Praktikum, MA: Master-Arbeit, Kol: Kolloquium, S: Seminar, Proj: Projekt

Prüfungsformen

A: Ausarbeitung, K: Klausur, PF: Praktische Tätigkeit und Fachgespräch, Pr: Präsentation, R: Referat, Th: Thesis, mP: mündliche Prüfung

Curriculum

Informatik (M.Sc.)

Schwerpunkt Embedded Systems

Die Module sind entsprechend der Studierreihenfolge sortiert.

Module und Lehrveranstaltungen	CP	SWS	empfohl. Semester	Lehrform	Leistungsart	Prüfungsformen	fv
Siehe oben "Gemeinsamer Studienabschnitt"	–	–	–	–	–	–	–

Wahlpflichtkatalog für den Schwerpunkt Embedded Systems

Dieser Modulkatalog ist eine für den Schwerpunkt Embedded Systems definierte Auswahl aus dem Gesamtkatalog der Wahlpflichtmodule des Studiengangs. Der Prüfungsausschuss gibt zu Beginn des Semesters die jeweils gültige Zusammensetzung bekannt.

Advanced Operating Systems	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Advanced Operating Systems	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Ausgewählte Kapitel der Theoretischen Informatik	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Ausgewählte Kapitel der Theoretischen Informatik	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Concurrency Patterns	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Concurrency Patterns	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Formale Methoden im Software Engineering	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Formale Methoden im Software Engineering	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Fortgeschrittene Hardwarebeschreibungssprachen	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Fortgeschrittene Hardwarebeschreibungssprachen	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Internet der Dinge	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Internet der Dinge	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Komplexitätstheorie	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Komplexitätstheorie	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Parallele und verteilte Algorithmen	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Parallele und verteilte Algorithmen	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Verlässliche Systeme	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Verlässliche Systeme	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Autonome mobile Roboter	6	4	1. - 2.		PL	K o. PF o. mP	
Autonome mobile Roboter	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Kryptologie	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Kryptologie	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Home Automation & Smart Grids	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Home Automation & Smart Grids	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	

Anmerkungen

Soweit ein Modul Anteile in Form eines Praktikums ist für diese eine Anwesenheit an mindestens 75% der Termine Voraussetzung für eine erfolgreiche Teilnahme.

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, MA: Master-Arbeit, Kol: Kolloquium, S: Seminar, Proj: Projekt

Prüfungsformen

A: Ausarbeitung, K: Klausur, PF: Praktische Tätigkeit und Fachgespräch, Pr: Präsentation, R: Referat, Th: Thesis, mP: mündliche Prüfung

Curriculum

Informatik (M.Sc.)

Schwerpunkt Smart & Interactive Systems

Die Module sind entsprechend der Studierreihenfolge sortiert.

Module und Lehrveranstaltungen	CP	SWS	empfohl. Semester	Lehrform	Leistungsart	Prüfungsformen	fV
Siehe oben "Gemeinsamer Studienabschnitt"	–	–	–	–	–	–	–

Wahlpflichtkatalog für den Schwerpunkt Smart & Interactive Systems

Dieser Modulkatalog ist eine für den Schwerpunkt Smart & Interactive Systems definierte Auswahl aus dem Gesamtkatalog der Wahlpflichtmodule des Studiengangs. Der Prüfungsausschuss gibt zu Beginn des Semesters die jeweils gültige Zusammensetzung bekannt.

3D Animation	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
3D Animation	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Collective Intelligence	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Collective Intelligence	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Computer Vision	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Computer Vision	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Embodied Interaction	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Embodied Interaction	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Entertainment Computing	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Entertainment Computing	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Human-Computer Interaction	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Human-Computer Interaction	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Informationsvisualisierung	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Informationsvisualisierung	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
IT Management	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
IT Management	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Machine Learning	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Machine Learning	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Mobile Anwendungen	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Mobile Anwendungen	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Multimediale Kommunikationssysteme	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Multimediale Kommunikationssysteme	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Semantic Web	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Semantic Web	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
User Experience Design	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
User Experience Design	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Wissensbasierte Systeme	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Wissensbasierte Systeme	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Autonome mobile Roboter	6	4	1. - 2.		PL	K o. PF o. mP	
Autonome mobile Roboter	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Home Automation & Smart Grids	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Home Automation & Smart Grids	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	

Anmerkungen

Soweit ein Modul Anteile in Form eines Praktikums ist für diese eine Anwesenheit an mindestens 75% der Termine Voraussetzung für eine erfolgreiche Teilnahme.

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, MA: Master-Arbeit, Kol: Kolloquium, S: Seminar, Proj: Projekt

Prüfungsformen

A: Ausarbeitung, K: Klausur, PF: Praktische Tätigkeit und Fachgespräch, Pr: Präsentation, R: Referat, Th: Thesis, mP: mündliche Prüfung

Curriculum

Informatik (M.Sc.)

Schwerpunkt Software Engineering

Die Module sind entsprechend der Studierreihenfolge sortiert.

Module und Lehrveranstaltungen	CP	SWS	empfohl. Semester	Lehrform	Leistungsart	Prüfungsformen	fv
Siehe oben "Gemeinsamer Studienabschnitt"	–	–	–		–	–	

Wahlpflichtkatalog für den Schwerpunkt Software Engineering

Dieser Modulkatalog ist eine für den Schwerpunkt Software Engineering definierte Auswahl aus dem Gesamtkatalog der Wahlpflichtmodule des Studiengangs. Der Prüfungsausschuss gibt zu Beginn des Semesters die jeweils gültige Zusammensetzung bekannt.

Anwendungsintegration	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Anwendungsintegration	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Cloud Computing	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Cloud Computing	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Computer Vision	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Computer Vision	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Concurrency Patterns	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Concurrency Patterns	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Entertainment Computing	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Entertainment Computing	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Human-Computer Interaction	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Human-Computer Interaction	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Informationsvisualisierung	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Informationsvisualisierung	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
IT Management	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
IT Management	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Mobile Anwendungen	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Mobile Anwendungen	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Moderne Verfahren der Softwareentwicklung	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Moderne Verfahren der Softwareentwicklung	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Parallele und verteilte Algorithmen	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Parallele und verteilte Algorithmen	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Sehr große Datenbanken – NoSQL, Big Data und Datenanalyse	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Sehr große Datenbanken – NoSQL, Big Data und Datenanalyse	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	
Semantic Web	6	4	1. - 2.		PL	K o. mP o. PF	
Semantic Web	6	4	1. - 2.	SU + P	–	–	

Anmerkungen

Soweit ein Modul Anteile in Form eines Praktikums ist für diese eine Anwesenheit an mindestens 75% der Termine Voraussetzung für eine erfolgreiche Teilnahme.

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, MA: Master-Arbeit, Kol: Kolloquium, S: Seminar, Proj: Projekt

Prüfungsformen

A: Ausarbeitung, K: Klausur, PF: Praktische Tätigkeit und Fachgespräch, Pr: Präsentation, R: Referat, Th: Thesis, mP: mündliche Prüfung

Informatik (M.Sc.)

Studienschwerpunkt: ⁺ * Embedded Systems
* Smart & Interactive Systems
* Software Engineering

Diskrete Mathematik 6cp	Anwendungen und Methoden I (Wahlpflicht) 6cp	Anwendungen und Methoden II (Wahlpflicht) 6cp	Projekt - Entwurf und Realisierung von Systemen I 12cp
----------------------------	---	--	---

1. FS (SS)[°]

Logik und Berechenbarkeit 6cp	Current Topics in Computer Sciences (engl.) 6cp	Anwendungen und Methoden III (Wahlpflicht) 6cp	Projekt - Entwurf und Realisierung von Systemen II oder Auswahl von zwei Wahlpflichtmodulen aus dem Gesamtkatalog 12cp
----------------------------------	--	---	--

2. FS (WS)[°]

Master-Thesis 30cp			
-----------------------	--	--	--

3. FS

⁺ Wurden im Laufe des Studiums mindestens 54 Credit-Points durch Lehrveranstaltungen absolviert, die einem bestimmten Studienschwerpunkt zugeordnet sind, so wird dieser Studienschwerpunkt auf dem Zeugnis ausgewiesen. In den 54 Credit-Points müssen auch die 30 Credit-Points des Moduls Master-Thesis für den entsprechenden Studienschwerpunkt ausgewiesen sein.

[°] Je nach Studienbeginn zum Sommer- oder Wintersemester