

## Studienverlaufsplan B.Sc. Medieninformatik

Semester	Theoretische Inf.		Mathematik		Praktische Inf.		Praktisches Arbeiten		Medieninformatik		Kernbereich		Schlüsselqualifikation		Sem./BSc-Arbeit		Wahl		Summe LP	SWS
1	Theoretische Informatik I	6	Mathematik für Informatiker & Softwaretechniker I und II	9	Programmierung und Software-Entwicklung		9	Medieninformatik	6				Bachelor Ringvorlesung Informatik (unbenotete Studienleistung)	3					33	22
2	Theoretische Informatik II	6		9	Datenstrukturen und Algorithmen		9	Mensch-Computer-Interaktion (MCI)	6											30
3			Statistische und Stochastische GL	6	Kernmodul Prakt. Inf	6		Programmieren für Medieninformatik	6	Kernmodul allg.	6			wissenschaftl. Methoden (unbenotete Studienleistung)	3				27	18
4						Studienprojekt Medieninformatik (inkl. Seminar)	18	Imaging Science	6	Kernmodul allg.	6			Seminar	3				33	22
5						Bachelor-Forschungs-projekt INF	6	Computergraphik	6								Katalog Wahl / Anwendungsfach 1	6	30	20
																Katalog Wahl	6			
																Katalog Wahl	6			
6													Schlüsselqualifikation (unbenotete Studienleistung)	3	BSc Arbeit	12	Katalog Wahl / Anwendungsfach 2	6	27	18
																Katalog Wahl	6			
																			180	

Grundlagen	Orientierungsprüfung Teil 1	Theoretische Informatik I	Orientierungsprüfungen müssen bis zum Ende des 3. Semesters bestanden sein.
	Orientierungsprüfung Teil 2	Programmierung und Softwareentwicklung	
Kernmodul Praktische Informatik	Eines der drei Module "Systemkonzepte und -programmierung", "Modellierung" und "Programmierparadigmen" müssen gewählt werden.		
Kernmodul allgemein	Dieser Katalog enthält ausschließlich Grundlagenmodule aus allen Informatik-Bereichen, aus denen zwei gewählt werden müssen.		
Katalog Wahl	Verschiedene 6-Leistungspunkte-Module sind in diesem Katalog vorhanden. Insgesamt müssen 30 Leistungspunkte gewählt werden. Davon können 12 Leistungspunkte durch ein Anwendungsfach ersetzt werden.		
Praktisches Arbeiten	Forschungsprojekte und Seminare mit hohem Praxisbezug.		
Schlüsselqualifikationen	Fachübergreifendes Wissen, um über den Tellerrand des Informatikstudiums hinaus noch weitere Bereiche, wie bspw. Sprachen, Maschinenbau, Jura, Luft- und Raumfahrt, usw. kennenzulernen.		
Bachelor-Arbeit	Zum Abschluss des Studiums muss im Rahmen der Bachelor-Arbeit eine spezifische Aufgabenstellung in einem vorgegebenen Zeitrahmen wissenschaftlich bearbeitet und dargestellt werden.		

Legende: LP = Leistungspunkte  
SWS = Semester-Wochenstunden