



Modulhandbuch des Studiengangs Medieninformatik (Bachelor, 7 Semester)

Übersicht

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
113105 Software-Entwicklung 1	113105a Software-Entwicklung 1	1.
113106 Mathematik (Version Zulassung ab SoSe 2014)	113106a Analysis 113106b Diskrete Mathematik 113106c Seminaristische Übungen in Mathematik	1., 2.
113116 Digital Media Technologies	113116a Digital Media Technologies	1.
113117 Web Development	113117a Web Development	1.
113130 Englisch Einstufungstest	113130a Englisch Einstufungstest	1.
113200 Theoretische Informatik	113200a Theoretische Informatik	2.
113205 Angewandte Mathematik	113205a Angewandte Mathematik	2.
113210 Datenbanken 1	113210a Datenbanken 1	2., 4., 6., 7.
113215 Software-Entwicklung 2	113215a Software-Entwicklung 2 113215b Übungen Software-Entwicklung 2	2.
113220 Rechnernetze	113220a Rechnernetze	2., 4., 6., 7.
113225 Betriebssysteme	113225a Betriebssysteme 113225b Linux-Grundlagen	2.
113300 Entwicklung von Web-Anwendungen	113300a Entwicklung von Web-Anwendungen	3., 4., 6.
113301 Web Development 2 (Version Zulassung ab SoSe 2014)	113301a Web Development 2	3., 4., 6.
113305 Structured data and applications	113305a Structured data and applications 1 113305b Exercises Structured data and applications 1	3., 4., 6., 7.
113310 Algorithmen und Datenstrukturen	113310a Algorithmen und Datenstrukturen	3., 4., 6., 7.
113315 BWL für Informatiker	113315a BWL für Informatiker	1., 3., 4.
113320 IT-Recht	113320a IT-Recht	3.
113400 Software-Projekt	113400a Software-Projekt	4., 6., 7.
113401 Datenbanken 2	113401a Datenbanken 2	3., 4., 6., 7.
113402 Structured data and applications 2	113402a Structured data and applications 2	3., 4., 6., 7.
113404 Software-Engineering	113404a Software-Engineering 113404b Aktuelle Programmiersprachen	3., 4., 6., 7.
113406 Web Development 3	113406a Web Development 3	4., 6., 7.
113408 Verteilte Systeme	113408a Verteilte Systeme	3., 4., 6., 7.

113409 Advanced Programming in C++	113409a Advanced Programming in C++	3., 4., 6., 7.
113411 Design Patterns	113411a Design Patterns	3., 4., 6., 7.
113414 Datenbanken und Anwendungen	113414a Datenbanken und Anwendungen	3., 4., 6., 7.
113417 Aktuelle Themen der Software-Technologie	113417a Aktuelle Themen der Software-Technologie	3., 4., 6., 7.
113420 Spezielle Themen für Web-Anwendungen	113420a Spezielle Themen für Web-Anwendungen	3., 4., 6., 7.
113423 Aktuelle Themen der Internet-Technologien	113423a Aktuelle Themen der Internet-Technologien	3., 4., 6., 7.
113426 Praxis der Spieleentwicklung	113426a Praxis der Spieleentwicklung	3., 4., 6., 7.
113429 Konzepte moderner Programmiersprachen und virtueller Maschinen	113429a Konzepte moderner Programmiersprachen und virtueller Maschinen	3., 4., 6., 7.
113432 Enterprise Software	113432a Planung und Methodik großer SW-Projekte 113432b Großrechnertechnologie	3., 4., 6., 7.
113435 Enterprise-Content-Management	113435a Wissens- und Content-Management-Systeme 113435b Content-Projekt	3., 4., 6., 7.
113436 Web- und Social-Media-Analytics	113436a Web- und Social-Media-Analytics	4., 6., 7.
113438 Sprachsteuerung	113438a Sprachsteuerung	3., 4., 6., 7.
113442 Künstliche Intelligenz (ab SoSe 2013)	113442a Künstliche Intelligenz	3., 4., 6., 7.
113445 Künstliche Intelligenz für Computerspiele	113445a Künstliche Intelligenz für Computerspiele	3., 4., 6., 7.
113446 Data Mining	113446a Data Mining und Mustererkennung 113446b Natural Language Processing	3., 4., 6., 7.
113448 Grundlagen Grafikdesign für Medieninformatiker	113448a Grundlagen Grafikdesign für Medieninformatiker	3., 4., 6., 7.
113450 Computergrafik	113447a Computergrafik	3., 4., 6., 7.
113450 Spezielle Themen der Computeranimation	113450a Spezielle Themen der Computeranimation	3., 4., 6., 7.
113454 Praktikum Computeranimation	113454a Praktikum Computeranimation	3., 4., 6., 7.
113455 Praktikum Virtual Reality	113455a Praktikum Virtual Reality	3., 4., 6., 7.
113456 Sicherheit im Internet	113456a Sicherheit im Internet	3., 4., 6., 7.
113459 Praktikum Rechnernetze	113459a Praktikum Rechnernetze	3., 4., 6., 7.
113462 Praktikum Network Security	113462a Praktikum Network Security	3., 4., 6., 7.
113465 Präsentation und Kommunikation	113465a Präsentation und Kommunikation	3., 4., 6., 7.
113468 Projektarbeit	113468a Projektarbeit	3., 4., 6., 7.
113471 IT-Projektmanagement	113471a IT-Projektmanagement	3., 4., 6., 7.
113474 Tutorium	113474a Tutorium	3., 4., 6., 7.

113475 Software Defined Infrastructure	113475a Software Defined Infrastructure	3., 4., 6., 7.
113476 Technical Documentation	113476a Technical Documentation	3., 4., 6., 7.
113477 Special Topics in Computation	113477a Special Topics in Computation	3., 4., 6., 7.
113478 Functional Programming	113478a Functional Programming	3., 4., 6., 7.
113479 Software Development for Cloud	113479a Software Development for Cloud Computing	3., 4., 6., 7.
113500 Praktisches Studiensemester	113500a Praktisches Studiensemester	4., 5.
113510 Game Praktikum	113510a Game-Praktikum	3., 4., 6., 7.
113520 Theory of Game Development	113520a Theory of Game Development	1., 3., 4., 6., 7.
113521 Game Engine Programming	113521a Game Engine Programming	1., 3., 4., 6., 7.
113522 Gameplay Programming	113522a Gameplay Programming	1., 3., 4., 6., 7.
113540 Game-Physics	113540a Game Physics	3., 4., 6., 7.
113544 Programming Massively Parallel Processors	113544a Programming Massively Parallel Processors	4., 6., 7.
113550 Game Art	113550a Game Art	3., 4., 6., 7.
113700 Bachelor-Thesis	113700a Bachelor-Thesis	7.
113833 Studienleistungen im Ausland		
113835 Studienleistungen aus Angeboten von Gastdozenten	113835a Studienleistungen aus Angeboten von Gastdozenten	3., 4., 6., 7.
113900 Advanced Web Development	113900a Advanced Web Development	4., 6., 7.
119103 Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion	119103a Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion	1.
119340 IT Security	119340a IT Security	3., 4., 6., 7.
119710 Anleitung zum wissenschaftlichen Arbeiten	119710a Anleitung zum wissenschaftlichen Arbeiten	3., 4.

Kompetenzprofile (Excel-Format)

Module des Grundstudiums

Module des Hauptstudiums (Pflicht)

Module des Hauptstudiums (Wahlpflicht)

Modul Software-Entwicklung 1

Modul:	113105 Software-Entwicklung 1 (Pflichtmodul im Grundstudium)				
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Edmund Ihler				
ECTS-min./max.:	8 / 8				
Workload:	Art	Aufteilung		Anteil / h	
	Vorlesung + Übung	15 Termine je 6 h		90 h	
	Vor- und Nachbereitung	15 Termine je 7 h		105 h	
	Prüfungsvorbereitung	5,6 Tage zu je 8 Zeitstunden		45 h	
		Summe:		240 h	
Modulprüfung:	KL, 120 Min				
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Dieses Modul ist im ersten Studiensemester angesiedelt, daher sind keine formalen Zulassungsvoraussetzungen gegeben.				
Kompetenzprofil					
Lernergebnisse:	Die Studierenden kennen nach erfolgreichem Abschluss der Veranstaltung die Grundlagen der Programmierung und beherrschen die grundlegenden Konzepte. Sie sind in der Lage, einfache Programme in der Programmiersprache Java eigenständig zu entwickeln. Sie kennen grundlegende Standarddatenstrukturen und -Algorithmen				
Ausbildungsziele des Moduls:					
Theoretische Grundlagen	60 %				
Analyse	0 %				
Konzeption	0 %				
Realisierung	40 %				
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen					
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):					
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>				
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>				
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>				
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>				
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.					
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):					
Kommunikation	<input type="checkbox"/>				
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>				
Reflexion	<input type="checkbox"/>				
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>				
Voraussetzung für dieses Modul:	-				
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	DTB Datenbanken 1				
beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):					
EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform

113105a

Software-Entwicklung 1

V, Ü

8

8

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Mathematik (Version Zulassung ab SoSe 2014)

Modul:	113106 Mathematik (Version Zulassung ab SoSe 2014) (Pflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	9 / 9
Workload:	Insgesamt ca. 310 Zeitstunden = 10 ECTS
Modulprüfung:	KL, 90 Min
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Erlernen grundlegender Konzepte und Techniken aus den Bereichen Diskrete Mathematik und Analysis, die für den gesamten weiteren Studienverlauf essenziell sind. Hierzu gehören unter anderem:</p> <p>Logische Grundlagen Mengenlehre Relationen Stetigkeit und Differenzierbarkeit von Funktionen Lineare Algebra Graphentheorie</p> <p>In den seminaristischen Übungen werden die Inhalte aus den Vorlesungen durch selbstständiges Bearbeiten von Aufgaben weiter vertieft.</p>

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	70 %
Analyse	30 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses -
Modul:

Dieses Modul ist -
Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113106a	Analysis	V	4	4	

113106b	Diskrete Mathematik	V	4	4	
113106c	Seminaristische Übungen in Mathematik	Ü	1	1	T*

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Digital Media Technologies

Modul:	113116 Digital Media Technologies (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Roland Kiefer
ECTS-min./max.:	3 / 3
Workload:	<p>Vorlesung: 15 Termine zu je 3 SWS = 34 Zeitstunden</p> <p>Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 2 SWS = 23 Zeitstunden</p> <p>Tutorium: 11 Termine zu je 1 SWS = 8 Zeitstunden</p> <p>Prüfungsvorbereitung: 3,5 Tage zu je 8 Zeitstunden = 28 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload)= 93 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	keine
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Die Vorlesung vermittelt die Grundlagen der Medientechnologien anhand der Übertragungskette von der Aufnahme, der Bearbeitung, der Speicherung und der Übertragung von Audio- und Videodaten.</p> <p>Die Studierenden erlernen die wesentlichen Begriffe aus dem Bereich der Audio- und Videotechnik. Signalklassen, Datenreduktion und Signaldarstellung werden ebenso vermittelt wie die Ansätze, zu übertragende Signale an typische Kanalgegebenheiten anzupassen.</p>
Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	20 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>
Voraussetzung für dieses Modul:	-

Dieses Modul ist -

Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113116a	Digital Media Technologies	-	3	3	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Web Development

Modul:	113117 Web Development (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)	
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Dirk Heuzeroth	
ECTS-min./max.:	6 / 6	
Workload:	Kontaktzeiten in Vorlesung und Übungen:	16*4 SWS = 16*3 Stunden = 48 Stunden
	Eigenarbeit (Vor- und Nachbereitung des Stoffes, praktisches Üben):	16*6 Stunden = 96 Stunden
	Prüfungsvorbereitung:	4,5 Tage zu je 8 Stunden = 36 Stunden
	Summe:	180 Stunden
Modulprüfung:	KL, 60 Min	
Kompetenzprofil		
Lernergebnisse:	<p>Lernziele:</p> <p>Detaillierte Kenntnisse über HTML</p> <p>Anwenden von HTML zur Erstellung von Web-Seiten.</p> <p>Detaillierte Kenntnisse über CSS</p> <p>Anwenden von CSS zur Gestaltung und zum Layout von Web-Seiten, sowie zur Anpassung der Darstellung an verschiedene Endgeräte wie Desktops oder Smart Phones.</p> <p>Überblicksartige Kenntnis des Web Usability Engineering</p> <p>Überblicksartige Kenntnis des HTTP-Protokolls</p> <p>Kurze Einführung in das Document Object Model (DOM)</p> <p>Überblicksartige Kenntnis darüber, dass die kennengelernten Abläufe in Bezug auf Performance und Interaktivität mit AJAX optimiert werden können.</p> <p>Überblicksartige Kenntnis darüber, dass die Verwendung von AJAX und Modifikationen des DOM mit JavaScript sowie einheitlich mit jQuery durchgeführt werden können.</p> <p>Grundlegende Kenntnis und Anwenden von Debugging mit DOM-Inspector und Firebug</p> <p>Grundlegende Kenntnis von Architekturen für Web-Anwendungen</p>	

Ausbildungsziele des Moduls:		
Theoretische Grundlagen	20 %	
Analyse	0 %	
Konzeption	10 %	
Realisierung	70 %	
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen		
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):		
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>	
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.		
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):		
Kommunikation	<input type="checkbox"/>	
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>	
Reflexion	<input type="checkbox"/>	

Eigenständigkeit & Verantwortung



Voraussetzung für dieses -
Modul:

Dieses Modul ist -
Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113117a	Web Development	-	4	6	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Englisch Einstufungstest

Modul:	113130 Englisch Einstufungstest (Pflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
Workload:	0 Stunden, da lediglich Test des vorhandenen Sprachniveaus
Modulprüfung:	
Prüfungsvorleistung:	LÜ,
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Der Einstufungstest dient dazu das sprachliche Eingangsniveau von Studienanfängern zu bestimmen. Es gibt daher keine Lernziele.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	
Stufe 2: verstehen & anwenden	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113130a	Englisch Einstufungstest	-			LÜ

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Theoretische Informatik

Modul:	113200 Theoretische Informatik (Pflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Roland Schmitz
ECTS-min./max.:	3 / 3
Workload:	<p>Vorlesung: 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden</p> <p>Vor- und Nachbereitung, Übungsaufgaben und Wissenslücken: 15 Termine zu je 3 SWS = 34 Zeitstunden</p> <p>Selbständiges Erarbeiten von Stoff : 4 Termine zu je 4 Zeitstunden = 16 Zeitstunden</p> <p>Prüfungsvorbereitung: 2 Tage zu je 8 Zeitstunden = 16 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload)= 88,5 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	keine
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Studierende beherrschen die grundlegenden mathematischen Modelle der theoretische Informatik zur Beschreibung von Computern und deren Programmierung. Sie haben die Fähigkeit erworben, die Programmierung von Computern in verschiedenen Sprachen von einem höheren Standpunkt aus zu beurteilen und zu analysieren. Sie sind in der Lage damit prinzipielle Aussagen über die Möglichkeiten und Grenzen von Computern und Programmen zu machen. Insbesondere beherrschen die Studierenden damit formalen Grundlagen aus dem Bereich Compiler-Bau.</p>

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	40 %
Konzeption	20 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist -

Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113200a	Theoretische Informatik	V	2	3	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Angewandte Mathematik

Modul:	113205 Angewandte Mathematik (Pflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Roland Schmitz
ECTS-min./max.:	4 / 4
Workload:	<p>Vorlesung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Eigenarbeit für Hausaufgaben: 5 Termine zu je 2 Zeitstunden = 10 Zeitstunden</p> <p>Prüfungsvorbereitung: 3 Tage zu je 8 Zeitstunden = 24 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload)=124 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Kenntnis fortgeschrittener Verfahren und Konzepte aus dem Bereich der angewandten Mathematik, wie sie in Vorlesungen des Hauptstudiums benötigt werden. Lernziel ist der Aufbau eines mathematischen Werkzeugkastens bei den Studierenden zum späteren Einsatz in unterschiedlichen Problemfeldern aus der Medieninformatik, wie etwa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemente der Wahrscheinlichkeitstheorie mit Anwendungen im Bereich der Rechnernetze und der Internet Security • Einführung in die numerische Mathematik mit Anwendungen in der Computergrafik
Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	70 %
Analyse	30 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>
Voraussetzung für dieses -	
Modul:	
Dieses Modul ist	-
Voraussetzung für:	

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113205a	Angewandte Mathematik	V	4	4	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Datenbanken 1

Modul:	113210 Datenbanken 1 (Pflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Mathias Hinkelmann
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Vorlesung: 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden</p> <p>Übungen (seminaristisch, im Poolraum): 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden</p> <p>Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Prüfungsvorbereitung: Eigenständige Bearbeitung von Übungsszenarien = 25 Zeitstunden 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 147 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	keine
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Nach erfolgreichem Abschluss dieses Modul haben die Studierenden wesentliche Prinzipien der persistenten Speicherung von Daten verstanden. Sie können die Paradigmen relationaler Datenbankmanagementsysteme benennen und haben ein Grundverständnis für den Aufbau von Datenmodellen gewonnen, das sie befähigt auf Basis einer typischen Spezifikation einfache Datenmodelle über ein ER-Modell in einem relationalen Datenbankmanagementsystem unter Verwendung der Datenbanksprache SQL zu implementieren. Desweiteren können die Studierenden über interaktive SQL-Schnittstelle alle typischen Aufgaben zur Datenabfrage und -manipulation durchführen und prozedurale Elemente wie gespeicherte Funktionen und Trigger über die Programmiersprache PL/SQL implementieren. Übungen werden in Form von strukturierten Einführungsaufgaben und Fallbeispielen werden mit einem hohen Eigenlernanteil bearbeitet.</p>

Ausbildungsziele des Moduls:		
Theoretische Grundlagen		30 %
Analyse		10 %
Konzeption		20 %
Realisierung		40 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen		
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):		
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>	
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.		
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):		
Kommunikation	<input type="checkbox"/>	
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>	

Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	MAT Mathematik (vor SoSe 14) SE1 Software-Entwicklung 1
---------------------------------	--

Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
-------------------------------------	---

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113210a	Datenbanken 1	V	4	5	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Software-Entwicklung 2

Modul:	113215 Software-Entwicklung 2 (Pflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Walter Kriha
ECTS-min./max.:	8 / 8
Workload:	Besuch der Vorlesung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung der Vorlesung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Besuch der Übung: 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden Eigenständige Fertigstellung der Übungsaufgaben: 15 Termine zu je 6 SWS = 67,5 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung: 8 Tage zu je 7,5 Zeitstunden = 60 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload)= 240 Zeitstunden
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	siehe SPO
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	In der Vorlesung erlernen die Studenten die Grundlagen der objektorientierten Softwareentwicklung. Hierzu gehört sowohl die Anwendung objektorientierter Denkweisen bei der Analyse komplexer Problemstellungen als auch die entsprechende objektorientierte Modellierung und schließlich die objektorientierte Implementierung von Software. Nach erfolgreichem Besuch der Vorlesung beherrschen die Studenten die Grundlagen von UML-Klassendiagrammen das objektorientierte Konzipieren und Programmieren in Java, insbesondere mithilfe der SW-Entwicklungsumgebung Eclipse.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	40 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses
Modul: -

Dieses Modul ist
Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113215a	Software-Entwicklung 2	V, Ü	3	4	
113215b	Übungen Software-Entwicklung 2	Ü	3	4	LÜ*

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Rechnernetze

Modul:	113220 Rechnernetze (Pflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Roland Kiefer
ECTS-min./max.:	4 / 4
Workload:	<p>Vorlesung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Prüfungsvorbereitung: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload)=122 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Studierende haben nach erfolgreichem Besuch des Moduls ein praxistaugliches Grundlagenwissen um die Architektur aktueller IT-Netzwerke.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Sie verstehen elementare Prinzipien der Rechnerkommunikation * Sie kennen die Architektur des Internets und Lokaler Netzen und können aktuelle Entwicklungen beurteilen * Sie beherrschen den Umgang mit den wichtigsten TCP/IP-Protokollen in Theorie und Praxis * Sie verfügen über praktische Erfahrung in der Konfiguration von Rechnern und über die Grundlagen zur Fehlersuche bei Störungen.
Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	60 %
Analyse	10 %
Konzeption	10 %
Realisierung	20 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>
Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113220a	Rechnernetze	V, Ü	4	4	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Betriebssysteme

Modul:	113225 Betriebssysteme (Pflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	6 / 6

Workload:

Betriebssysteme:

Theoretische Vorlesung:

14 Termine zu je 2 SWS = 21 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung (Vorlesung):

14 Termine zu je 2 SWS = 21 Zeitstunden

Praktische Übungen:

14 Termine zu je 2 SWS = 21 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung (Übungen):

14 Termine zu je 2 SWS = 21 Zeitstunden

Prüfungsvorbereitung:

4 Tage zu je 9 Zeitstunden = 36 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand (Workload) Betriebssysteme:

120 Zeitstunden

Prüfungsvorleistung Linux Grundlagen:

Praktische Übungen:

14 Termine zu je 2 SWS = 21 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung (Übungen):

14 Termine zu je 2 SWS = 21 Zeitstunden

Vorbereitung und Durchführung der Aufgaben zur Prüfungsvorleistung:

4 Tage zu je 4,5 Stunden = 18 Zeitstunden.

Gesamter Zeitaufwand (Workload) Linux Grundlagen:

60 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand (Workload) Modul = 180 Zeitstunden

Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	lt. SPO
Kompetenzprofil	

Lernergebnisse:

Betriebssysteme

Verständnis über den Aufbau und Funktionsweise von Computerarchitekturen und Betriebssystemen.

Kenntnis der gängigen Algorithmen zum Management von Ressourcen wie Speicher und CPU.

Die Studenten beherrschen den Aufbau komplexer Architekturen durch Layering und Abstraktionen.

Verwendung der wichtigsten Betriebssystemschnittstellen und System Calls.

Die Studenten kennen sich mit Race Conditions, Deadlock und anderen Problemen des Multithreading aus und kennen die wichtigsten Möglichkeiten zum Umgang mit diesen.

Linux-Grundlagen

Im Linux-Bereich sind die Studierenden in der Lage mit geringem zusätzlichen

Aufwand das Examen des Linux Professional Instituts für Systemadministration abzulegen. Gängige Aufgaben der Systemverwaltung können Sie effizient erledigen und sind mit den Grundlagen von Linux vertraut. Die Studenten verstehen überdies die Eigenschaften des C-Runtime Systems und können diese Kenntnisse für die Fehlersuche einsetzen.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	20 %
Konzeption	0 %
Realisierung	30 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113225a	Betriebssysteme	V, Ü	4	4	
113225b	Linux-Grundlagen	V, Ü	2	2	LÜ*

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Entwicklung von Web-Anwendungen

Modul:	113300 Entwicklung von Web-Anwendungen (Pflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Fridtjof Toenniessen
ECTS-min./max.:	6 / 6
Workload:	Siehe zugehörige Vorlesung.
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Siehe zugehörige Vorlesung.
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Siehe zugehörige Vorlesung.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	50 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113300a	Entwicklung von Web-Anwendungen	V	5	6	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Web Development 2 (Version Zulassung ab SoSe 2014)

Modul:	113301 Web Development 2 (Version Zulassung ab SoSe 2014) (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Fridtjof Toenniessen
ECTS-min./max.:	6 / 6
Workload:	Vorlesung und Übungen: 15 Termine zu je 5 SWS = ca. 50 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung: 50 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung: 80 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = ca. 180 Zeitstunden
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Die Veranstaltung baut auf folgende Grundstudiums-Vorlesungen auf: Web Development (1), Software-Entwicklung 1 und 2.
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Die Teilnehmer beherrschen überblicksartig den Umgang mit folgenden Themen: Fortgeschrittene Entwicklung von Webanwendungen auf Basis von HTML5-Spezialitäten, JavaScript und CSS Das JavaScript-Framework jQuery im Überblick Entwicklung serverseitiger Anwendungslogik mit Servlets, JavaServer Pages und JavaServer Faces Grundlagen zu Ajax-Technologien Überblick über das Multimedia Streaming Framework WebRTC

Ausbildungsziele des Moduls:		
Theoretische Grundlagen		50 %
Analyse		0 %
Konzeption		0 %
Realisierung		50 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen		
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):		
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>	
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.		
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):		
Kommunikation	<input type="checkbox"/>	
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>	
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>	
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>	

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113301a	Web Development 2	-	5	6	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Structured data and applications

Modul:	113305 Structured data and applications (Pflichtmodul im Hauptstudium)		
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Martin Goik		
ECTS-min./max.:	5 / 5		
Workload:	Art	Aufteilung	Anteil / h
	Vorlesung +Übung	15 Termine je (90+90)min	45
	Vor- bzw. Nachbereitung	15 Termine je 4 h	60
	Prüfungsvorbereitung	5,6 Tage zu je 8 Zeitstunden	45
	Summe:		150
Modulprüfung:	KL, 120 Min		
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Erfolgreiches Bestehen von: 113215 Software-Entwicklung 2 113210 Datenbanken 1		
Kompetenzprofil			
Lernergebnisse:	Praktische Anwendbarkeit von: JDBC Objektrelationales Mapping XML Technologien LDAP Datenbestände Nosql Datenbanken		
Ausbildungsziele des Moduls:			
Theoretische Grundlagen	20 %		
Analyse	20 %		
Konzeption	30 %		
Realisierung	30 %		
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen			
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):			
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>		
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>		
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>		
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>		
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.			
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):			
Kommunikation	<input type="checkbox"/>		
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>		
Reflexion	<input type="checkbox"/>		
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>		
Voraussetzung für dieses Modul:	-		
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-		

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113305a	Structured data and applications 1	V	2	2	
113305b	Exercises Structured data and applications 1	V	2	3	A 80%*

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Algorithmen und Datenstrukturen

Modul:	113310 Algorithmen und Datenstrukturen (Pflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Fridtjof Toenniessen
ECTS-min./max.:	6 / 6
Workload:	Siehe zugehörige Vorlesung.
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Siehe zugehörige Vorlesung.
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Siehe zugehörige Vorlesung.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	70 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	30 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-				
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-				
beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):					
EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113310a	Algorithmen und Datenstrukturen	V	4	6	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul BWL für Informatiker

Modul:	113315 BWL für Informatiker (Pflichtmodul im Hauptstudium)		
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Mathias Hinkelmann		
ECTS-min./max.:	2 / 2		
Workload:	Vorlesung	15 Termine zu je 2 SWS	22,5
	Vor- bzw. Nachbereitung	15 Termine zu je 2 SWS	22,5
	Prüfungsvorbereitung	2 Tage zu je 8 Zeitstunden	16,0
	Summe:		61,0
	Nachbereitungs- und Übungszeit können je nach betriebswirtschaftlichen Vorkenntnissen stark schwanken.		
Modulprüfung:	KL, 60 Min		
Kompetenzprofil			
Lernergebnisse:	Die Teilnehmer: kennen unternehmerische Herangehensweisen an Entscheidungsfragestellungen kennen das grundlegende Instrumentarium des internen und externen Rechnungswesens und können es auf IT-orientierte Fragestellungen (Angebotskalkulation für IT-Projekte, Leistungsverrechnung für ein Rechenzentrum etc) anwenden sind in der Lage mit unternehmensinternen und -externen Ansprechpartner in der Praxis kompetent über betriebswirtschaftliche Aspekte ihrer Arbeit zu diskutieren.		

Ausbildungsziele des Moduls:		
Theoretische Grundlagen		60 %
Analyse		40 %
Konzeption		0 %
Realisierung		0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen		
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):		
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>	
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.		
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):		
Kommunikation	<input type="checkbox"/>	
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>	
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>	
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>	

Voraussetzung für dieses -
Modul:

Dieses Modul ist -
Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113315a	BWL für Informatiker	V	2	2	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul IT-Recht

Modul:	113320 IT-Recht (Pflichtmodul im Hauptstudium)		
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn		
ECTS-min./max.:	2 / 2		
Workload:	Vorlesung	15 Termine zu je 2 SWS	22,5
	Vor- bzw. Nachbereitung	15 Termine zu je 2 SWS	22,5
	Prüfungsvorbereitung	2 Tage zu je 8 Zeitstunden	16,0
	Summe:		61,0
	Nachbereitungs- und Übungszeit können je nach betriebswirtschaftlichen Vorkenntnissen stark schwanken.		
Modulprüfung:	KL, 60 Min		
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Pflichtmodul im Hauptstudium für MIB und MMB.		
	Studierende anderer Studiengänge können nach Absprache mit dem Dozenten und vorbehaltlich der Anrechenbarkeit durch ihren Studiengang teilnehmen.		
Kompetenzprofil			
Lernergebnisse:	Die Studierenden werden nach Abschluss der Vorlesung ein Grundverständnis für rechtliche Zusammenhänge, das deutsche Rechtssystem und die Rechtssprache haben; rechtlich relevante Tatsachen von nicht rechtlich relevanten unterscheiden können; Sachverhalte im Umfeld der Informationstechnologie bezüglich ihrer rechtliche Relevanz beurteilen können; grundlegende rechtliche Vorschriften im Zusammenhang mit informationstechnischen Vorgängen kennen.		
Ausbildungsziele des Moduls:			
Theoretische Grundlagen		60 %	
Analyse		20 %	
Konzeption		10 %	
Realisierung		10 %	
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen			
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):			
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben		<input type="checkbox"/>	
Stufe 2: verstehen & anwenden		<input checked="" type="checkbox"/>	
Stufe 3: vergleichen & bewerten		<input type="checkbox"/>	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln		<input type="checkbox"/>	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.			
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):			
Kommunikation		<input checked="" type="checkbox"/>	
Teamfähigkeit		<input type="checkbox"/>	
Reflexion		<input checked="" type="checkbox"/>	
Eigenständigkeit & Verantwortung		<input type="checkbox"/>	

Voraussetzung für dieses -
Modul:

Dieses Modul ist Voraussetzung -
für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113320a	IT-Recht	V	2	2	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Software-Projekt

Modul:	113400 Software-Projekt (Pflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	8 / 8
Workload:	Der Arbeitsaufwand beträgt 240h. Durch die individuelle Ausgestaltung ist eine detaillierte Berechnung nicht möglich.
Modulprüfung:	PP
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Anleitung zur selbsttätigen Einarbeitung in ein neues Thema. Vermittlung der Fähigkeit zum Setzen von Projektzielen und Zeitplänen in einem kollaborativen Umfeld..

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	
Stufe 2: verstehen & anwenden	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses -
Modul:

Dieses Modul ist -
Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113400a	Software-Projekt	P	0	8	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Datenbanken 2

Modul:	113401 Datenbanken 2 (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Mathias Hinkelmann
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Vorlesung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 5 SWS = 56,25 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload)=133,25 Zeitstunden
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Es bestehen keine formalen Zulassungsvoraussetzungen
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Nach Abschluss des Modul haben die Studierenden</p> <p>ein detailliertes Verständnis für die Einflussfaktoren des DBMS auf den Betrieb einer Datenbank und die Implementierung von datenbankbasierten Applikationen. Dazu zählen</p> <p>die Abbildung der logischen Strukturen auf Dateien und Einflussfaktoren aus der inneren Prozessstruktur inkl. logischer und physischer Back-Up and Recovery Prozesse.</p> <p>ein grundlegendes Verständnis für die hochverfügbare Datenbanken sowohl aus Sicht von typischen Clusterkonfigurationen wie auch des DBMS mit aktuellen Methoden, die zur</p> <p>mit embedded SQL einen weiteren Ansatz zur Implementierung der Datenbankbindung an prozedurale Programme am Beispiel der Programmiersprache C kennen gelernt.</p> <p>ein grundlegendes Verständnis für die unterschiedlichen Anforderung von OLTP und OLAP Datenbanken erworben. Sie können dabei wesentliche Modellierungsunterschiede erläutern und in Beispielen mittlerer Komplexität eigenständig umsetzen,</p> <p>den Einfluss der Anforderungen auf die Parameter zur physische Implementierung und die Indexierung angeben und</p> <p>können weitergehende Methoden zur Optimierung bei OLAP Datenbank benennen. Elemente der objekrelationalen Erweiterungen kennengelernt und sind in der Lage diese einzusetzen</p>

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	20 %
Konzeption	10 %
Realisierung	60 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses
Modul: -

Dieses Modul ist
Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113401a	Datenbanken 2	V	4	5	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Structured data and applications 2

Modul:	113402 Structured data and applications 2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Martin Goik
ECTS-min./max.:	5 / 5
Modulprüfung:	KL, 120 Min

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	
Stufe 2: verstehen & anwenden	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113402a	Structured data and applications 2	-	4	4	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Software-Engineering

Modul:	113404 Software-Engineering (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Edmund Ihler
ECTS-min./max.:	7 / 7
Workload:	<p>Vorlesung (incl. Anleitung und Besprechung zu den Übungen): 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Vor- und Nachbereitung (Vorlesung): 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Übungen (Eigenarbeit): 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden</p> <p>Prüfungsvorbereitung: 5 Tage zu je 7,5 Zeitstunden = 37,5 Zeitstunden</p> <p>Referieren des eigenen und Hören der anderen Seminarvorträge: 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden</p> <p>Vorbereitung (eigener Vortrag): 5 Tage zu je 7,5 Zeitstunden = 37,5 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 210 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	siehe SPO
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Die Teilnehmer können ein Software-Entwicklungsprojekt als Entwickler anhand der grundlegenden Konzepte gängiger Vorgehensmodelle der Software-Entwicklung (z.B. Rational Unified Process) durchführen und haben einen Überblick über die verbreiteten, qualitätssichernden und skalierbaren Vorgehen.</p> <p>Sie beherrschen darüberhinaus die grundlegenden Möglichkeiten der objektorientierten Softwaremodellierungssprache UML für die Spezifikation, Konstruktion, Visualisierung und Dokumentation eines Softwaresystemes und können diese praktisch und zum Vergleich von Lösungsmöglichkeiten einsetzen. Bei der Realisierung von Softwaresystemen können sie fortgeschrittene Methoden der objektorientierten Programmierung (insbes. Java), sowie zugehörige Entwicklungswerkzeuge einsetzen.</p> <p>Zudem erarbeiten die Teilnehmer einen repräsentativen Überblick über die aktuell gängigen Programmiersprachen zur Realisierung von Softwaresystemen. Sie lernen die verschiedenen Stärken und Schwächen und die prinzipiellen Einsatzgebiete aktueller Programmiersprachen einzuschätzen. Dies unterstützt die Teilnehmer im Entscheidungsprozess in Projekten in verschiedenen Rollen, wie z.B. als Software-Entwickler, -Architekt oder technischer Projektleiter.</p> <p>Die Teilnehmer sind in der Lage sich in eine neue Programmiersprache selbständig einzuarbeiten.</p>

Ausbildungsziele des Moduls:		
Theoretische Grundlagen	20 %	
Analyse	30 %	
Konzeption	30 %	
Realisierung	20 %	
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen		
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):		
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben		<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden		<input type="checkbox"/>

Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113404a	Software-Engineering	S, Ü	4	5	
113404b	Aktuelle Programmiersprachen	V	2	2	RE*

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Web Development 3

Modul:	113406 Web Development 3 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)	
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Dirk Heuzeroth	
ECTS-min./max.:	6 / 6	
Workload:	Kontaktzeiten in Vorlesung und Übungen:	16*4 SWS = 16*3 Stunden = 48 Stunden
	Eigenarbeit (Vor- und Nachbereitung des Stoffes, praktisches Üben):	16*6 Stunden = 96 Stunden
	Prüfungsvorbereitung:	4,5 Tage zu je 8 Stunden = 36 Stunden
	Summe:	180 Stunden
Modulprüfung:	KL, 90 Min	
Kompetenzprofil		
Lernergebnisse:	<p>Das Modul baut inhaltlich auf den Kenntnissen der folgenden Module auf:</p> <p>Web Development Web Development 2 Softwareentwicklung 1 Softwareentwicklung 2</p> <p>Studierende sollen am Ende in der Lage sein, Enterprise Web Anwendungen unter Verwendung der Java Enterprise Edition (JEE) zu entwickeln. Dies bedeutet, dass Studierende Anwendungen mit den folgenden Eigenschaften gemäß Architekturkriterien speziell Regeln für Service-Orientierte Architekturen entwickeln können:</p> <p>Strukturierung der Anwendung mittels Enterprise Java Beans (EJBs) Lose Kopplung der Komponenten durch Web Services Kommunikation zwischen und lose Kopplung der Komponenten durch Nachrichtenaustausch (Messaging via Java Message Service (JMS)) Speicherung von und Zugriff auf persistente Daten mittels Java Persistence API (JPA)</p> <p>Stichwortartiger Veranstaltungsinhalt:</p> <p>Software-Architektur Architekturkriterien Regeln für Service-orientierte Architekturen (mit Web-Services) Enterprise Java Beans (EJB) Architektur Kategorien von EJBs: Session Beans Entity Beans Message-Driven Beans Resource Injection, speziell Context and Dependency Injection Datenbankzugriff Java Persistence Architecture (JPA) Details zu Entity Beans Hibernate Messaging Java Message Service Details zu Message-Driven Beans</p>	

Ausbildungsziele des Moduls:		
Theoretische Grundlagen	20 %	
Analyse	10 %	
Konzeption	20 %	
Realisierung	50 %	
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen		

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses -
Modul:

Dieses Modul ist -
Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113406a	Web Development 3	-	4	6	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Verteilte Systeme

Modul:	113408 Verteilte Systeme (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Walter Kriha
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Der Workload beträgt 5 ECTS oder 150 Stunden.
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Abgeschlossenes Grundstudium
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Lernziel des Moduls ist das Verständnis für den Aufbau und die Funktionsweise der heute dominierenden IT-Form sowie die Fähigkeit solche Architekturen auf Basis vorhandener Middleware zu erstellen. Die Studenten bekommen die theoretische Fähigkeit der Analyse verteilter Systeme sowie deren Synthese auf Basis der wichtigsten Theoreme. Nach Abschluss des Moduls finden sich Studenten in der Praxis verteilter Systeme zurecht und können in den Firmen entsprechende Infrastrukturen analysieren, Fehler finden und nicht zuletzt erstellen.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	10 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113408a	Verteilte Systeme	V, Ü	4	5	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Advanced Programming in C++

Modul:	113409 Advanced Programming in C++ (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Stefan Radicke
ECTS-min./max.:	4 / 4
Modulprüfung:	KL, 90 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Laut SPO.
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Die Studierenden beherrschen nach Abschluss der Veranstaltung die wichtigsten Features der Programmiersprache C++ in Theorie und Praxis und sind in der Lage eigenständig Problemlösungen zu entwickeln und mit dem C++11 Standard umzusetzen.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	0 %
Konzeption	20 %
Realisierung	50 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113409a	Advanced Programming in C++	-	2	4	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Design Patterns

Modul:	113411 Design Patterns (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Walter Kriha
ECTS-min./max.:	6 / 6
Modulprüfung:	RE
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Abgeschlossenes Grundstudium
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Lernziel ist es die Studierenden mit bekannten Lösungsmustern aus verschiedensten Bereichen der Software-Architektur bekannt zu machen. Darüber hinaus erfahren die Studierenden die Existenz derartiger Muster auch in nicht-SW Gebieten. Nach Abschluss sind Studierende kompetent im Finden und Verstehen von Lösungsmustern sowie in der Erstellung solcher Muster auf verschiedenen Komplexitätsebenen der Software-Architektur.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
Realisierung	20 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113411a	Design Patterns	V, Ü	4	6	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Datenbanken und Anwendungen

Modul:	113414 Datenbanken und Anwendungen (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)		
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Martin Goik		
ECTS-min./max.:	4 / 4		
Workload:	Erbringung als einwöchige Blockveranstaltung		
	Vorlesung	5 Termine zu je 8 SWS	40
	Vorbereitung	48 h	48
	Prüfungsvorbereitung	4 Tage zu je 8 Zeitstunden	32
	Summe:		120
Modulprüfung:	KL, 120 Min		
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	<p>Es gibt keine formellen Zulassungsvoraussetzungen. Es werden aber nachfolgend beschriebene Vorkenntnisse als zwingend vorausgesetzt. Diese sind, soweit nicht in den am Ende dieser Aufzählung genannten Kursveranstaltungen enthalten, im Rahmen des Workloads vorab im Selbststudium zu erarbeiten.</p> <p>JDBC Für den Workshop ist die (aktive) Kenntnis von JDBC erforderlich. Da im Projekt eine Oracle- Datenbank eingesetzt wird, gerne auch in der Version Oracle JDBC Thin Driver. Literatur: JDBC Developers Guide and Reference</p> <p>XML Aufbau von XML, insbesondere aber: Programmierung von XML mit Hilfe von Java, DOM und SAX-Ansatz. Auf diesen Prinzipien aufbauende Technologien (z.B. StAX) werden nicht benötigt. Literatur: Oracle® XML Developer's Kit, insbesondere die Kapitel 3 und 4</p> <p>Datenbankkenntnisse Mindestens die Kursvorlesung Datenbanken 1, sinnvoll ist allerdings eine Kenntnis von Stored Procedures, Trigger etc, um den Beispielen besser folgen zu können. Daher sollte nach Möglichkeit die Vorlesung Datenbanken 2 abgeschlossen sein.</p> <p>Impedance Mismatch Sie sollten sich ein Grundverständnis für die Problematik aneignen. Literatur: Object-relational impedance mismatch, folgen Sie bitte auch den externen Links, um sich ein Bild über die uneinheitliche und z.T. emotional geführte Diskussion zu verschaffen.</p> <p>ORM Wir werden ORM-Werkzeuge in dieser Vorlesung nicht im Detail besprechen. Dennoch kann es von Interesse sein, sich einmal in diesem Markt umzusehen. Ich werde mich auf TopLink und Hibernate konzentrieren, weil sich an diesen Werkzeugen gut der Stand der Technik aufzeigen lässt. Literatur: Oracle TopLink HIBERNATE - Relational Persistence for Idiomatic Java Die genannten Inhalte werden zu großen Teilen in den beiden nachfolgend genannten Veranstaltungen behandelt: 113210 Datenbanken 1 113305 Structured data and applications 1</p>		
Kompetenzprofil			
Lernergebnisse:	OO Software vs. relationale Datenbanken Impedance mismatch Mapping Strategien Prinzipielle Möglichkeiten der Abbildung objektorientierter auf relationale Schemata. Relationale-, Objektrelationale und Objektorientierte Datenbanken.		
Ausbildungsziele des Moduls:			
Theoretische Grundlagen	0 %		
Analyse	0 %		

Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	
Stufe 2: verstehen & anwenden	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113414a	Datenbanken und Anwendungen	V, Ü	4	4	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Aktuelle Themen der Software-Technologie

Modul:	113417 Aktuelle Themen der Software-Technologie (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Walter Kriha
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	150 Studen, erbracht in aktuellen Sitzungen, Events und deren Planung sowie der Prüfungsvorbereitung. Zunehmend auch Veranstaltungen zu Einzelthemen am Abend.
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Das Modul ist in seinen Zielen und Kompetenzen analog zum Modul "aktuelle Themen des Internet" aufgebaut. Lernziel ist die Kenntnis der momentanen Entwicklungen im Bereich der Software, sowohl technischer als auch sozialer Art. Kompetenzen erwerben die Studierenden im Bereich der Entdeckung und Diskussion aktueller und zukünftiger Trends. Es wird die Entwicklung von technischen und sozialen Visionen gefördert und gefordert. Von besonderer Bedeutung für die Entwicklung von Softskills ist auch die Mitarbeit an der Organisation von Events zu Themen im Umfeld von Informatik und Gesellschaft. Die Studierenden erarbeiten sich Wunschthemen und Sprecher, stellen aktuelle Forschungsbereiche fest und lernen die Organisation zu bewältigen. Der kompetente Umgang mit Medientechnik wie Streaming gehört ebenfalls zur Kompetenz. Neben längeren Veranstaltungen am Freitag Nachmittag werden zunehmend kürzere Vorträge zu Einzelthemen am Abend angeboten.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbstständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für
dieses Modul: -

Dieses Modul ist
Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

113417a	Aktuelle Themen der Software-Technologie	V	4	5
---------	--	---	---	---

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Spezielle Themen für Web-Anwendungen

Modul:	113420 Spezielle Themen für Web-Anwendungen (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)		
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Dirk Heuzeroth		
ECTS-min./max.:	4 / 4		
Workload:	Kontaktzeiten in der Veranstaltung:	16*4 SWS = 16*3 Stunden = 48 Stunden	
	Eigenarbeit (Vor- und Nachbereitung des Stoffes, Einarbeitung in Technologien, Implementierung, Vorbereitung Präsentationen):	16*4,5 Stunden = 72 Stunden	
	Summe:	120 Stunden	
Modulprüfung:	PP		
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Die Teilnehmerzahl ist auf 20 Personen begrenzt. Zur Teilnahme an diesem Modul empfiehlt es sich, zuvor die Veranstaltung "Web Development 2" erfolgreich abgeschlossen zu haben.		
Kompetenzprofil			
Lernergebnisse:	Kenntnis typischer Probleme und Lösungsansätze bei der Entwicklung von Web-Anwendungen. Kompetenz, die o.g. Lösungsansätze problemgerecht anwenden zu können. Kenntnis aktueller / moderner Frameworks und Sprachen, die zur Problemlösung verwendet werden können.		
Ausbildungsziele des Moduls:			
Theoretische Grundlagen		20 %	
Analyse		20 %	
Konzeption		20 %	
Realisierung		40 %	
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen			
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):			
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben		<input type="checkbox"/>	
Stufe 2: verstehen & anwenden		<input type="checkbox"/>	
Stufe 3: vergleichen & bewerten		<input type="checkbox"/>	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln		<input checked="" type="checkbox"/>	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.			
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):			
Kommunikation		<input checked="" type="checkbox"/>	
Teamfähigkeit		<input checked="" type="checkbox"/>	
Reflexion		<input checked="" type="checkbox"/>	
Eigenständigkeit & Verantwortung		<input checked="" type="checkbox"/>	
Voraussetzung für dieses Modul:	-		
Dieses Modul ist Voraussetzung für:			

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113420a	Spezielle Themen für Web-Anwendungen	V	4	4	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Aktuelle Themen der Internet-Technologien

Modul:	113423 Aktuelle Themen der Internet-Technologien (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Walter Kriha
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	150 Studen, erbracht in aktuellen Sitzungen, Events und deren Planung sowie der Prüfungsvorbereitung.
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Lernziel ist die Kenntnis der momentanen Entwicklungen im Internet, sowohl technischer als auch sozialer Art. Kompetenzen erwerben die Studierenden im Bereich der Entdeckung und Diskussion aktueller und zukünftiger Trends. Es wird die Entwicklung von technischen und sozialen Visionen gefördert und gefordert. Von Besonderer Bedeutung für die Entwicklung von Softskills ist auch die Mitarbeit an der Organisation von Events zu Themen im Umfeld von Informatik und Gesellschaft. Die Studierenden erarbeiten sich Wunschthemen und Sprecher, stellen aktuelle Forschungsbereiche fest und lernen die Organisation zu bewältigen. Der kompetente Umgang mit Medientechnik wie Streaming gehört ebenfalls zur Kompetenz.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für
dieses Modul: -

Dieses Modul ist
Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113423a	Aktuelle Themen der Internet-Technologien	V	4	5	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Praxis der Spieleentwicklung

Modul:	113426 Praxis der Spieleentwicklung (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	2 / 2
Workload:	Vorlesung: 2 Tage zu je 8 Zeitstunden = 16 Zeitstunden Praktische Arbeit: 44 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload): 60 Zeitstunden
Modulprüfung:	PP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	laut SPO
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Die Studierenden besitzen nach erfolgreichen Abschluss dieser Veranstaltung grundlegende Kenntnisse in der Konzeption und Realisierung von Computerspielen

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	0 %
Konzeption	30 %
Realisierung	40 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113426a	Praxis der Spieleentwicklung	V, Ü	2	2	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Konzepte moderner Programmiersprachen und virtueller Maschinen

Modul:	113429 Konzepte moderner Programmiersprachen und virtueller Maschinen (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Walter Kriha
ECTS-min./max.:	2 / 2
Workload:	2 ECTS. Bau eigener Maschinen und Interpreter inklusive.
Modulprüfung:	PP
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Die Veranstaltung orientiert sich in ihren Zielen und Kompetenzen an Abelson/Sussmann, Struktur und Interpretation von Computer Programmen sowie Peter van Roy und Seif Haridi, Concepts, Techniques, and Models of Computer Programming. Ziel ist eine Konzeptorientierte Ausbildung über Programmiersprachen. Logische, Funktionale und OO Konzepte werden gelernt und in der Praxis erprobt z.B. durch den Bau eigener Interpreter. Die Veranstaltung orientiert sich hier am Curriculum von Berkeley, Stanford und MIT die ebenfalls diesen Ansatz verwenden. Die Studenten lernen ein grundsätzliches Verständnis jenseits der Syntax sowie effiziente Implementationen von Sprachen und VMs. Die Veranstaltung richtet sich an Studenten die sich im Bereich Programmiersprachen spezialisieren wollen, vor der praktischen Verwendung von Konzepten der theoretischen Informatik wie z.B. dem Compilerbau nicht zurückschrecken.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	0 %
Konzeption	40 %
Realisierung	40 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:		-			
Dieses Modul ist Voraussetzung für:		-			
beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):					
EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform

113429a	Konzepte moderner Programmiersprachen und virtueller Maschinen	V	2	2
---------	--	---	---	---

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Enterprise Software

Modul:	113432 Enterprise Software (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)				
Modulverantwortlicher:	Prof. Walter Kriha				
ECTS-min./max.:	6 / 6				
Workload:	6 ECTS oder 180 Stunden. Exkursionen zu Testcentern sowie die Durchführung eines Workshops zur Projektplanung und Technologie, Erstellung von Workproducts nach Deadlines.				
Modulprüfung:	KL, 60 Min				
Kompetenzprofil					
Lernergebnisse:	Beide Teilveranstaltungen dieses Moduls sind in enger Absprache und Kooperation mit der IBM entstanden. Lernziel dieses Moduls ist die Kenntniss von Techniken zur Bewältigung größerer Projekte - hier vor allem durch die Prozesstechnologie der IBM - sowie die Kenntniss der Struktur und des Einsatzes von Mainframes in der Praxis. Nach Absolvieren dieses Moduls verstehen die Studenten die Terminologie sowie die Vorgehensweise und die Dokumente bei Großprojekten, können strategische Visionen entwickeln und in Aufgabengebiete umsetzen. Damit ist ihnen die Mitarbeit in Großprojekten bei denen nach Vorgehensmodellen gearbeitet wird möglich. Gleichermassen kennen Studenten die Einsatzmöglichkeiten und -bedingungen von Mainframes. Praktische Übungen zu beiden Themenbereichen sind ebenfalls Teil des Lehrangebots wie z.B. die Bedienung von 3270 Terminals oder die Erstellung von Workproducts gemäß Plan.				
Ausbildungsziele des Moduls:					
Theoretische Grundlagen	30 %				
Analyse	30 %				
Konzeption	30 %				
Realisierung	10 %				
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen					
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):					
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>				
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>				
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>				
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>				
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.					
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):					
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>				
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>				
Reflexion	<input type="checkbox"/>				
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>				
Voraussetzung für dieses Modul:	-				
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-				
beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):					
EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform

113432a	Planung und Methodik großer SW-Projekte	V	2	3
113432b	Großrechnertechnologie	V	2	3

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Enterprise-Content-Management

Modul:	113435 Enterprise-Content-Management (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr.-Ing. Oliver Kretzschmar
ECTS-min./max.:	8 / 8
Workload:	Siehe Einzelveranstaltungen
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Siehe SPO
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Die Lehrveranstaltung und das seminaristische Content-Projekt vermitteln den technologischen Aufbau, die wichtigsten Anforderungen und die generellen Abläufe, sowie die Auswahl und Einführung von Enterprise-Content-Management-Systemen. Ergänzend werden Systeme im Kontext von Content, Wissen, Collaboration und Social Media thematisiert und diskutiert.</p> <p>Studierende werden durch ihre Teilnahme ... befähigt, die fachrelevanten Begriffe des Enterprise-Content-Managements zu beherrschen und einzuordnen. Kenntnisse über die grundlegenden Prozesse und Technologien in Enterprise-Content-Management-Systemen erlangen. in die Lage versetzt, Anforderungen, Evaluierungen und Konzepte von Enterprise-Content-Management-Systemen im Kontext von Content, Wissen, Collaboration und Social Media abhängig der jeweiligen Business-Cases zu erstellen und Technologien und Produkte effizient einzusetzen. notwendige Kenntnisse erlangen, um Technologien und Einsatz dieser Systeme richtig bewerten und abgrenzen zu können.</p> <p>Die Bearbeitung des seminaristischen Content-Projektes und den damit verarbeiteten Themen befähigt die Studierenden, eigene Lösungswege zu evaluieren, zu erarbeiten und zu formulieren. In selbst organisierten Teams erweitern die Studierenden ihre Fähigkeiten in den Bereichen Teambildung, Zeit-Management sowie Aufgaben- und Verantwortungsverteilung.</p>

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	20 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbstständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>

Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses
Modul: -

Dieses Modul ist
Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113435a	Wissens- und Content-Management-Systeme	V	4	5	
113435b	Content-Projekt	V	2	3	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Web- und Social-Media-Analytics

Modul:	113436 Web- und Social-Media-Analytics (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr.-Ing. Oliver Kretzschmar
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Siehe Einzelveranstaltungen
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Siehe SPO
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Die Grundlagen-Veranstaltung und die seminaristischen Übungen vermitteln die grundlegenden Methoden des Digital-Analytics, sowie deren Einsatz zur Messung, Sammlung, Analyse und Auswertung von Daten zum Verständnis und strategischen Optimierung der Nutzung von Web-, Social-Media- und Mobile-Anwendungen, als auch dem spezifischen Einsatz von Online-Werbemassnahmen, wie z.B. über Google Adwords, Facebook-Fanpages, Email-Kampagnen, Newsletter etc.</p> <p>Studierende werden durch ihre Teilnahme ... befähigt, die fachrelevanten Begriffe des Web- und Social-Media-Analytics (Digital-Analytics) zu beherrschen und einzuordnen. Kenntnisse über die grundlegenden Verfahren zur strategischen Anwendung von Web-Analytics-Systemen (Digital-Analytics) erlangen. in die Lage versetzt, Anforderungen, Evaluierungen und Konzepte zum Digital-Monitoring/-Analytics von Web-, Social-Media- und Mobile-Anwendungen effizient einzusetzen. notwendige Kenntnisse erlangen, um Technologien und Einsatz von Metriken und zugehörigen Verfahren bewerten und abgrenzen zu können.</p> <p>Die Bearbeitung des seminaristischen Übungen und den damit verarbeiteten Themen befähigt die Studierenden, eigene Lösungswege zu evaluieren, zu erarbeiten und zu formulieren. In selbst organisierten Teams erweitern die Studierenden ihre Fähigkeiten in den Bereichen Teambildung, Zeit-Management sowie Aufgaben- und Verantwortungsverteilung.</p>

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>

Teamfähigkeit	
Reflexion	
Eigenständigkeit & Verantwortung	

Voraussetzung für dieses
Modul: -

Dieses Modul ist
Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113436a	Web- und Social-Media-Analytics	-	4	5	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Sprachsteuerung

Modul:	113438 Sprachsteuerung (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Johannes Maucher
ECTS-min./max.:	2 / 2
Workload:	58.75 Stunden in der Veranstaltung Sprachsteuerung
Modulprüfung:	PP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Maximale Teilnehmeranzahl: 15
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Die Teilnehmer haben ein grundsätzliches Verständnis für die Akustik von Sprachsignalen: spektrale Eigenschaften, Stimmqualität, Grundfrequenz</p> <p>Die Teilnehmer sind mit den Grundbegriffen der Phonetik und Phonologie vertraut: Sprachlaute und deren phonetische Eigenschaften, Artikulation, Prosodie</p> <p>Die Teilnehmer kennen verschiedene Sprachsynthesemethoden</p> <p>Die Teilnehmer verstehen den Einsatz von Hidden Markov Modellen in der Sprachtechnologie</p>

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	60 %
Analyse	40 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113438a	Sprachsteuerung	V	2	2	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Künstliche Intelligenz (ab SoSe 2013)

Modul:	113442 Künstliche Intelligenz (ab SoSe 2013) (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Johannes Maucher
ECTS-min./max.:	6 / 6
Workload:	<p>Vorlesung 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- und Nachbearbeitung 15 Termine zu je 7 SWS = 79 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung 7 Tage zu je 8 Zeitstunden=56 Zeitstunden Summe: 180 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Nach dem erfolgreichen Besuch der Veranstaltung sollten die Studierenden die wesentlichen Eigenschaften künstlich intelligenter Verfahren die Kategorien der künstlichen Intelligenz Anwendungen der künstlichen Intelligenz Algorithmen und Verfahren der künstlichen Intelligenz kennen. Mit der in der Veranstaltung vermittelten Theorie sind die Studenten in der Lage Lösungen beliebiger Anwendungsfelder mit den Mitteln der künstlichen Intelligenz zu entwickeln und zu implementieren,</p>
Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	70 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>
Voraussetzung für dieses - Modul:	
Dieses Modul ist - Voraussetzung für:	
beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):	

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113442a	Künstliche Intelligenz	-	4	6	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Künstliche Intelligenz für Computerspiele

Modul:	113445 Künstliche Intelligenz für Computerspiele (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Johannes Maucher
ECTS-min./max.:	6 / 6
Modulprüfung:	KL, 90 Min

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	
Stufe 2: verstehen & anwenden	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113445a	Künstliche Intelligenz für Computerspiele	-	4	6	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Data Mining

Modul:	113446 Data Mining (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Johannes Maucher
ECTS-min./max.:	9 / 9
Modulprüfung:	LA

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	
Stufe 2: verstehen & anwenden	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	Übergangsregelung
beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):	

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113446a	Data Mining und Mustererkennung	V	4	6	
113446b	Natural Language Processing	V	2	3	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Grundlagen Grafikdesign für Medieninformatiker

Modul:	113448 Grundlagen Grafikdesign für Medieninformatiker (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)					
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn					
ECTS-min./max.:	3 / 3					
Modulprüfung:	LT					
Ausbildungsziele des Moduls:						
Theoretische Grundlagen			0 %			
Analyse			0 %			
Konzeption			0 %			
Realisierung			0 %			
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen						
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):						
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben						
Stufe 2: verstehen & anwenden						
Stufe 3: vergleichen & bewerten						
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln						
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.						
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):						
Kommunikation			<input type="checkbox"/>			
Teamfähigkeit			<input type="checkbox"/>			
Reflexion			<input type="checkbox"/>			
Eigenständigkeit & Verantwortung			<input type="checkbox"/>			
Voraussetzung für dieses Modul: -						
Dieses Modul ist Voraussetzung für: -						
Bemerkung:	VS					
beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):						
EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform	
113448a	Grundlagen Grafikdesign für Medieninformatiker	-	2	3		

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Computergrafik

Modul:	113450 Computergrafik (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	6 / 6
Workload:	Vorlesung: 15 Termine zu je 2 SWS = 22.5 Zeitstunden Übungen: 15 Termine zu je 2 SWS = 22.5 Zeitstunden Nachbearbeitung: 45 Zeitstunden praktische Arbeit: 60 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung: 30 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload): 180 Zeitstunden
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	laut SPO
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Die Studierenden besitzen nach Abschluss des Modulteils: grundlegendes Wissen über die klassischen Techniken der generativen Computergrafik die Fähigkeit, das erworbene theoretische Wissen in praktischen Anwendungen umzusetzen. Grundkenntnisse in der Modellierung Grundkenntnisse in der Grafikprogrammierung
Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	0 %
Konzeption	10 %
Realisierung	40 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>
Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):	

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113447a	Computergrafik	V	4	6	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Spezielle Themen der Computeranimation

Modul:	113450 Spezielle Themen der Computeranimation (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	2 / 2
Workload:	Vorlesung: 15 Termine zu je 2 SWS = 22.5 Zeitstunden Nachbearbeitung: 22.5 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung: 15 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload): 60 Zeitstunden
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	laut SPO
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Die Studierenden besitzen nach erfolgreichen Abschluss dieser Veranstaltung grundlegende Kenntnisse der wesentlichen Arbeitsschritte und Techniken die zur Realisierung einer Computeranimation nötig sind. Außerdem erhalten die Studierenden einen Einblick in einige je nach Interessenslage ausgewählte weiterführende Themen.

Ausbildungsziele des Moduls:		
Theoretische Grundlagen		100 %
Analyse		0 %
Konzeption		0 %
Realisierung		0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen		
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):		
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>	
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.		
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):		
Kommunikation	<input type="checkbox"/>	
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>	
Reflexion	<input type="checkbox"/>	
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>	

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113450a	Spezielle Themen der Computeranimation	V	2	2	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Praktikum Computeranimation

Modul:	113454 Praktikum Computeranimation (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	8 / 8
Modulprüfung:	PP

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	60 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113454a	Praktikum Computeranimation	-	2	8	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Praktikum Virtual Reality

Modul:	113455 Praktikum Virtual Reality (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	8 / 8
Modulprüfung:	PP

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	0 %
Konzeption	20 %
Realisierung	70 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113455a	Praktikum Virtual Reality	-	2	8	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Sicherheit im Internet

Modul:	113456 Sicherheit im Internet (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Walter Kriha
ECTS-min./max.:	6 / 6
Workload:	6 ECTS oder 180 Stunden.
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	keine, der Besuch einer Veranstaltung zum Erwerb von Grundkenntnissen in Sicherheitsprotokollen und Kryptographie ist jedoch sehr empfohlen.
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Die Veranstaltung vertieft die Wahrnehmung von Sicherheitsproblematiken bei den Studierenden. Am Ende steht die Kenntniss zum Aufbau konzeptioneller Sicherheitsframeworks, die Technik von Sicherheitsanalysen sowie die konkrete Technik zur Abwehr von Angriffen (Firewalls und Filtering) Die Studierenden lernen Konzepte sicherer Software und den Aufbau von Sicherheitslösungen aus Basisbausteinen. Objektbasierte wie Kanalbasierte Lösungen werden erarbeitet. Die Studierenden erwerben darüber hinaus Kenntnisse in der Benutzbarkeit von Sicherheitslösungen. Absolventen dieses Moduls sind in der Praxis in der Lage die Sicherheitsinfrastrukturen großer Firmen zu verstehen und ihre Softwareprojekte darin einzupassen. Sie können Sicherheitsinfrastrukturen in KMUs definieren und aufbauen und sind darüber hinaus in der Lage konkrete Analysen durchzuführen.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	40 %
Konzeption	30 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113456a	Sicherheit im Internet	V	4	6	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Praktikum Rechnernetze

Modul:	113459 Praktikum Rechnernetze (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Roland Kiefer
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Praktikum: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vorbereitung/Nachbereitung (Protokoll): insgesamt 15 Tage zu je 5 SWS = 75 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload)=120 Zeitstunden
Modulprüfung:	LA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Kenntnisse zu Netzen und Protokollen wie sie in der Vorlesung Rechnernetze vermittelt werden
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Das Praktikum Rechnernetze vermittelt praktische Erfahrungen im Umgang mit LAN- und WAN- Netztechnologien und -komponenten. Dazu steht eine praxistypische Netzwerkumgebung zur Verfügung, die primär auf Ethernet basiert (bis zu Gigabit-Ethernet) und Firewalls, Virtual Private Networks VPN und Voice-over-IP-Techniken integriert. Neben den TCP/IP-Protokollabläufen, Versuchen zur Netzadministration und dem Netzmanagement lokaler Netze lernen die Studierenden auch die Thematik der Verkabelung anhand praktischer Versuche detailliert kennen. Ausser netztypischer Hardware wie Switches und Routern sind auch Werkzeuge zur Protokollanalyse, zur Fehlersuche in Netzen und zur Qualifizierung von Kabeln vorhanden.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>
Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):	

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113459a	Praktikum Rechnernetze	P	4	5	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Praktikum Network Security

Modul:	113462 Praktikum Network Security (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Roland Schmitz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeiten: 15 Termine zu 4h = 45 Stunden Vor- und Nachbereitung der Versuche: 15 x 4h = 45 Stunden Erstellung der Praktikumsberichte: 15 x 4h = 45 Stunden
Modulprüfung:	LA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Security in IT-Systemen (22200) bzw. IT-Security (119340a)
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Vertiefen der Inhalte aus der Vorlesung "Security in IT-Systemen" durch eigene praktische Arbeiten

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	60 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113462a	Praktikum Network Security	P	4	5	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Präsentation und Kommunikation

Modul:	113465 Präsentation und Kommunikation (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Roland Kiefer
ECTS-min./max.:	2 / 2
Workload:	Seminar: 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden Vorbereitung Vorträge: 2 Tage zu je 8 Zeitstunden = 16 Gesamter Zeitaufwand (Workload)= 61 Zeitstunden
Modulprüfung:	RE
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	keine
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Bereitschaft, sich mit den Aspekten der eigenen Persönlichkeit zu beschäftigen Das Seminar ist auch für Teilnehmer geeignet, die Möglichkeiten zur Überwindung einer evtl. Redehemmung kennenlernen und ausprobieren wollen

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	40 %
Konzeption	10 %
Realisierung	30 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113465a	Präsentation und Kommunikation	V	2	2	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Projektarbeit

Modul:	113468 Projektarbeit (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	8 / 8
Workload:	Der Arbeitsaufwand beträgt 240h. Durch die individuelle Ausgestaltung ist eine detaillierte Berechnung nicht möglich.
Modulprüfung:	PP
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Erarbeiten eines vorab auf Basis eines Treatments erstellten Projekts im Team. Im Gegensatz zu 113400 kann es sich auch um eine Computeranimation handeln.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	
Stufe 2: verstehen & anwenden	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113468a	Projektarbeit	P	0	8	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul IT-Projektmanagement

Modul:	113471 IT-Projektmanagement (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr.-Ing. Oliver Kretzschmar
ECTS-min./max.:	2 / 2
Workload:	Vorlesung: 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden Ausarbeitung: 3 Tage zu je 8 Zeitstunden = 24 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 69 Zeitstunden
Modulprüfung:	PA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Siehe SPO
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Studierende kennen nach erfolgreichem Abschluss die wichtigsten Prozesse und Komponenten des Projektmanagement mit PRINCE2.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	20 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113471a	IT-Projektmanagement	V	2	2	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Tutorium

Modul:	113474 Tutorium (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	2 / 2
Workload:	60 Zeitstunden
Modulprüfung:	A 100%
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Fachlich qualifizierte Studenten können Credits durch Betreuung von Lehrveranstaltungen, z.B. Praktika, erwerben.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	
Stufe 2: verstehen & anwenden	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses -
Modul:

Dieses Modul ist Voraussetzung -
für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113474a	Tutorium	-	2	2	A 100%*

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Software Defined Infrastructure

Modul:	113475 Software Defined Infrastructure (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)				
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Martin Goik				
ECTS-min./max.:	6 / 6				
Modulprüfung:	MP				
Ausbildungsziele des Moduls:					
Theoretische Grundlagen	0 %				
Analyse	0 %				
Konzeption	0 %				
Realisierung	0 %				
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen					
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):					
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben					
Stufe 2: verstehen & anwenden					
Stufe 3: vergleichen & bewerten					
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln					
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.					
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):					
Kommunikation	<input type="checkbox"/>				
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>				
Reflexion	<input type="checkbox"/>				
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>				
Voraussetzung für dieses Modul: -					
Dieses Modul ist Voraussetzung für: -					
beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):					
EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113475a	Software Defined Infrastructure	-	4	6	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Technical Documentation

Modul:	113476 Technical Documentation (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Martin Goik
ECTS-min./max.:	5 / 5
Modulprüfung:	PA

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	
Stufe 2: verstehen & anwenden	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113476a	Technical Documentation	-	4	5	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Special Topics in Computation

Modul:	113477 Special Topics in Computation (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Roland Schmitz
ECTS-min./max.:	3 / 3
Workload:	15 Vorlesungen x 1.5 Stunden = 22.5 Stunden Vor- und Nachbereitung der Vorlesungen = 22.5 Stunden Eigene Programmierpraxis = 25 Stunden Prüfungsvorbereitungen = 20 Stunden
Modulprüfung:	MP
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Die Studierenden kennen die wichtigsten Probleme, die bei der Bearbeitung numerischer Probleme mit dem Computer auftreten, besitzen die Fähigkeit, grundlegende Techniken der numerischen Mathematik anzuwenden, können numerische Methoden analysieren und kritisch bewerten, können komplexe Problemstellungen abstrahieren und formulieren.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	30 %
Konzeption	0 %
Realisierung	20 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113477a	Special Topics in Computation	-	2	3	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Functional Programming

Modul:	113478 Functional Programming (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	5 / 5
Modulprüfung:	PA

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	
Stufe 2: verstehen & anwenden	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113478a	Functional Programming	-	2	5	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Software Development for Cloud

Modul:	113479 Software Development for Cloud (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	5 / 5
Modulprüfung:	PA

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	
Stufe 2: verstehen & anwenden	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113479a	Software Development for Cloud Computing	-	4	5	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Praktisches Studiensemester

Modul:	113500 Praktisches Studiensemester (Pflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Roland Kiefer
ECTS-min./max.:	30 / 30
Workload:	gemäß SPO Teile A und B
Modulprüfung:	PS
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	gemaess SPO (Teil B) des Studiengangs Medieninformatik * Zwischenprüfung bestanden * in der SPO Teil B definierte Zulassungsvoraussetzungen erfüllt * nachgewiesene Teilnahme an den Blockveranstaltungen A und B
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Während des Praktischen Studiensemesters lernen die Studierenden den Aufbau und die einzelnen Funktionsbereiche des gewählten Unternehmens kennen und gewinnen einen Einblick in die Arbeitsabläufe typischer Projekte oder Produktionsabläufe. Die Studierenden vertiefen die im bisherigen Studium gewonnenen theoretischen Kenntnisse, indem sie ein grösseres oder mehrere kleinere Projekte bearbeiten. Die Ausbildungsschwerpunkte liegen in mindestens einem der nachfolgenden Bereiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Software-Entwicklung * Internet-Anwendungen * Bildverarbeitung und Computeranimation * Datenbankanwendungen * Konzeption oder Optimierung von Netzdiensten oder Netzkomponenten * Konzeption und Realisierung von Workflowmanagement-Systemen * Entwicklung, Konzeption oder Betrieb von Multimedia-Systemen * Dokumentenerstellung und -management <p>Die Bestimmungen des "Merkblatts für die Durchführung des Praktischen Studiensemesters" sind zu beachten.</p>

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	10 %
Konzeption	10 %
Realisierung	70 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>

Reflexion



Eigenständigkeit & Verantwortung



Voraussetzung für dieses
Modul: -

Dieses Modul ist
Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113500a	Praktisches Studiensemester	V	0	30	PS*

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Game Praktikum

Modul:	113510 Game Praktikum (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Stefan Radicke
ECTS-min./max.:	8 / 8
Workload:	8 ECTS x 30 = 240 hours
Modulprüfung:	PA
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Practical use of theoretical knowledge in context of a large game project.</p> <p>Teamwork and communication skills within a large-scale project team of over 30 students.</p> <p>Structured and independent work capabilities.</p> <p>Strategic planning, reflection and results evaluation.</p> <p>Experienced students also get the opportunity to take leadership roles. This includes making important project decisions, managing and assigning tasks and some supervisory functions.</p>

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	70 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses -
Modul:

Dieses Modul ist -
Voraussetzung für:

Bemerkung: von den drei PL 113454, 113455 und 113510 dürfen höchstens zwei erbracht werden
beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113510a	Game-Praktikum	P	6	8	PA

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Theory of Game Development

Modul:	113520 Theory of Game Development (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Stefan Radicke
ECTS-min./max.:	6 / 6
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>See games through the eyes of a professional game developer.</p> <p>Ability to analyse video games from different points of view.</p> <p>Understanding of the hard- and software used to develop video games.</p> <p>Overview of the various career options in the games industry.</p> <p>Fundamental knowledge for advanced courses.</p>

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	70 %
Analyse	20 %
Konzeption	10 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113520a	Theory of Game Development	V	4	6	KL, 60 Min

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Game Engine Programming

Modul:	113521 Game Engine Programming (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Stefan Radicke
ECTS-min./max.:	6 / 6
Modulprüfung:	LA
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Design of effective and reusable software architectures. Detailed knowledge of game engine subsystems and their inter-dependencies. Implementation of high-performance real-time software systems. Utilization of the computing capacity of modern multi-core architectures.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	10 %
Realisierung	50 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113521a	Game Engine Programming	V, P	4	6	LA + MP

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Gameplay Programming

Modul:	113522 Gameplay Programming (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Stefan Radicke
ECTS-min./max.:	6 / 6
Modulprüfung:	LA
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	<p>Ability to pick up any modern game engine quickly and easily.</p> <p>Analysing, evaluating, and understanding mechanics of various games.</p> <p>Building fun mechanics utilizing solid and robust gameplay systems.</p> <p>Realising communication and meaningful interaction between systems.</p>

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113522a	Gameplay Programming	V, P	4	6	LA + MP

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Game-Physics

Modul:	113540 Game-Physics (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Roland Schmitz
ECTS-min./max.:	6 / 6
Workload:	30 Vorlesungen x 1.5 Stunden = 45 Stunden Vor- und Nachbereitung der Vorlesungen = 45 Stunden Eigene Programmierpraxis = 50 Stunden Prüfungsvorbereitungen = 40 Stunden
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Die Studenten können Bewegungsgleichungen für sich bewegenden Game Objects aufstellen die Bewegungsgleichungen näherungsweise lösen Kollisionen erkennen und behandeln bestehenden Game Physics Engines analysieren eigene Ansätze für Physik-basierte Spiele realisieren

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	10 %
Konzeption	10 %
Realisierung	30 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113540a	Game Physics	V	4	6	KL, 60 Min

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Programming Massively Parallel Processors

Modul:	113544 Programming Massively Parallel Processors (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	4 / 4
Workload:	Kontaktzeit: 15 Termine zu je 2 SWS = 22.5 Zeitstunden Nachbearbeitung: 22.5 Zeitstunden eigenständige Laborarbeit: 75 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload): 120 Zeitstunden
Modulprüfung:	LA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	laut SPO
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Die Studierenden besitzen nach Abschluss des Moduls: grundlegende Kenntnisse über parallele Programmiermodelle fundierte Kenntnisse über die Architektur von Grafikprozessoren (GPUs) die Fähigkeit massiv parallele Programme zu entwickeln und zu relisieren

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	0 %
Konzeption	20 %
Realisierung	50 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbstständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113544a	Programming Massively Parallel Processors	-	2	4	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Game Art

Modul:	113550 Game Art (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	4 / 4
Workload:	Vorlesung: 15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden Erstellen einer Portfoliamappe mit Arbeitsproben und Projektarbeiten: 97,5 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload): 120 Zeitstunden
Modulprüfung:	PA
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Die Studierenden besitzen nach Abschluss des Moduls: Grundlegende Kenntnisse im Charakter Design Grundlegende Kenntnisse in Concept Art Grundlegende Kenntnisse über User Interface Designs Grundlegende Kenntnisse in Art Direction die Fähigkeit, die erworbenen Kenntnisse in den oben genannten Gebieten in praktischen Anwendungen umzusetzen.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	40 %
Realisierung	20 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113550a	Game Art	-	2	4	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Bachelor-Thesis

Modul:	113700 Bachelor-Thesis (Pflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	14 / 14
Workload:	360 Zeitstunden. Dies umfasst z.B. Vorbereitung der Themenstellung, durchführung der Arbeit, Erstellen der schriftlichen Ausfertigung und Verteidigung der Thesis.
Modulprüfung:	BA
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Der Modul ist an der Übergangsstelle vom Studium zum Berufsleben angesiedelt. Ziel des Moduls ist die Erlangung und der Nachweis der Berufsqualifizierung.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	
Stufe 2: verstehen & anwenden	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses -
Modul:

Dieses Modul ist -
Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113700a	Bachelor-Thesis	-	0	12	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Studienleistungen im Ausland

Modul:	113833 Studienleistungen im Ausland (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)				
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn				
Modulprüfung:					
Ausbildungsziele des Moduls:					
Theoretische Grundlagen	0 %				
Analyse	0 %				
Konzeption	0 %				
Realisierung	0 %				
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen					
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):					
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben					
Stufe 2: verstehen & anwenden					
Stufe 3: vergleichen & bewerten					
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln					
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.					
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):					
Kommunikation	<input type="checkbox"/>				
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>				
Reflexion	<input type="checkbox"/>				
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>				
Voraussetzung für dieses Modul: -					
Dieses Modul ist Voraussetzung für: -					
beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):					
EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Studienleistungen aus Angeboten von Gastdozenten

Modul:	113835 Studienleistungen aus Angeboten von Gastdozenten (Wahlpflichtmodul im Grundstudium)
--------	--

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

Modulprüfung:

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	
Stufe 2: verstehen & anwenden	
Stufe 3: vergleichen & bewerten	
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113835a	Studienleistungen aus Angeboten von Gastdozenten	-			

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Advanced Web Development

Modul:	113900 Advanced Web Development (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)	
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Dirk Heuzeroth	
ECTS-min./max.:	6 / 6	
Workload:	Kontaktzeiten in Vorlesung und Übungen:	16*4 SWS = 16*3 Stunden = 48 Stunden
	Eigenarbeit (Vor- und Nachbereitung des Stoffes, praktisches Üben):	16*6 Stunden = 96 Stunden
	Prüfungsvorbereitung:	4,5 Tage zu je 8 Stunden = 36 Stunden
	Summe:	180 Stunden
Modulprüfung:	KL, 90 Min	
Kompetenzprofil		
Lernergebnisse:	<p>Das Modul baut inhaltlich auf den Kenntnissen der folgenden Modulen auf:</p> <p>Web Development Web Development 2 Softwareentwicklung 1 Softwareentwicklung 2</p> <p>Studierende sollen am Ende in der Lage sein, Enterprise Web Anwendungen unter Verwendung der Java Enterprise Edition (JEE) zu entwickeln. Dies bedeutet, dass Studierende Anwendungen mit den folgenden Eigenschaften gemäß Architekturkriterien speziell Regeln für Service-Orientierte Architekturen entwickeln können:</p> <p>Strukturierung der Anwendung mittels Enterprise Java Beans (EJBs) Lose Kopplung der Komponenten durch Web Services Kommunikation zwischen und lose Kopplung der Komponenten durch Nachrichtenaustausch (Messaging via Java Message Service (JMS)) Speicherung von und Zugriff auf persistente Daten mittels Java Persistence API (JPA)</p> <p>Stichwortartiger Veranstaltungsinhalt:</p> <p>Software-Architektur Architekturkriterien Regeln für Service-orientierte Architekturen (mit Web-Services) Enterprise Java Beans (EJB) Architektur Kategorien von EJBs: Session Beans Entity Beans Message-Driven Beans Resource Injection, speziell Context and Dependency Injection Datenbankzugriff Java Persistence Architecture (JPA) Details zu Entity Beans Hibernate Messaging Java Message Service Details zu Message-Driven Beans</p>	

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	50 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses -
Modul:

Dieses Modul ist -
Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
113900a	Advanced Web Development	V, Ü	4		

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion

Modul:	119103 Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion (Pflichtmodul im Grundstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Gottfried Zimmermann
ECTS-min./max.:	4 / 4
Workload:	Der Workload ist auf Veranstaltungsebene beschrieben. Gesamtaufwand für das Modul: 120 Zeitstunden.
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Die Studierenden kennen die Grundlagen der menschlichen Informationsverarbeitung, grafischer Dialogsysteme und relevante Normen und Richtlinien zur Gestaltung von Benutzerschnittstellen. Sie können Anwendungen bezüglich ihrer Usability und Barrierefreiheit beurteilen.

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	40 %
Konzeption	10 %
Realisierung	10 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses -
Modul:

Dieses Modul ist -
Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119103a	Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion	V	4	4	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul IT Security

Modul:	119340 IT Security (Pflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Roland Schmitz
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Vorlesung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Selbststudium und Übungsaufgaben: 20 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung: 5 Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload)= 150 Zeitstunden
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	keine, aber Grundkenntnisse aus Mathematik und Rechnernetze werden vorausgesetzt.
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	As soon as an information technology system is connected to a network, it is subject to a large variety of threats. The objectives of this module are: Students know the meaning of the different security objectives, they can assess the importance of the objectives in different scenarios and know what security mechanisms to apply to support the security objecties Students have an overview of the different threats that are relevant for IT systems today Students know how cryptographic mechanisms and protocols work and how they can be applied Students know the countermeasures against the threats mentioned above and they know how to apply them, when to apply them and what the consequences are Students can assess a given system and perform a threat and risk analysis to assess a system Students can analyze and improve network security and can develop suitable network architectures and firewall configurations to realize a security policy

Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	20 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>

Eigenständigkeit & Verantwortung



Voraussetzung für dieses
Modul: -

Dieses Modul ist
Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119340a	IT Security	-	4	5	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

Modul Anleitung zum wissenschaftlichen Arbeiten

Modul:	119710 Anleitung zum wissenschaftlichen Arbeiten (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium)
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Joachim Charzinski
ECTS-min./max.:	2 / 2
Workload:	Besuch der Lehrveranstaltung: 7 Termine zu je 2 SWS = 10 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung, Hausaufgaben: 20 Zeitstunden Paper: 20 Zeitstunden Aufarbeiten des Feedbacks und Dokumentation im Lerntagebuch: 10 Zeitstunden Gesamtaufwand: 60 Zeitstunden, entspr. 2 ECTS-Punkte
Modulprüfung:	LT
Kompetenzprofil	
Lernergebnisse:	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden verschiedene in der Berufspraxis relevante Textarten unterscheiden und jeweils adäquat strukturieren. Sie haben geübt, verschiedene Textteile zu schreiben und haben Feedback zu den von ihnen geschriebenen Texten bekommen. Das Modul vermittelt außerdem Grundlagen des wissenschaftlich-systematischen Vorgehens beim Entwerfen und Auswerten von Experimenten und der richtigen Verwendung und Referenzierung von Literaturstellen. Die Studierenden schreiben eigenständig ein Paper und führen damit eine theoretische und praktische Vorübung zum Abfassen der Abschlussarbeit durch. In der Prüfungsleistung Lerntagebuch reflektieren sie über das Gelernte aus der Vorlesung und aus dem detaillierten Feedback zu ihrer Schreib- und Vorgehensweise im Paper.
Ausbildungsziele des Moduls:	
Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %
Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen	
Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):	
Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>
Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.	
Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):	
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>
Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

Bemerkung: Prüfungsleistung ist eine Vorleistungen zum zugeordneten Studienabschnitt (VS), die unbenotet ist.

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119710a	Anleitung zum wissenschaftlichen Arbeiten	-	1	2	

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen