

**Hochschule Karlsruhe**

**Fakultät für Informatik und Wirtschaftsinformatik**

**Modulhandbuch**

**Studiengang Medieninformatik (Bachelor), SPO 5**

Informatik 1 .....	3
Mediengestaltung .....	6
Mathematik 1 .....	8
Sprachkompetenz .....	10
Informatik 2 .....	12
Softwareprojekt .....	14
Technologien des Internets .....	16
Medientechnik .....	20
Mathematik 2 .....	23
Betriebssysteme .....	25
Datenbanken und Kommunikationsnetze 1 .....	27
Medienprojekt 1 .....	30
Mensch-Maschine-Kommunikation 1 .....	32
Betriebswirtschaftslehre und IT-Service-Management .....	34
Praxisvor- und -nachbereitung .....	36
Praxistätigkeit .....	38
Softwareengineering und Verteilte Systeme .....	39
Datenbanken und Kommunikationsnetze 2 .....	43
Computergrafik und Computer Vision .....	45
Projektarbeit .....	47
Wahlpflichtfächer 1 .....	49
Medienprojekt 2 .....	55
Mensch-Maschine-Kommunikation 2 .....	56
Kommunikationskompetenz .....	58
Schlüsselkompetenzen .....	60
Wahlpflichtfächer 2 .....	62
Wahlpflichtfächer 3 .....	70
Wissenschaftliches Arbeiten .....	76
Abschlussarbeit .....	77
Abschlussprüfung .....	78

<b>Modul Informatik 1</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB1105
Verantwortlich	Prof. Dr. Ulrich Bröckl
Umfang	12 ECTS-Punkte, 12 SWS
Einordnung	1. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Die Lehrveranstaltungen dieses Moduls vermitteln fachlichen Grundlagen der Softwareentwicklung und der Informatik. Die Studierenden lernen, kleine Probleme zu analysieren und sie mit Hilfe von Programmen zu lösen. Sie wenden bestehende Lösungskonzepte an, um komplexere Probleme in kleinere aufzuteilen. Darüberhinaus lernen Sie existierende Algorithmen zu bewerten und anzuwenden.
Prüfungsleistungen	Klausur 120 Min. (benotet)
<b>Lehrveranstaltung Programmieren</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB1114.a
Dozent/in	Prof. Dr. Ulrich Bröckl
Umfang	5 ECTS-Punkte, 4 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>Die Studierenden werden befähigt, die grundlegenden Java-Programmiersprachenkonstrukte, wie Variablen, Kontrollstrukturen, Methoden, Klassen, Objekte und Felder zum Lösen einfacher Probleme anzuwenden.</p> <p>Die Hörer der Vorlesung erlernen Programmier- und Dokumentationskonventionen, um Java-Programme lesbar zu schreiben.</p> <p>Die Studierenden erkennen rekursive Problemstrukturen und lösen Sie mit rekursiven Algorithmen.</p> <p>Das Zusammenspiel von Compiler und Virtual-Machine wird von den Hörenden verstanden, Anbindungsmöglichkeiten an das Betriebssystem sind ihnen bekannt.</p> <p>Die Strukturierung von Java-Projekten in Module, Pakete, Dateien und Klassen ist den Studierenden geläufig und wird von der Paket- bis zu Klassenebene selbstständig eingesetzt.</p> <p>Sie sind zum Einsatz von Vererbung, Information-Hiding und Polymorphie befähigt.</p> <p>Die Teilnehmer der Vorlesung wenden ihre Kenntnisse anhand von Übungsaufgaben an.</p>

Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tafelmitschrift, Vorlesungsskript</li> <li>- Übungsaufgaben mit Lösungen</li> <li>- Sammlung alter Klausuren und deren Lösungen</li> <li>- Java-Programme und deren Dokumentation als Javadoc</li> <li>- Weitere Java-Übungsaufgaben mit Lösungen zur Vertiefung.</li> <li>- Joachim Goll, Cornelia Heinisch, "Java als erste Programmiersprache: Ein professioneller Einstieg in die Objektorientierung mit Java", Springer Vieweg, 7. Auflage, 2016.</li> <li>- James Gosling, Bill Joy, Guy Steele, Gilad Bracha, Alex Buckley, "The Java Language Specification, Java SE 8 Edition", Oracle America, 8. Auflage, März 2015</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Modulprüfung
Anmerkungen	Lösen einfacher Aufgaben während der Vorlesung.
<b>Lehrveranstaltung Theoretische Informatik</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB1114.b
Dozent/in	Prof. Dr. Heiko Körner
Umfang	4 ECTS-Punkte, 4 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>Die Lehrveranstaltung führt in die Theorie der formalen Sprachen ein. Das Ziel ist die Vermittlung der Chomsky-Hierarchie als ein Stufenmodell unterschiedlich komplexer Sprachen. Weiterhin werden endliche Automaten als Repräsentanten heutiger Computer vorgestellt und ihre Beschränkungen aufgezeigt. Ein weiteres Lernziel ist die sichere Anwendung verschiedener Beweistechniken.</p> <p>Die Lehrveranstaltung umfasst unter anderem die folgenden Gebiete der theoretischen Informatik: Aussagenlogik, formale Sprachen, Beweistechniken, das O-Kalkül, endliche Automaten, reguläre Sprachen und Ausdrücke, die Chomsky-Hierarchie, das Pumping-Lemma für reguläre und kontextfreie Sprachen sowie die Minimierung endlicher Automaten nach dem Satz von Myhill-Nerode. Weiterhin werden Kellerautomaten, der CYK-Algorithmus sowie Abgeschlossenheitseigenschaften von kontextfreien Sprachen besprochen.</p>
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tafelanschrieb</li> <li>- Skript</li> <li>- Musterlösungen für alle Übungsaufgaben</li> <li>- D. W. Hoffmann: Theoretische Informatik, 3. Auflage. Hanser, 2015.</li> <li>- D. Sipser: Introduction to the Theory of Computation, 3rd edition. Cengage Learning, Inc., 2012.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Modulprüfung
Anmerkungen	Die Lehrveranstaltung findet als reine Vorlesung statt. Zahlreiche Übungsaufgaben vertiefen die vermittelten Gebiete und werden in evtl. zusätzlich angebotenen Tutorien diskutiert.
<b>Lehrveranstaltung Programmieren Übung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB1124
Dozent/in	Prof. Dr. Ulrich Bröckl

Umfang	3 ECTS-Punkte, 4 SWS
Art/Modus	Übung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>Mit wöchentlichen Übungsaufgaben vertiefen die Studierenden am Rechner die praktischen Inhalte der Vorlesung.</p> <p>Sie benutzen eine integrierte Java-Entwicklungsumgebung, um damit Programme zu erstellen, zu testen und zu ändern. In den darauf folgenden Übungen programmieren die Studierenden einfache Berechnungen mit Java unter Verwendung von Variablen, Ausdrücke und Kontrollstrukturen. Dabei werden auch Aufgabenstellungen der grafischen Datenverarbeitung bearbeitet. Später entwickeln die Studenten objektorientierte Programme am Rechner. Am Ende lösen Sie rekursive Probleme und implementieren beispielsweise Lösungsstrategien mit Hilfe von Backtracking.</p>
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Übungsaufgaben</li> <li>- Programme mit Lösungen</li> <li>- Online-Dokumentation im der Lernplattform ILIAS</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Übung 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	Praktische Übungen

<b>Modul Mediengestaltung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB1205
Verantwortlich	Prof. Thomas Hinz
Umfang	7 ECTS-Punkte, 6 SWS
Einordnung	1. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Die Studierenden lernen die fachlichen Grundlagen der Gestaltung von Medien kennen. Sie entwickeln Design-Konzepte und können diese im Rahmen von einfachen Aufgabenstellungen unter Berücksichtigung der Usability und der User Experience bei der Gestaltung von Benutzungsschnittstellen praktisch umsetzen.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Mediengestaltung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB1214
Dozent/in	Prof. Thomas Hinz
Umfang	3 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	<p>Die Studierenden setzen sich mit den theoretischen Grundlagen der Mediengestaltung auseinander. Dazu gehören die Kenntnisse von Kreativitätstechniken, Gestaltungsregeln und Gestaltgesetzen, Ordnungssystemen, Mikro- und Makrotypografie, Farbenlehre, Logo/Piktogramm/Icon sowie Layout und Gestaltungsrastern. Zudem bekommen sie einen Einblick in die analoge und digitale Fotografie und in die Konzeption und Gestaltung digitaler Medieninhalte am Beispiel von Webanwendungen.</p> <p>Die Studierenden werfen einen Blick in die Designgeschichte vom Beginn der Industrialisierung über stilprägende Designrichtungen des 19. und 20. Jahrhunderts bis hin zu aktuellen Strömungen des Designs. Dieser Überblick befähigt die Studierenden, unterschiedliche Designstile einzuordnen und zu beurteilen und ermöglicht ihnen, das erarbeitete Wissen in ihre Gestaltungsprozesse einfließen zu lassen.</p>

Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesungsfolien</li> <li>- M. Jäger, "Grafik und Gestaltung: Mediengestaltung von A bis Z verständlich erklärt", Rheinwerk Verlag, 2014, ISBN 978-3-8362-2513-7</li> <li>- S. M. Weinschenk, "100 Dinge, die jeder Designer über Menschen wissen muss", Addison-Wesley Verlag, 2011, ISBN 978-3827330994</li> <li>- M. Pricken, "Kribbeln im Kopf", Schmidt Hermann Verlag, 2010, ISBN 978-3874397971</li> <li>- T. Rempen, Uwe Stoklossa, "Blicktricks", Schmidt Hermann Verlag, 2005, ISBN 978-3874396813</li> <li>- C. Berents, "Kleine Geschichte des Design: Von Gottfried Semper bis Philippe Starck", C.H. Beck, 2011, ISBN 978-3406622410</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Entwurf 1 Semester (benotet)
Anmerkungen	Seminaristischer Unterricht mit Fallbeispielen.
<b>Lehrveranstaltung Mediengestaltung Übung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB1224
Dozent/in	Prof. Thomas Hinz
Umfang	4 ECTS-Punkte, 4 SWS
Art/Modus	Übung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	Die in der Vorlesung erworbenen theoretischen Kenntnisse werden in Übungsaufgaben praktisch angewendet und die Ergebnisse anschließend im Plenum präsentiert und diskutiert. Die Studierenden erlangen die Fähigkeit, Entwürfe zu analysieren und zu beurteilen. Zudem erlernen sie diverse professionelle Software-Tools, um Designlösungen realisieren zu können.
Empfohlene Literatur	- Vorlesungsunterlagen
Prüfungsleistungen	Übung 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	

<b>Modul Mathematik 1</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB1305
Verantwortlich	Prof. Dr. Frank Schaefer
Umfang	8 ECTS-Punkte, 6 SWS
Einordnung	1. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Die Studierenden lernen die mathematischen Grundlagen der linearen Algebra, die innerhalb von Informatikanwendungen benötigt werden, kennen. Diese Grundlagen werden insbesondere in der Computergrafik, Robotik, Bildverarbeitung, Kryptographie, Digitaltechnik und auch in vielen weiteren Gebieten der Informatik benötigt. Weiterhin werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer befähigt, einfache mathematische Fragestellungen selbständig zu bearbeiten.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Mathematik 1</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB1314
Dozent/in	Prof. Dr. Frank Schaefer
Umfang	5 ECTS-Punkte, 4 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Mathematische und naturwissenschaftliche Grundlagen
Inhalt	Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer eignen sich Grundkenntnisse der Mathematik, insbesondere der linearen Algebra, an. Sie können die Methoden selbständig auf kleinere, mathematische Aufgabenstellungen anwenden. Der Schwerpunkt der linearen Algebra liegt dabei auf anwendungsorientierten Aspekten, wie sie in der Computergraphik und bei 3D Simulationen eingesetzt werden. Die behandelten Themen umfassen: Indirekter Beweis, Lösungsmengen, Zweistellige Relationen, Ordnungsrelationen, Äquivalenzrelationen, Modulo-Rechnen, Euklidischer Algorithmus, Funktionen, Operationen, Gruppen, Ringe, Körper, Polynomringe, Endliche Körper, Horner-Schema, Interpolationspolynome, Vollständige Induktion, Kombinatorik, Vektorräume, Basis, Dimension, Lineare Gleichungssysteme, Rang, Gauß-Jordan-Algorithmus, Determinanten, Matrizen, Lineare Abbildungen, Invertieren von Matrizen, Rotationsmatrizen, Translationen, Skalierungen, Spiegelungen, Skalarprodukt, Norm, Vektorprodukt, Orthogonale Matrizen, Eigenwerte, Eigenvektoren, homogene Koordinaten.



Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tafelmitschrift</li> <li>- Skript</li> <li>- Übungsaufgaben in der Vorlesung und im Intranet</li> <li>- Peter Stingl: Mathematik für Fachhochschulen, Hanser Verlag, 8. Auflage, 2009, ISBN-10: 3-446-42065-7</li> <li>- Weitere kommentierte Literaturhinweise befinden sich im letzten Teil des Skriptes.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Die Lehrveranstaltung wird als Vorlesung durchgeführt. Begleitend werden Übungsblätter selbständig bearbeitet. Ferner sollte der Stoff der Vorlesung selbständig nachgearbeitet werden. Es werden Tutorien zur weiteren Unterstützung der Teilnehmer angeboten. In den Tutorien wird insbesondere eine Unterstützung beim Bearbeiten der Übungsaufgaben angeboten.
<b>Lehrveranstaltung Mathematik 1 Labor</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB1324
Dozent/in	Prof. Dr. Frank Schaefer
Umfang	3 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Labor
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Mathematische und naturwissenschaftliche Grundlagen
Inhalt	Das Labor vertieft die Kenntnisse der zugehörigen Vorlesung, vermittelt Grundkenntnisse im Umgang mit Computer-Algebra-Systemen und zeigt das selbständige Lösen mathematischer Aufgabenstellung mit Rechnerunterstützung. Mit Hilfe des Computer-Algebra-System Maple werden verschiedene, angewandte, mathematische Fragestellungen aus den Bereichen Geometrie, Kurven, Interpolation und Gleichungssysteme gelöst. Einen weiteren Schwerpunkt bilden die durch Matrizen darstellbaren Abbildungen und homogene Koordinaten, wie sie für die Computergrafik grundlegend sind.
Empfohlene Literatur	- Eine Kurzeinführung in Maple wird zur Verfügung gestellt.
Prüfungsleistungen	Übung 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	Betreute Laborübungen und eigenständiges Arbeiten. Im Rahmen der Veranstaltungen werden drei Übungsblätter bearbeitet, die in der Lehrveranstaltung verteilt werden. Die Blätter können auch im Intranet abgerufen werden.

<b>Modul Sprachkompetenz</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB1405
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Holger Vogelsang
Umfang	4 ECTS-Punkte, 4 SWS
Einordnung	1. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Das Erlernen einer Fremdsprache ist integraler Bestandteil der im Studiengang vermittelten Schlüsselqualifikation. Studierende erlernen, wie technische Zusammenhänge in einer Fremdsprache ausgedrückt werden und wie sie sich mit Kollegen aus anderen Sprachräumen über fachliche Probleme austauschen. Sie wenden das erworbene Wissen anhand verschiedener simulierter Situationen an.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Fremdsprachen</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB1414
Dozent/in	Mehrere Dozenten
Umfang	4 ECTS-Punkte, 4 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	englisch
GI-Kategorie	Sonstige fachübergreifende Grundlagen und überfachliche Schlüsselkompetenzen
Inhalt	Nach einem Einstufungstest können Studierende ihre Englischkenntnisse auf drei Niveaustufen vertiefen. Das Eingangsniveau setzt die Kompetenzstufe A2 (Basic User) im sechsstufigen Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen voraus. Die ersten zwei Niveaustufen (Englisch für Fortgeschrittene 1 und 2) beschäftigen sich neben einer Wiederholung der Grammatik vorwiegend mit Themen aus der berufsorientierten Allgemeinsprache und der Landeskunde, z. B. Bewerbungsschreiben, Beschreibung von Produkten und Dienstleistungen, Geschäftstelefonate, Ablauf von formellen und informellen Besprechungen, Präsentationen usw. Das damit erreichte Niveau entspricht einer Punktzahl im TOEFL von 173 (computer-based) bzw. der Kompetenzstufe B2 (Independent User) des Europäischen Referenzrahmens. Auf der anschließenden Niveaustufe werden fachsprachliche Kenntnisse (Englisch für Wirtschaft und Technik) erworben: In Business English liegt das Hauptgewicht auf gesprochener Sprache und Arbeit in kleinen Gruppen. Am Anfang des Semesters gründet jede Gruppe ein eigenes Unternehmen, das sich dann im Laufe des Semesters dynamisch weiterentwickelt. Parallel dazu werden systematisch Wortschatz und sprachliche Formulierungen zu solchen Themen wie Firmenstrukturen, Meetings, Verhandlungen, Marketing, Produktion und Verkauf, Finanzen, Erfassen von Berichten sowie Präsentationen kennengelernt, damit die Teilnehmer die sprachlichen Mittel beherrschen, jeden Schritt der Simulation auf Englisch zu bewältigen. Zu den Höhepunkten des

	Kurses gehören eine simulierte Messe, ein Einstellungsverfahren und die Gruppenpräsentation. In Technical English werden ein technischer Grundwortschatz und typische Ausdrucksformen technischer Kommunikation erworben und praktisch angewandt.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lehrbuch (je nach Kursstufe)</li> <li>- PowerPoint-Folien</li> <li>- Tafelmitschrift</li> <li>- Übungsblätter</li> <li>- Video/DVD</li> <li>- Internetrecherchen</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Klausur 120 Min. (benotet)
Anmerkungen	Vorlesungsteilnahme, Kurzvorträge fachlichen Inhalts sowie die Moderation der anschließenden Diskussion, Erstellung von Zusammenfassungen gehörter Fachvorträge und Gruppenarbeiten.

<b>Modul Informatik 2</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2105
Verantwortlich	Prof. Dr. Christian Pape
Umfang	6 ECTS-Punkte, 6 SWS
Einordnung	2. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Informatik 1
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Die Studenten lernen viele der in der Informatik immer wiederkehrenden Algorithmen und Datenstrukturen kennen. Weiterhin können sie abschätzen, in welcher Situation bestimmte komplexe Datentypen eingesetzt werden, wie diese funktionieren und welchen Laufzeitaufwand sie besitzen. Sie werden befähigt die Korrektheit von Algorithmen zu beweisen. In der Übung wenden Sie Ihre erlangten Kenntnisse anhand verschiedener Aufgaben an.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Algorithmen und Datenstrukturen</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2114
Dozent/in	Prof. Dr. Christian Pape
Umfang	4 ECTS-Punkte, 4 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>Die Vorlesung gliedert sich in mehrere Teile, die inhaltlich aufeinander aufbauen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Im ersten Teil erwerben die Studenten Grundlagen, um Probleme genau zu definieren, Algorithmen für ein Problem in Pseudocode zu verstehen und zu formulieren, den Ressourcenverbrauch eines Algorithmus abzuschätzen und die Korrektheit eines Algorithmus zu beweisen.</li> <li>2. Darauf aufbauend erlernen die Studenten Such- und Sortierverfahren, wenden die im ersten Teil erworbenen Fähigkeiten darauf an und werden befähigt für ein Problem ein geeignetes Verfahren auszuwählen. Sie lernen die untere Schranke dieser Problem kennen und zu beweisen.</li> <li>3. Im dritten Teil eignen sie sich detaillierte Kenntnisse über den Aufbau und Implementierung von Operation elementarer Datenstrukturen, wie Warteschlangen, Listen und Binärbäume an. Die Studenten lernen typische Anwendungsbeispiele für diese Datenstrukturen kennen.</li> <li>4. Der vierte Teil der Vorlesung konzentriert sich auf weiterführende Datenstrukturen und die zugehörigen Algorithmen, wie Hashtabellen und binäre Suchbäume. Sie lernen, wie Suchbäume balanciert werden können.</li> <li>5. Im abschließende fünften Teil beschäftigt sich die Vorlesung mit den Grundlagen von Graphen. Die Studenten lernen unterschiedliche Repräsentationen von Graphen, wie Adjazenzmatrix und Adjazenlisten, kennen und einzusetzen. Sie erlernen Basisalgorithmen, wie Kürzeste-Pfad-Suche, Union-Find und die Berechnung minimaler Spannbäume.</li> </ol>

Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesungsfolien</li> <li>- Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Rivest, Clifford Stein: Introduction to Algorithms. Third Edition. MIT Press.</li> <li>- Robert Sedgewick: Algorithms in Java. Addison Wesley. Third Edition.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Klausur 120 Min. (benotet)
Anmerkungen	Zusätzliche wöchentliche Übungsaufgaben für die Vor- und Nacharbeit der Vorlesungsinhalte und zur Prüfungsvorbereitung. Einfache Aufgaben in der Vorlesung.
<b>Lehrveranstaltung Algorithmen und Datenstrukturen Übung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2124
Dozenten	Dr. Martin Holzer Prof. Dr. Christian Pape
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Übung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Die Studierenden vertiefen das in der Vorlesung erworbene Wissen, indem sie ausgewählte Algorithmen in Java implementieren und testen. Dazu verwenden sie jeweils Standard-Entwicklungsumgebungen. Die zu implementierenden Algorithmen und Datenstrukturen werden in einer abschliessenden Aufgabe kulminiert eingesetzt.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Übungsaufgaben</li> <li>- Quelltext mit vorgegebenen Rahmen und ausführlicher Dokumentation für die Aufgaben.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Übung 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	

<b>Modul Softwareprojekt</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2205
Verantwortlich	Prof. Dr. Martin Sulzmann
Umfang	5 ECTS-Punkte, 4 SWS
Einordnung	2. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Informatik 1
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Die Studierenden bekommen einen Einblick in die Programmiersprachen C/C++. Die Studierenden sind in der Lage die verschiedenen Sprachmerkmale (imperative, objekt-orientiert) einzuordnen und je nach Anwendungsfall geeignet einzusetzen. Anhand einer Reihe von Übungsaufgaben wird das erlernte Wissen praktisch erprobt.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Softwareprojekt</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2214
Dozent/in	Prof. Dr. Martin Sulzmann
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Gegenstand der Vorlesung ist die Einführung in die Programmiersprachen C/C++. Folgende Themen werden betrachtet. 1. Systemnahe Programmierung in C mit Hilfe von Bitoperationen und Speicheranipulation via Zeigern. 2. Manuelle Speicherverwaltung in C 3. Objekt-orientierte Programmierung in C++ mit Vergleich zu Java. 4. Komplexere Programmieraufgabe unter Ausnutzung der STL.
Empfohlene Literatur	- Projektbeschreibung mit genauer Anleitung - Skript zu C/C++ und der benötigten API - zusätzliche Übungsaufgaben mit Musterlösungen - Ulrich Breyman, C++ - Einführung und professionelle Programmierung, Hanser-Verlag
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	
<b>Lehrveranstaltung Softwareprojekt Übung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2224
Dozenten	Prof. Dr. Martin Sulzmann Dipl. Inf. (FH) Oktavian Gniot
Umfang	3 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Übung
Lehrsprache	deutsch

GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Diese Übung ergänzt die Vorlesung und ermöglicht den Studierenden, das theoretisch erlangte Wissen in kleinen Aufgaben zu C und C++ anzuwenden.
Empfohlene Literatur	- Übungsaufgaben auf der Lehrplattform Ilias
Prüfungsleistungen	Übung 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	

<b>Modul Technologien des Internets</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2305
Verantwortlich	Prof. Dr. Christian Zirpins
Umfang	7 ECTS-Punkte, 6 SWS
Einordnung	2. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Informatik 1
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Die Studenten erlernen den Grundaufbau und die Implementierung dynamischer Web-Auftritte. Dazu gehören die Kenntnisse deklarativer Beschreibungssprachen wie XML und HTML 5 zur Definition der Struktur der Oberflächen und Daten sowie die Fähigkeit, mit einer Skriptsprache wie JavaScript und passenden Frameworks Medienanwendungen zu erstellen.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Verteilte Systeme 1</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2314
Dozent/in	Prof. Dr. Christian Zirpins
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Die Vorlesung bietet eine praktische Einführung in die Konzepte und Paradigmen verteilter Systeme am Beispiel von Web Technologien und der Anwendungsentwicklung im Web. Dies beinhaltet zunächst eine Vorstellung des World Wide Web mit Basisprotokollen wie HTTP und weiteren Standards im Kontext des Internets. Es folgt eine Einführung in den Entwurf und die Konstruktion von Web Anwendungen. Dazu gehört zum einen die Frontend-Entwicklung mit HTML5, CSS3 und clientseitigem JavaScript und zum anderen die Backend-Entwicklung mit serverseitigem JavaScript auf der Node.js Plattform. Zur Interaktion zwischen Frontend und Backend werden moderne REST/HTTP und AJAX Techniken behandelt. Zudem werden auch Mechanismen zur Personalisierung mit Cookies und Sessions sowie zur Authentifizierung von Nutzern vorgestellt. Schließlich erfolgt eine eingehende Diskussion von Sicherheitsaspekten.



Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Semmy Purewal, "Learning Web App Development", O'Reilly, 1. Auflage, 2014</li> <li>- David Gourley, Brian Totty, "HTTP: The Definite Guide", O'Reilly, 2002</li> <li>- Mark Pilgrim, "HTML5 Up and Running", O'Reilly, 2010 (Online: <a href="http://diveintohtml5.info">http://diveintohtml5.info</a>)</li> <li>- Marijn Haverbeke, "Eloquent JavaScript", No Starch Press, 2014 (Online: <a href="http://eloquentjavascript.net">http://eloquentjavascript.net</a>)</li> <li>- Oliver Ochs, "JavaScript für Enterprise-Entwickler, Professionell programmieren im Browser und auf dem Server", dpunkt, 2012</li> <li>- Peter Gasston, "The Book of CSS3 - A Developer's Guide to the Future of Web Design", 2nd Edition, No Starch Press, 2014</li> <li>- Andy Budd, Emil Björklund, "CSS Mastery", Third Edition, Apress, 2016 (Online verfügbar im Hochschulnetz)</li> <li>- Ethan Brown, "Web development with Node and Express", O'Reilly, 2014</li> <li>- Robert Prediger, Ralph Winzinger, "Node.js : Professionell hochperformante Software entwickeln", Hanser, 2015 (Online verfügbar im Hochschulnetz)</li> <li>- Weitere Literatur wird in der Vorlesung bekanntgegeben.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Als Vorbereitung auf einzelne Vorlesungseinheiten wird das Selbststudium grundlegender Inhalte mittels der Begleitliteratur vorausgesetzt (relevante Kapitel werden in der Veranstaltung angekündigt). Weitere eigenständige Arbeitsanteile betreffen die Nachbereitung der Vorlesungsinhalte und die Klausurvorbereitung.
<b>Lehrveranstaltung Verteilte Systeme 1 Labor</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2324
Dozent/in	Prof. Dr. Christian Zirpins
Umfang	2 ECTS-Punkte, 1 SWS
Art/Modus	Labor
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Im VS1-Labor erfolgt die praktische Anwendung verschiedener grundlegender Web Technologien. Die Auswahl folgt den Themen der VS1-Vorlesung. Im Labor wird in mehreren Schritten eine komplette Web Anwendung erstellt. In jedem Schritt wird jeweils ein Bereich von Web Technologien genauer betrachtet. Dadurch werden gezielt Kompetenzen bezüglich Verständnis und Anwendung von Web Technologien gefördert, u.a. in den Bereichen deklarativer Sprachen wie HTML, CSS, und JSON, der Programmierung mit JavaScript auf Client- und Serverseite sowie spezieller Technologien für Single-Page-Anwendungen und REST-Architekturen.

Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Semmy Purewal, "Learning Web App Development", O'Reilly, 1. Auflage, 2014</li> <li>- David Gourley, Brian Totty, "HTTP: The Definite Guide", O'Reilly, 2002</li> <li>- Mark Pilgrim, "HTML5 Up and Running", O'Reilly, 2010 (Online: <a href="http://diveintohtml5.info">http://diveintohtml5.info</a>)</li> <li>- Marijn Haverbeke, "Eloquent JavaScript", No Starch Press, 2014 (Online: <a href="http://eloquentjavascript.net">http://eloquentjavascript.net</a>)</li> <li>- Oliver Ochs, "JavaScript für Enterprise-Entwickler, Professionell programmieren im Browser und auf dem Server", dpunkt, 2012</li> <li>- Peter Gasston, "The Book of CSS3 - A Developer's Guide to the Future of Web Design", 2nd Edition, No Starch Press, 2014</li> <li>- Andy Budd, Emil Björklund, "CSS Mastery", Third Edition, Apress, 2016 (Online verfügbar im Hochschulnetz)</li> <li>- Ethan Brown, "Web development with Node and Express", O'Reilly, 2014</li> <li>- Robert Prediger ; Ralph Winzinger, "Node.js : Professionell hochperformante Software entwickeln", Hanser, 2015 (Online verfügbar im Hochschulnetz)</li> <li>- Weitere Literatur wird in der Vorlesung bekanntgegeben.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Laborarbeit 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	Es werden Grundkenntnisse in den Bereichen allgemeiner Programmierung sowie deklarativer Web Sprachen vorausgesetzt (letztere können durch ein begrenztes Selbststudium der Begleitliteratur erlangt werden). Die Veranstaltung beinhaltet 50 % betreute Präsenzzeit (1 SWS) im LKIT Labor sowie 50% selbständige Arbeit. Der Leistungsnachweis erfolgt durch Präsentation und Verteidigung der Lösung.
<b>Lehrveranstaltung Interfacedesign</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2334
Dozent/in	Prof. Daniel Schwarz
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	<p>Die Vorlesung beginnt ihre Reise durch die technische Welt der Interfaces und ihrer Entwicklung bis hin zu den glatten Oberflächen unserer Smartphones im ersten aller Interfaces, mit dem wir der Welt begegnen - unserem eigenen Wahrnehmungsapparat.</p> <p>Von dort aus führt uns die psychologische und kognitionswissenschaftliche Betrachtungsweise von Design durch Don Norman zu einer Grundlage für nachhaltiges Interface Design, das nicht kurzlebigen Moden und technischen Features, sondern den Bedürfnissen und Belangen der menschlichen Wahrnehmung, Gefühlswelt und Kognition entspricht. Die StudentInnen erlernen grundlegende Design-Prinzipien für Interfaces und Interaktionen zwischen Mensch und Maschine, die sich allgemeingültig anwenden lassen und mit denen vor allem auch die Zukunft von emotional und funktional erfolgreichen Interfaces und Interaktionen erdacht werden kann, da der Mensch, der an der Maschine hängt, langsamer evolviert als die technische Entwicklung der Maschinen.</p>

	<p>Lernziele der Theorie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das erste Interface zur Welt ist unsere Wahrnehmung - Wissen um die Natur unserer Wahrnehmung, Emotion und Kognition erleichtert und ermöglicht das Design emotional wirksamer und wirksam funktionierender Interfaces.</li> <li>- Für Designer wichtige psychologische Modelle des menschlichen Erlebens und Verhaltens</li> <li>- Daraus abgeleitete Design-Prinzipien, die sich dieses Wissens über Wahrnehmung, kognitiver Verarbeitung und emotionaler Bedürfnisse bedienen.</li> </ul>
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Norman, Don, The Design of everyday things, Verlag Franz Vahlen GmbH, 2016</li> <li>- Moggridge, Bill , Designing Interactions, The MIT Press, 2007</li> <li>- Shneiderman, Ben, User interface design, 2002</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Entwurf 1 Semester (benotet)
Anmerkungen	Die Studierenden wenden das in der Vorlesung vermittelte theoretische Wissen in praktischen Übungen im begleitenden Übungskurs an.
<b>Lehrveranstaltung Interfacedesign Übung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2344
Dozent/in	Prof. Daniel Schwarz
Umfang	1 ECTS-Punkte, 1 SWS
Art/Modus	Übung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Sonstige fachübergreifende Grundlagen und überfachliche Schlüsselkompetenzen
Inhalt	<p>Basierend auf dem vermittelten Wissen über Interface Design in der Vorlesung werden folgende Übungen erarbeitet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zwei Übungen zu Gestalt-Gesetzen als klassische Design-Gesetze</li> <li>- kompletter Design-Prozess für das Interface Design eines Computerspiels inkl. der Evaluation der Spieltests und daraus abgeleiteten Design-Requirements Entwicklung von Interface Design - Lösungen für die identifizierten Design-Herausforderungen</li> </ul>
Empfohlene Literatur	
Prüfungsleistungen	Übung 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	

<b>Modul Medientechnik</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2405
Verantwortlich	Prof. Dr. Matthias Wölfel
Umfang	5 ECTS-Punkte, 4 SWS
Einordnung	2. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Die Vorlesung Medientechnik vermittelt ein Grundverständnis für die in der AV-Produktion verwendeten Medien. Thematische Schwerpunkte sind hier Farbgebung, Bild, Ton, Bewegtbild, Aufnahmetechnik, Signalverarbeitung, Codierung und Übertragung.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Medientechnik</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2414
Dozent/in	Prof. Dr. Matthias Wölfel
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Mathematische und naturwissenschaftliche Grundlagen
Inhalt	Die Vorlesung Medientechnik vermittelt ein Grundverständnis für die in der AV-Produktion verwendeten Medien. Thematische Schwerpunkte sind hier Farbgebung, Bild, Ton, Bewegtbild, Aufnahmetechnik, Signalverarbeitung, Codierung und Übertragung.
Empfohlene Literatur	- Powerpoint-Folien -
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Vorlesungsteilnahme, Vor- und Nachbereitung anhand der Vorlesungsfolien und des Vorlesungsprotokolls.
<b>Lehrveranstaltung Medientechnik Labor</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2424
Dozent/in	Prof. Daniel Schwarz
Umfang	3 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Labor
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Mathematische und naturwissenschaftliche Grundlagen
Inhalt	Der Laborkurs wird mit einer kurzen Geschichte der Entwicklung der Medientechnik eingeleitet. Diese historische Übersicht reicht von der Entwicklung der Sprache am Lagerfeuer bis zu den Anfängen des elektrischen Medienzeitalters (mit der Erfindung der Telegraphie, des Telefons und TVs). Das klingt nach einem langen Entwicklungsbogen, der da gespannt wird, aber

Medientheoretiker wie Marshall McLuhan zeigten uns schon in den 60ern, dass es zwar technologisch ein weiter Weg vom Lagerfeuer zum Wohnzimmer-TV war, aber im Grunde die nun moderne elektronisch vernetzte Welt zum globalen Dorf wird und wieder ans - nunmehr elektronische - Lagerfeuer (TV, Internet) zurückkehrt. Nach all der erstaunlichen Technologie-Entwicklung unserer Medien stehen wir nun etwas verdattert wieder vorm Lagerfeuer und erleben in den wärmenden Filterblasen von Facebook, Instagram und Whatsapp die Wiedergeburt der oralen Stammeskultur, die wir durch Gutenberg vor über 500 Jahren doch eigentlich verlassen hatten...Diese und andere Sichtweisen fädeln wir in den historischen Entwicklungsfaden der Medientechnik ein. Nach den medientheoretischen Betrachtungen über die physio-psychologische und kulturell-gesellschaftliche Wirkungsweise von technischen Medien wird dann der Fokus auf die technische Ableitung der Medien-Apparate aus den Vorbildern der Natur gelenkt.

Als Überleitung dieser technischen Sichtweise erfolgt eine Einführung in 3D-Computergrafik-Programme. Sie vereinen als aktuelle software-basierte Medientechnologie viele der bisherigen Medientechnologien digital und virtuell in sich: Moderne Software zur 3D-Content-Produktion integriert die Möglichkeiten der Leinwand und Ölmalerei, der Photographie und Filmkamera, der Lichttechnik, der Film- und Tonstudio-Technik, des Stop-Motion-Trickfilms bis hin zur programmierten Computersimulation in einem Medium.

Diese multimediale Integrationskraft der 3D-Software, ihr Vermögen, alle vorangegangenen Medientechnologien in ihrem 3D-Raum nachahmen zu können, machen wir uns zunutze, um dann im Laborkurs Theorie der Medientechnik und Praxis aktueller Medientechnologie zusammenzubringen: Wir bauen historische Medienapparate und -technologien wie die Camera obscura, das Zoetrop oder den Telegraphen in der 3D-Software "Maya" ("Autodesk") nach und animieren ihre Funktionsweise und -prinzipien in 3D-Computeranimation. Für die Praxis werden so praktische Kenntnisse und Fähigkeiten in der 3D-Modellierung, -Animation, -Beleuchtung und im -Rendering erworben. Für das theoretische Wissen um die Medientechniken sind diese Nachbau-Aufgaben in 3D als Wahrnehmungs-Experimente konzipiert, die Funktion und Wirkungsweise der Medientechniken simulieren. Durch den Nachbau wird die Konstruktion der Medienapparate verstanden ("Nur was ich bauen kann, kann ich verstehen" (Richard Feynman)) und durch das Wahrnehmungsexperiment die Wirkungsweise nachgewiesen. Dabei wird auch der Funktionsumfang der 3D-Software selbst untersucht: Verhält sich das Licht in der 3D-Software genauso wie draußen bei Mutter Natur die echten Photonen? Dann müßte eine in der 3D-Software nachgebaute camera obscura genauso funktionieren wie in der Physik draußen in der wirklichen Welt.

Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Überblick über die historische Entwicklung der Medientechnik während dem Laborkurs (Präsentation)</li> <li>- "Understanding media", Marshall McLuhan, Originalausgabe 1964 bei McGraw Hill</li> <li>- Die Welt im Kasten, 1994, Thomas Ganz, Verlag Neue Zürcher Zeitung</li> <li>- "The art of 3D computer animation and effects", Isaac Kerlow, 2009, vierte Edition, John Wiley &amp; Sons, Inc.</li> <li>- The Illusion of Life, Disney Animation, 1981, Frank Thomas, Olli Johnston, Walt Disney Production</li> <li>- The Animator's Survivor Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, 2001, Richard Williams, Faber and Faber</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Übung 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	<p>Lernziele der Theorie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Geschichte der Medientechnologien unter technischen, medientheoretischen, gesellschaftlichen und wahrnehmungspsychologischen Gesichtspunkten.</li> <li>- Einführung in Konzepte und Produktionsprozesse der 3D-Computergrafik und -animation als aktuelle Medientechnologie, die die vorangegangenen Medientechniken und -apparate in sich integrieren kann.</li> </ul> <p>Lernziele der praktischen Aufgaben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundlegende Kenntnisse und Fertigkeiten in der 3D-Animations-Software "Maya" von "Autodesk" in den Bereichen polygonale 3D-Modellierung, Animation, Beleuchtung und Rendering.</li> <li>- Grundlegende Kenntnisse der 2D-Animation</li> <li>- Praktische Einzelarbeit im Labor: Nachbau von historischen Medienapparaten (Camera obscura, Zoetrop, Telegraph). Der Nachbau inkludiert das eigenständige 3D-Design, die 3D-Modellierung, -Animation und das Rendering der nachgebauten Medienapparate, sowie der Nachweis der Funktion und Ergebnisse der damit durchgeführten "Wahrnehmungsexperimente" in einer eigenständig produzierten Animation (Zoetrop) oder eines gerendert Bildes (Camera obscura).</li> </ul> <p>Die Bewertung der Labor-Kursteilnahme erfolgt durch die abgegebenen Arbeiten (Animation und Bild, sowie die dafür erstellten Maya-Dateien)</p>

<b>Modul Mathematik 2</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2505
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Astrid Laubenheimer
Umfang	7 ECTS-Punkte, 6 SWS
Einordnung	2. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Im Modul Mathematik 2 werden Grundlagen der Statistik und der Analysis vermittelt und vertieft. Eine wichtige Kompetenz hierbei ist sicheres symbolisches Rechnen und Begreifen der Mathematik als formale und eindeutige Sprache. Die Fähigkeit zur Übertragung der mathematischen Formulierungen auf informatische Anwendungen wird erlernt. Studierende erwerben und vertiefen den Umgang mit elementaren Beweistechniken, wie z.B. die der vollständigen Induktion, des direkten oder auch des Widerspruchsbeweises.
Prüfungsleistungen	Klausur 120 Min. (benotet)
<b>Lehrveranstaltung Analysis</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2514.a
Dozent/in	Prof. Dr.-Ing. Astrid Laubenheimer
Umfang	4 ECTS-Punkte, 4 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Mathematische und naturwissenschaftliche Grundlagen
Inhalt	Elementare Funktionen, Folgen und Reihen, Grenzwerte und Stetigkeit, Differential- und Integralrechnung in einer und in mehreren Veränderlichen.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tafelanschrieb</li> <li>- Vorlesungsmanuskript (Folien)</li> <li>- Übungsblätter werden ausgeteilt bzw. auf den Webseiten der Dozenten zur Verfügung gestellt.</li> <li>- Teschl G. und Teschl S. Mathematik für Informatiker. Band 1 und Band 2. Springer Verlag. Zum Beispiel 3. Auflage 2010.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Modulprüfung
Anmerkungen	Vorlesung. Bearbeitung der Übungsblätter, die in den Tutorien besprochen werden.
<b>Lehrveranstaltung Statistik</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB2514.b
Dozent/in	Prof. Dr. Reimar Hofmann
Umfang	3 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch

GI-Kategorie	Mathematische und naturwissenschaftliche Grundlagen
Inhalt	Grundbegriffe der Wahrscheinlichkeitsrechnung, Wahrscheinlichkeitsverteilungen, Unabhängigkeit von Zufallsvariablen, bedingte Wahrscheinlichkeiten, Ausschnitte aus beschreibender und schließender Statistik.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tafelanschrieb</li> <li>- Vorlesungsmanuskript (Folien)</li> <li>- Übungsblätter werden ausgeteilt bzw. auf den Webseiten der Dozenten zur Verfügung gestellt.</li> <li>- Teschl G. und Teschl S. Mathematik für Informatiker. Band 1 und Band 2. Springer Verlag. Zum Beispiel 3. Auflage 2010.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Modulprüfung
Anmerkungen	Vorlesung. Bearbeitung der Übungsblätter, die in den Tutorien besprochen werden.



<b>Modul Betriebssysteme</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3105
Verantwortlich	Prof. Dr. Thomas Fuchß
Umfang	7 ECTS-Punkte, 6 SWS
Einordnung	3. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Softwareprojekt, Informatik 2, Informatik 1
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Die Studenten verstehen die Funktionsweisen und Strukturen moderner Betriebssysteme sowie ihre Einbettung in die jeweiligen Rechnerarchitekturen. Sie erlernen dieses Wissen zur Entwicklung performanter und systemnaher Software einzusetzen und entsprechende Software zu konzipieren und zu implementieren. Die komplexen Programmieraufgaben sind als Teamarbeit ausgelegt und unterstützen damit nicht nur die Verbesserung der fachlichen Kompetenz, sondern dienen gezielt der Entwicklung von Sozial- und Selbstkompetenz.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Betriebssysteme</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3114
Dozent/in	Prof. Dr. Thomas Fuchß
Umfang	4 ECTS-Punkte, 4 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>Im Rahmen der Lehrveranstaltung Betriebssysteme werden den Studierenden nicht nur die grundlegenden Aufgaben und Arbeitsweisen moderner Betriebssysteme vermittelt, sondern die Studierenden erlernen auch diese Techniken selbständig und strukturiert im Team zur Lösung typischer systemnaher Entwicklungsaufgaben einzusetzen. Die Vorlesung selbst gliedert sich hierzu in vier Teile:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundlagen</li> <li>- Virtualisierung</li> <li>- Concurrency: Prozesse und Threads</li> <li>- Dateisysteme</li> </ul> <p>Während im ersten Teil die Verbindung zwischen Rechnerarchitektur und Betriebssystem geschaffen wird und ein prinzipielles Verständnis für die Aufgaben eines Betriebssystems entwickelt wird, stehen in den darauffolgenden Abschnitten die Vermittlung der spezifischen Probleme, das Verstehen der typischen Lösungsstrategien und das Anwenden dieser Strategien im entsprechenden Kontext im Vordergrund. Insbesondere werden folgende Punkte behandelt: Prozessorvirtualisierung, Speichervirtualisierung, Limited Direct Execution, Scheduling-Algorithmen, Free-Space Management, Segmentierung, Page Frames, Prozesse, Threads, Mutex, Semaphor, Condition Variable, Monitore und Patterns zur parallelen Programmierung.</p>

	Hinzu kommen die zentralen Konzepte von Dateisystemen, deren Aufbau und Realisierung, bis zur Behandlung von Raid-Konzepten und dem Umgang mit modernen SSDs.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Powerpoint-Foliensammlung im ILIAS-System verfügbar.</li> <li>- Arpaci-Dusseau, Remzi H.; Arpaci-Dusseau, Andrea C. Operating Systems: Three Easy Pieces, (V. 1.00) Arpaci-Dusseau Books, 2018</li> <li>- Aufgabensammlung zur Vorlesung sowie Sammlung alter Klausuren und deren Lösung ebenfalls im ILIAS-System verfügbar.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	
<b>Lehrveranstaltung Betriebssysteme Labor</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3124
Dozent/in	Prof. Dr. Oliver P. Waldhorst
Umfang	3 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Labor
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Die in Gruppen durchzuführende Aufgabe kommt aus dem Themenkomplex Dateisysteme. Im ersten Teil wird den Studierenden vermittelt, wie sich Dateisysteme mit Hilfe von FUSE (Filesystem in User Space) implementieren und in das Linux-Dateisystem einhängen lassen. Dazu wird die Struktur des Dateisystems entwickelt und Dateisystem-Abbilder generiert, auf die zunächst nur lesend zugegriffen werden kann. Im zweiten Teil werden Verwaltungsroutinen für das Dateisystem entwickelt, die es ermöglichen, Dateien dynamisch anzulegen und zu löschen. Dabei muss der verfügbare Speicherplatz effizient verwaltet werden. Die durchzuführende Implementierung in C++ vertieft die Fähigkeiten im Umgang mit Systembibliotheken, dynamischen Datenstrukturen, Speicherverwaltung und Zeigern.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folien-Skript</li> <li>- R. Arpaci-Dusseau, A. Arpaci-Dusseau, Operating Systems: Three Easy Pieces, (V. 0.90). Arpaci-Dusseau Books, 2015. <a href="http://pages.cs.wisc.edu/~remzi/OSTEP/">http://pages.cs.wisc.edu/~remzi/OSTEP/</a> (Kapitel 39 und 40).</li> <li>- J. Pfeiffer, Writing a FUSE Filesystem: a Tutorial. <a href="https://www.cs.nmsu.edu/~pfeiffer/fuse-tutorial/">https://www.cs.nmsu.edu/~pfeiffer/fuse-tutorial/</a> (abgerufen 12.10.2017)</li> <li>- R. Stevens, S. Rago, Advanced Programming the UNIX Environment (3rd Edition). Addison Wesley, 2013. (Kapitel 3 und 4)</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Laborarbeit 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	Seminaristischer Unterricht; betreutes Labor

<b>Modul Datenbanken und Kommunikationsnetze 1</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3205
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Holger Vogelsang
Umfang	7 ECTS-Punkte, 7 SWS
Einordnung	3. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Informatik 2, Informatik 1
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	<p>Die Studierenden kennen die gängigen Modelle der Kommunikations- und Datenbanktechnik und können ihnen unbekannte, z.B. neue Systeme darin einordnen und damit bewerten. Vor- und Nachteile verschiedener Architekturen sind ihnen bekannt und werden bei der Auswahl der Architektur für eigene Produkte beachtet.</p> <p>Im Datenbankbereich beherrschen sie den SQL-92-Standard weitgehend und sind in der Lage, Datenbanksysteme auszuwählen, aufzusetzen und sicher in Betrieb zu halten. Die Studierenden sind in der Lage, gegebene Sachverhalte zu analysieren, diese Sachverhalte in ein normalisiertes Datenmodell zu transferieren, dieses Datenmodell unter SQL anzulegen und die so entstandenen SQL-Datenbanken unter objektorientierten Sprachen zu nutzen. Im Bereich der Kommunikationsnetze kennen die Studierenden die einzelnen Schichten des TCP/IP-Schichtenmodells und verstehen die Aufgaben und Dienstmodelle jeder Schicht. Sie können verschiedene Protokolle jeder Schicht charakterisieren und gegenüberstellen. Sie können die Anforderungen einer gegebenen Anwendung analysieren, für diese Anwendung die jeweils am besten geeigneten Protokolle auswählen und zu einem funktionierenden Netzwerk-Stack kombinieren. Außerdem können Sie das Client-Server-Konzept sowie Techniken zur Socket-Programmierung zur Lösung eigener Probleme anwenden.</p>
Prüfungsleistungen	Klausur 120 Min. (benotet)
<b>Lehrveranstaltung Datenbanken 1</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3214.a
Dozent/in	Prof. Dr.-Ing. Holger Vogelsang
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Einführung Informationssysteme, Grundlagen von Datenbanksystemen, Datenbankorganisation, Datenmodelle, Datenbankschema, Architektur: 3-Schichten-Modell, Client-Server-Architektur, Sprachschnittstellen: aktueller SQL-Standard (Abfragen, DDL, DML, insbes. auch SQL:2003 mit objektorientierten Erweiterungen, NF2, Fenster-Funktionen), JDBC, Recovery und Transaktionen, ERM, Abbilden von Entitäten und Beziehungen auf relationale Datenmodelle, Normalisierung, OR-Mapping.

Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skript</li> <li>- Beispieldatenbanken der Vorlesung für die gängigen Datenbanksysteme</li> <li>- Übungsaufgaben</li> <li>- Beispielprogramme</li> <li>- Sammlung alter Klausuren und deren Lösungen</li> <li>- Edwin Schicker, "Datenbanken und SQL", Springer Vieweg, 2017, ISBN: 978-3834817327</li> <li>- Gunter Saake, Kai-Uwe Sattler, "Datenbanken - Konzepte und Sprachen", mitp, 2013, ISBN: 978-3286694530</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Modulprüfung
Anmerkungen	Seminaristischer Unterricht, Übungen teils mit direkter Erfolgskontrolle.
<b>Lehrveranstaltung Kommunikationsnetze 1</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3214.b
Dozent/in	Prof. Dr. Oliver P. Waldhorst
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Einführung in Internet-Dienste und Protokolle, Netz-Rand und -Kern, Protokollschichten und Dienstmodelle; Architektur von Netzanwendungen, Kommunikation zwischen Prozessen, Web und HTTP, SMTP und Mail-Zugriffsprotokolle, DNS, Socket-Programmierung; Dienstmodelle der Transportschicht, verbindungsloser Transport mit UDP, Grundlagen der zuverlässigen Kommunikation und Überlastkontrolle, verbindungsorientierter Transport mit TCP; Dienstmodelle der Vermittlungsschicht, Weiterleitung und Routing, Aufbau eines Routers, Internet Protocol (IP), Routing-Algorithmen und Routing im Internet; Dienstmodelle der Sicherungsschicht, Fehlererkennung und -korrektur, Protokolle für Mehrfachzugriffe, ARP, Ethernet.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Powerpoint-Foliensammlung im ILIAS-System</li> <li>- Kurose/Ross, "Computernetzwerke - Der Top-Down-Ansatz", Pearson, 2014</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Modulprüfung
Anmerkungen	
<b>Lehrveranstaltung Datenbanken 1 Übung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3224
Dozenten	Prof. Dr.-Ing. Holger Vogelsang M.Sc. Amir Bukhari
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Übung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Die in "Datenbanken 1" erlernten Kenntnisse werden in Gruppenarbeit vertieft und praktisch geübt. Das Zusammenspiel einer Datenbank mit einer höheren Programmiersprache (Java) wird verstanden. Der Einsatz von SQL (DCL; DML; DDL), Transaktionen und Isolationsebenen und die Vermeidung von Deadlocks

	<p>wird beherrscht.</p> <p>Es wird eine Datenbankanwendung für eine Lagerverwaltung entworfen und prototypisch realisiert. Dies umfasst das Aufsetzen eines DB-Schemas, den Entwurf und das Testen von SQL-Abfragen, den Einsatz von Transaktionen und Transaktionsebenen sowie die Programmierung von Abfragen und Transaktionen mit Java unter Verwendung von JDBC auf Basis von Oracle (die Vorbereitung zum Labor soll in PostgreSQL oder MySQL erfolgen).</p> <p>Schließlich werden mehrere gegebene verbale Sachverhalte analysiert, in ein Entity-Relationship-Modell übertragen, normalisiert, in ein physikalisches Schema transferiert und zuletzt in SQL angelegt. Abschließend wird der Umgang mit dem OR-Mapper Hibernate geübt.</p>
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skript</li> <li>- Beispieldatenbanken</li> <li>- Programmierrahmen</li> <li>- Edwin Schicker, "Datenbanken und SQL", Springer Vieweg, 2017, ISBN: 978-3834817327</li> <li>- Gunter Saake, Kai-Uwe Sattler, "Datenbanken - Konzepte und Sprachen", mitp, 2013, ISBN: 978-3286694530</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Übung 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	Betreutes Labor mit Abschlusspräsentation am Rechner, selbstständige Arbeit, Vor- Nachbereitung, Verfassen eines Laborberichtes zu den Aufgaben.
<b>Lehrveranstaltung Kommunikationsnetze 1 Labor</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3234
Dozent/in	Prof. Dr. Oliver P. Waldhorst
Umfang	1 ECTS-Punkte, 1 SWS
Art/Modus	Labor
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Das Labor vertieft ausgewählte Inhalte der Vorlesung "Kommunikationsnetze 1" in vier praktischen Versuchen. Die Versuche werden als Gruppenarbeit von zwei bis drei Studierenden durchgeführt. Behandelt werden die Themen Programmierung von Netzanwendungen in Java, zuverlässige Übertragung über fehlerbehaftete Netze, Konfiguration von Netzen und Subnetzen sowie Leistungsmessung von Netzanwendungen.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesungsfolien zur Vorlesung "Kommunikationsnetze 1"</li> <li>- Kurose/Ross, "Computernetzwerke - Der Top-Down-Ansatz", Pearson, 2014</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Laborarbeit 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	

<b>Modul Medienprojekt 1</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3305
Verantwortlich	Prof. Thomas Hinz
Umfang	5 ECTS-Punkte, 5 SWS
Einordnung	3. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Die Studierenden setzen die im Modul Mediengestaltung erworbenen Fähigkeiten in einem eigenen Medienprojekt um. Sie beherrschen die zielgruppenadäquate Planung, die Auswahl von Techniken und Werkzeugen sowie deren kompetenten Einsatz in der Produktion. Die Bewertung soll in einer Werkschau mit Ausstellungscharakter erfolgen.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Medienprojekt 1</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3314
Dozent/in	Prof. Thomas Hinz
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	Die Studierenden verfügen über fundierte Kenntnisse unterschiedlicher Interaktionsformen der Mensch-Maschine-Schnittstellen sowie der Konzeption und Gestaltung von multimodalen Benutzeroberflächen. Sie beschäftigen sich intensiv mit Teilaspekten gestalterischer Prozesse wie z. B. Transition und Animation beim Einsatz von grafischen Benutzeroberflächen, Mikrointeraktionen und unterschiedlichen Arten des Prototypings. Zudem können sie die Merkmale aktueller Designrichtungen definieren und unterscheiden.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesungsunterlagen</li> <li>- A. Hinton, "Understanding Context: Environment, Language, and Information Architecture", O'Reilly and Associates, 2015, ISBN 978-1449323172</li> <li>- A. Cooper, R. Reiman, D. Cronin, C. Noessel, "About Face: The Essentials of Interaction Design", John Wiley &amp; Sons, 2014 ISBN 978-1118766576</li> <li>- D. Wood, "Basics Interactive Design: Interface Design: An introduction to visual communication in UI design", Fairchild Books, 2014, ISBN 978-2940411993</li> <li>- D. Saffer, "Microinteractions", O'Reilly and Associates, 2013, ISBN 978-1491945926</li> <li>- S. Bochmann, "Prototyping Tools for Mobile Applications", Steinbeis-Edition, 2013, ISBN 978-3943356458</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Entwurf 1 Semester (benotet)
Anmerkungen	

<b>Lehrveranstaltung Medienprojekt 1 Übung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3424
Dozent/in	Prof. Thomas Hinz
Umfang	3 ECTS-Punkte, 3 SWS
Art/Modus	Übung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	Die Studierenden können anhand von gestalterischen Aufgabenstellungen multimediale Projekte konzipieren und mit Hilfe von Wireframes, Mockups und interaktiven Prototypen umsetzen, die Lösungen begründen und präsentieren.
Empfohlene Literatur	- Vorlesungsunterlagen
Prüfungsleistungen	Übung 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	

<b>Modul Mensch-Maschine-Kommunikation 1</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3405
Verantwortlich	Prof. Dr. Ulrich Bröckl
Umfang	5 ECTS-Punkte, 3 SWS
Einordnung	3. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Informatik 1
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	<p>Die Studierenden können effektive, effiziente und den Endbenutzer zufriedenstellende Benutzungsoberflächen erstellen. Dazu kennen Sie die Anforderungen der Software-Ergonomie und der Gebrauchstauglichkeit (Usability in Context). Einen Entwurfsprozess, der dies sicherstellt, ist ihnen bekannt, und sie haben mit diesem Prozess im Rahmen der Hausarbeit praktische Erfahrungen gewonnen. Insbesondere sind sie in der Lage, die Gebrauchstauglichkeit eines Produktes durch Tests und Befragungstechniken zu bewerten und Folgerungen aus den gewonnenen Erkenntnissen zu ziehen und umzusetzen. Die hohe Bedeutung und die Inhalte von Style-Guides und der Typographie sind bekannt und werden beim Entwurf beachtet. Bei der Umsetzung der Entwurfsaufgaben im Team haben die Studierenden diskursive Kompetenzen erworben.</p> <p>Durch regelmäßige Abendveranstaltungen erhalten sie einen ersten Einblick in die Verbandsarbeit, konkret die Arbeit der Usability Professionals' Association (UPA).</p>
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Mensch-Maschine-Kommunikation</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3414
Dozent/in	Prof. Dr. Ulrich Bröckl
Umfang	3 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	Software Ergonomie, Regeln für benutzergerechtes Design (Style-Guides, Typographie), Methodischer Entwurf von Benutzungsschnittstellen: Analyse, Design, Implementierung, Testen der Brauchbarkeit, Befragungstechniken.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skript</li> <li>- Style-Guides</li> <li>- Übungsaufgaben</li> <li>- Sammlung alter Klausuren und deren Lösungen</li> <li>- Markus Dahm, "Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion", Pearson Studium, 2005, ISBN: 3827371759</li> <li>- Ivo Wessel, "GUI- Design", Hanser Fachbuch, 2002, ISBN: 3446219617</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Klausur/mündl. Prüfung 90/20 Min. (benotet)
Anmerkungen	Seminaristischer Unterricht, Übungen.



<b>Lehrveranstaltung MMK Entwurf</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3424
Dozent/in	Prof. Dr. Ulrich Bröckl
Umfang	2 ECTS-Punkte, 1 SWS
Art/Modus	Übung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	<p>Die in der Vorlesung Mensch-Maschine-Kommunikation erlernten Kenntnisse werden in Gruppenarbeit vertieft und praktisch geübt. Insbesondere der soziale Prozess des benutzerzentrierten Entwurfes sollen erfahren und dessen Probleme verstanden werden. Die Konfliktlösungskompetenz zur Lösung sich widersprechender Meinungen und Zielvorgaben wird eingeübt. Die hohen Qualitätsanforderungen seitens der Benutzer werden anerkannt und in der praktischen Arbeit erfolgreich umgesetzt.</p> <p>Es wird eine - der Praxis entstammende - Aufgabe der MMK analysiert und bis einschließlich zum Papierprototyp auch entworfen. Dieser Prototyp wird, gegebenenfalls mehrfach, einem Test der Brauchbarkeit unterworfen bis die vorgegebenen Qualitätsziele erreicht sind.</p>
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skript</li> <li>- JoAnn T. Hackos, Janice C. Redish, "User and Task Analysis for Interface Design", John Wiley &amp; Sons, 1998, ISBN: 0471178314</li> <li>- Jeffrey Rubin, Dana Chisnell, "Handbook of Usability Testing: Howto Plan, Design, and Conduct Effective Tests", Wiley, 2008, ISBN: 0470185481</li> <li>- Susan Weinschenk, Pamela Jamar, Sarah C. Yeo, "GUI Design Essentials", Verlag John Wiley &amp; Sons, 1997, ISBN: 0471175498</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Laborarbeit 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	Betreute Gruppenarbeit mit Präsentation und Diskussion; Test der Gebrauchstauglichkeit des Prototyps, Aufbereiten eines Testberichts mit Verbesserungsvorschlägen.

<b>Modul Betriebswirtschaftslehre und IT-Service-Management</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3505
Verantwortlich	Prof. Dr. Uwe Haneke
Umfang	6 ECTS-Punkte, 6 SWS
Einordnung	3. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	<p>Die Studierenden werden in die Grundbegriffe der Allgemeinen Betriebswirtschaftslehre sowie des Service Managements eingeführt. Sie lernen wirtschaftliche Abläufe und Zusammenhänge kennen. Sie sind in der Lage, die verschiedenen Bereiche der BWL und des Service Managements zu benennen und zu skizzieren.</p> <p>Mithilfe verschiedener Werkzeuge und Konzepte können die Studierenden die Situation eines Unternehmens beschreiben und einordnen.</p> <p>Darüber hinaus werden die Studierenden in die Lage versetzt, unterschiedliche Kennzahlen, die Aufschluss über die Leistungsfähigkeit eines Unternehmens geben, selbständig zu berechnen und zu analysieren.</p> <p>Das Modul dient als Grundlage für die Fächer ERP-Systeme, Projektmanagement, Geschäftsprozessmanagement und Business Intelligence.</p>
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Betriebswirtschaftslehre</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3514
Dozent/in	Prof. Dr. Uwe Haneke
Umfang	4 ECTS-Punkte, 4 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Sonstige fachübergreifende Grundlagen und überfachliche Schlüsselkompetenzen
Inhalt	Im Rahmen der Vorlesung Betriebswirtschaftslehre werden die Bereiche Wirtschaftliches Umfeld (VWL), Unternehmensformen, Organisation, Investition und Finanzierung, Marketing sowie Rechnungswesen vertieft behandelt.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skript</li> <li>- Fallstudien</li> <li>- Übungsaufgaben</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Seminaristischer Unterricht: Vorlesung 80%, Übungen 20%
<b>Lehrveranstaltung IT-Service-Management</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB3524
Dozent/in	Prof. Dr. rer. pol. Mathias Philipp
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS

Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Sonstige fachübergreifende Grundlagen und überfachliche Schlüsselkompetenzen
Inhalt	<p>Die Vorlesung behandelt die Kernprozesse des IT-Service Management sowie Methoden zur systematischen Planung, Erbringung und Unterstützung von IT-Dienstleistungen. Für jeden Prozess werden Zielsetzung, Aufgaben, Abgrenzung, Wirkungsweise und die Abhängigkeiten zu den jeweils anderen Prozessen erarbeitet. Die Studierenden erlangen damit die Kompetenz, die einschlägigen Fachbegriffe zu kennen und in in praktischen Situationen anzuwenden.</p> <p>Die erforderlichen Rollen und Verantwortlichkeiten werden erlernt. Die Studierenden verstehen, wie IT-Prozesse in Referenzmodellen dargestellt werden. In der Vorlesung erfolgt eine Orientierung an der IT Infrastructure Library (ITIL), dabei handelt es sich um einen allgemein anerkannten Standard für den Aufbau und Betrieb von IT-Organisationen.</p>
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesungsmaterial als PowerPoint-Folien</li> <li>- Tafelaufschrieb bei interaktiver Erarbeitung von Kernproblemstellungen</li> <li>- Zahlreiche Multiple-Choice Fragen zu jedem Prozess in ILIAS</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Klausur 60 Min. (benotet)
Anmerkungen	Teilnahme am seminaristischen Unterricht. Im Anschluss an die Veranstaltung besteht die optionale Möglichkeit zur Teilnahme an der herstellerunabhängigen, international anerkannten Zertifizierung "Foundation Certificate in IT Service Management". Die Zertifizierung erfolgt in Kooperation mit der itSMF Deutschland eV,

<b>Modul Praxisvor- und -nachbereitung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB4P05
Verantwortlich	Prof. Dr. Heiko Körner
Umfang	6 ECTS-Punkte, 4 SWS
Einordnung	4. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Informatik 1
Voraussetzungen nach SPO	Vorstudium
Kompetenzen	Die Studierenden erlernen wichtige berufsbezogene Kenntnisse, die auch für das Praxissemester relevant sind. Sie erkennen dabei, wie Projekte durch das Vorgehensmodell Scrum gesteuert und Ergebnisse präsentiert werden. Die Studierenden sind nach dem Abschluss in der Lage, in Scrum-Teams mitzuarbeiten, Daten gezielt aufzubereiten und dabei moderne Präsentationstechniken einzusetzen. Sie greifen hierfür auf gängige Softwareprodukte wie z.B. MS-Office zurück, erstellen damit passende Kalkulationen, werten diese effizient aus und visualisieren die Ergebnisse in einer ansprechenden Form. Zudem erwerben die Studierenden Techniken zur professionellen Erstellung wissenschaftlicher Dokumente.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Praxisvorbereitung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB4P14
Dozenten	B.Sc. Veit Richter Dr. Martin Holzer
Umfang	3 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Praxissemester und Abschlussarbeit
Inhalt	Der Prozess wissenschaftlichen Schreibens wird in seiner Gesamtheit vorgestellt. Einzelne Phasen werden schrittweise beleuchtet sowie Richtlinien zu einer gelingenden Umsetzung erarbeitet. Einen weiteren Schwerpunkt der Veranstaltung bildet die gründliche Einführung in den Umgang mit dem im wissenschaftlichen Umfeld verbreiteten Textsatzsystem LaTeX. Die Studierenden erstellen dabei Dokumenten u.A. unter Beachtung einer korrekten Zitierweise.  Der zweite Veranstaltungsblock führt in das Vorgehensmodell Scrum anhand praxisnaher Beispiele ein.
Empfohlene Literatur	- PowerPoint-Foliensatz - begleitendes Skript zum Nachschlagen - Übungsaufgaben.
Prüfungsleistungen	Übung 1 Woche (nicht benotet)
Anmerkungen	
<b>Lehrveranstaltung Praxisnachbereitung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB4P24

Dozenten	Dipl. Wilnf. Lars Thoralf Thielemann Prof. Dr. Heiko Körner
Umfang	3 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Übung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Praxissemester und Abschlussarbeit
Inhalt	Die Vorlesung behandelt den allgemeinen Umgang mit MS-Office-Produkten und gibt speziell eine Einführung in die wichtigsten Funktionalitäten von MS-Excel. Themen sind z.B. Eingabemethoden, Formeln, Diagrammdarstellungen und Suchfunktionen. Grundlegende Kenntnisse bzgl. der Programmierung unter VBA werden ebenfalls vermittelt. Diese werden abschließend auch zur Erstellung von Makroskripten in MS-Word eingesetzt. Der Fokus liegt auf dem effizienten Einsatz der MS-Office-Produkte. Teilnehmer der Vorlesung sind anschließend in der Lage, typische Aufgaben zügig zu lösen.
Empfohlene Literatur	- Vorlesungsfolien - Tafelmitschrift - Einschlägige Einführungsliteratur zum Thema "Wissenschaftliches Arbeiten/Schreiben" (z.B. Autoren Helga Esselborn-Krumbiegel, Manuel René Theisen etc.) - Einschlägige Einführungsliteratur/Online-Tutorials zum Thema "LaTeX"
Prüfungsleistungen	Übung 1 Woche (nicht benotet)
Anmerkungen	Die Lehrveranstaltung setzt sich aus einer Vorlesung (50%) und betreuten, praktischen Übungen (50%) zusammen.

<b>Modul Praxistätigkeit</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB4PX5
Verantwortlich	Prof. Dr. Thomas Fuchß
Umfang	24 ECTS-Punkte, 0 SWS
Einordnung	4. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	Vorstudium
Kompetenzen	Die Praxistätigkeit dient der Vertiefung der während des Studiums erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten durch qualifizierte Mitarbeit in einem größeren Projekt. Neben der Verbesserung der fachlichen Kompetenz steht vor allen die Entwicklung der Sozial- und Selbstkompetenz im Fokus. Als Teammitglied muss sich der Studierende im realen Projekt behaupten, sich in neue Aufgabengebiete einarbeiten und mit neuen Werkzeugen zurecht kommen. Er lernt sich weiterzuentwickeln und seine tatsächlichen Fähigkeiten einzuschätzen. Die Praxistätigkeit kann in einer Firma, in einer Forschungseinrichtung oder einer Behörde durchgeführt werden.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Praxissemester</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB4PX14
Dozent/in	Prof. Dr. Thomas Fuchß
Umfang	24 ECTS-Punkte, 0 SWS
Art/Modus	Praktische Arbeit
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Praxissemester und Abschlussarbeit
Inhalt	Gegenstand des Praxissemesters ist die qualifizierte Mitarbeit in typischen, dem Berufsbild eines Informatikers entsprechenden, Projekten. Hierbei werden aktuelle, in der Industrie zum Einsatz kommende Technologien im täglichen Arbeitsalltag erfahren und erlernt und durch die Erstellung eines begleitenden Berichts sowohl theoretisch als auch beschreibend aufgearbeitet. Seitens der Hochschule wird jedem Studierenden ein Mentor zugeordnet, der ihn betreut und gegenüber der Praxisstelle als erster Ansprechpartner fungiert. Ihm obliegt die Überwachung der Ausbildungsqualität.
Empfohlene Literatur	Das Material hängt von der Aufgabenstellung ab und wird von dem betreuenden Betrieb zur Verfügung gestellt.
Prüfungsleistungen	Praktische Arbeit 95 Tage (nicht benotet)
Anmerkungen	Mitarbeit in einem größeren Projekt

<b>Modul Softwareengineering und Verteilte Systeme</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5105
Verantwortlich	Prof. Dr. Thomas Fuchß
Umfang	7 ECTS-Punkte, 7 SWS
Einordnung	5. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Mensch-Maschine-Kommunikation 1, Praxistätigkeit, Informatik 2, Technologien des Internets, Datenbanken und Kommunikationsnetze 1
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	<p>Die Studierenden erlernen das produktive und selbständige Mitarbeiten in großen Software-Projekten. Dies umfasst sowohl das Zerlegen anfallender Aufgaben als auch die Bestimmung und Bewertung geeigneter Architekturen. Dabei werden sie befähigt, die nötigen Schritte im Kontext einer gestellten Aufgabe selbständig zu erfassen, zu strukturieren und mittels des Einsatzes geeigneter Werkzeuge und Methoden formal zu beschreiben.</p> <p>In diesem Kontext erlangen die Studierenden auch die Fähigkeit, Ziele und Probleme verteilter Software-Systeme zu erkennen und einzuordnen. Sie können die allgemeinen Konzepte für Architekturen, Prozesse, Kommunikation, Benennung, Koordination, Replikation, Fehlertoleranz und Sicherheit erklären und sie zur Konstruktion verteilter Software Dienste und Anwendungen anwenden.</p>
Prüfungsleistungen	Klausur 120 Min. (benotet)
<b>Lehrveranstaltung Softwareengineering</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5114.a
Dozent/in	Prof. Dr. Thomas Fuchß
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>Aufbauend auf den Erfahrungen, die die Studierenden während ihrer Praxistätigkeit gesammelt haben, werden im Rahmen der Lehrveranstaltung "Softwareengineering" Techniken und Methoden zur strukturierten Softwareentwicklung im Großen erarbeitet. Neben der Wiederholung und Verfestigung bereits gelernter elementarer Begriffe wie: Objekt, Klasse, Assoziation, Methode, Vererbung oder Polymorphie, liegt der Schwerpunkt im Bereich Softwareentwicklungsprozess. Die Studierenden erkennen dabei, gestützt auf ihre Erfahrungen aus der Praxistätigkeit, welche Herausforderung eine moderne, agile Softwareentwicklung an einen strukturierten und organisierten Entwicklungsprozess stellt. Mit dem Unified Software Development Process (Jacobson, Booch, Rumbaugh), kombiniert mit der UML 2, wird den Studierenden ein Framework an die Hand gegeben, um diese Herausforderung zu meistern. In Verbindung mit einem Labor, in dessen Verlauf die erste Iteration einer Softwareentwicklung an einem konkreten Beispielprojekt durchgeführt wird - beginnend mit dem Erfassen der Anforderung über die Erstellung eines Analyse- und Designmodells bis zur</p>

	Implementierung in Java - erfahren die Studierenden nicht nur was sich hinter Begriffen wie use-case-driven, architekturorientiert, iterativ, inkrementell, komponentenbasiert verbirgt, vielmehr erleben sie es.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folien-Skript</li> <li>- Craig Larman, "Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development, 3. ed.", Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2004</li> <li>- I. Jacobson, G. Booch, and Rumbaughk, "The unified software development process", Reading, Mass., Addison-Wesley, 1999</li> <li>- Jim Arlow, Ila Neustadt, "UML 2 and the Unified Process: Practical Object-Oriented Analysis and Design, 2. ed.", Addison-Wesley Professional, 2005</li> <li>- Bernd Oestereich, "Developing Software with UML: Object-Oriented Analysis and Design in Practice 2. ed.", Addison-Wesley Professional, 2003</li> <li>- Bernd Oestereich, "Analyse und Design mit UML 2.1: Objektorientierte Softwareentwicklung, 8. ed.", München; Wien; Oldenbourg, 2006</li> <li>- OMG Object Management Group, "UML 2.4.1 Superstructure Specification - Needham Ma", OMG, 2011</li> <li>- K. Schwaber, J. Sutherland, "The Scrum Guide: The Definitive Guide to Scrum", Scrum.org, 2011</li> <li>- D. Shimp, D. Rawsthorne, "Exploring Scrum: The Fundamentals", CreateSpace, 2011</li> <li>- Ian Sommerville, "Software Engineering" (9. Ausgabe), Pearson Studium, 2012</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Modulprüfung
Anmerkungen	Seminaristischer Unterricht; Übungsblätter
<b>Lehrveranstaltung Verteilte Systeme 2</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5114.b
Dozent/in	Prof. Dr. Christian Zirpins
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Die Vorlesung vermittelt sowohl grundlegende als auch erweiterte Prinzipien verteilter Systeme und veranschaulichen diese in praktischer Form anhand konkreter Paradigmen und Technologien. Das Spektrum behandelter Prinzipien umfasst grundlegende Aspekte der Zielsetzungen und Klassen verteilter Systeme sowie deren Architekturen, Prozesse, Kommunikation und Namenssysteme. Erweiterte Prinzipien beinhalten Koordination, Konsistenz und Replikation, Fehlertoleranz sowie Sicherheit. Die behandelten Prinzipien werden anhand verschiedener Paradigmen exemplarisch vertieft. Dabei werden beispielhafte Umsetzungen einzelner Prinzipien vorgestellt. Zudem erfolgt eine Einführung in die Entwicklung entsprechender Systeme anhand konkreter Technologien.



Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Andrew S. Tannenbaum, Marten van Steen, "Verteilte Systeme, Prinzipien und Paradigmen", 2. aktualisierte Auflage, Pearson Studium, 2008, ISBN 978-3-8273-7293-2</li> <li>- George Coulouris, Jean Dollimore, Tim Kindberg, Gordon Blair, "Distributed Systems, Concepts and Design", Fifth Edition, Addison-Wesley, 2012, ISBN 978-0-13-214301-1</li> <li>- Weitere Literatur wird in der Vorlesung bekanntgegeben.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Modulprüfung
Anmerkungen	Eigenständige Arbeitsanteile betreffen Vor- und Nacharbeit der Vorlesungsinhalte, Laborarbeit und Klausurvorbereitung.
<b>Lehrveranstaltung Softwareengineering Labor</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5124
Dozent/in	Prof. Dr. Thomas Fuchß
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Labor
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Im Rahmen des Labors wird ein kompletter iterativer Software-Entwicklungsschritt im Team durchgeführt. Beginnend mit dem Erfassen der Anforderung über die Erstellung eines Analyse- und Designmodells bis zur Implementierung in Java, erfahren die Studierenden nicht nur, was sich hinter Begriffen wie use-case-driven, architekturorientiert, iterativ, inkrementell, komponentenbasiert verbirgt, vielmehr erleben sie es an einem konkreten Beispielprojekt.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folien-Skript</li> <li>- Aufgabenbeschreibung</li> <li>- Vorlagen</li> <li>- Craig Larman, "Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development, 3. ed.", Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2004</li> <li>- I. Jacobson, G. Booch, and Rumbaughk, "The unified software development process", Reading, Mass., Addison-Wesley, 1999</li> <li>- Jim Arlow, Ila Neustadt, "UML 2 and the Unified Process: Practical Object-Oriented Analysis and Design, 2. ed.", Addison-Wesley Professional, 2005</li> <li>- Bernd Oestereich, "Developing Software with UML: Object-Oriented Analysis and Design in Practice 2. ed.", Addison-Wesley Professional, 2003</li> <li>- Bernd Oestereich, "Analyse und Design mit UML 2.1: Objektorientierte Softwareentwicklung, 8. ed.", München; Wien; Oldenbourg, 2006</li> <li>- OMG Object Management Group, "UML 2.4.1 Superstructure Specification - Needham Ma", OMG, 2011</li> <li>- K. Schwaber, J. Sutherland, "The Scrum Guide: The Definitive Guide to Scrum", Scrum.org, 2011</li> <li>- D. Shimp, D. Rawsthorne, "Exploring Scrum: The Fundamentals", CreateSpace, 2011</li> <li>- Ian Sommerville, "Software Engineering" (9. Ausgabe), Pearson Studium, 2012</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Laborarbeit 1 Semester (nicht benotet)

Anmerkungen	Betreutes Labor
<b>Lehrveranstaltung Verteilte Systeme 2 Labor</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5134
Dozent/in	Prof. Dr. Christian Zirpins
Umfang	1 ECTS-Punkte, 1 SWS
Art/Modus	Labor
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Das Labor vermittelt praktische Einblicke in die Funktionsweise und Konstruktion verteilter Informationssysteme. Dabei werden aktuelle Paradigmen aufgegriffen und fundamentale Prinzipien im Kontext exemplarischer Realisierungen untersucht. Die Aufgabenstellungen orientieren sich an den Inhalten der Vorlesung, greift aber auch aktuelle Themenstellungen industrieller Forschung und Entwicklung auf. Die praktische Umsetzung erfolgt unter Verwendung moderner industrierelevanter Plattformen und Frameworks.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Andrew S. Tannenbaum, Marten van Steen, "Verteilte Systeme, Prinzipien und Paradigmen", 2. aktualisierte Auflage, Pearson Studium, 2008, ISBN 978-3-8273-7293-2</li> <li>- George Coulouris, Jean Dollimore, Tim Kindberg, Gordon Blair, "Distributed Systems, Concepts and Design", Fifth Edition, Addison-Wesley, 2012, ISBN 978-0-13-214301-1</li> <li>- Weitere Literatur wird in der Vorlesung bekanntgegeben.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Laborarbeit 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	Es werden Grundkenntnisse in den Bereichen Programmierung, Betriebssysteme und Datenbanken vorausgesetzt. Die Veranstaltung beinhaltet 50 % betreute Präsenzzeit (1 SWS) im LKIT Labor sowie 50% selbständige Arbeit. Der Leistungsnachweis erfolgt durch Präsentation und Verteidigung der Lösung.

<b>Modul Datenbanken und Kommunikationsnetze 2</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5205
Verantwortlich	Prof. Dr. Zoltán Nochtá
Umfang	5 ECTS-Punkte, 4 SWS
Einordnung	5. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Datenbanken und Kommunikationsnetze 1
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Studierenden wird fortgeschrittenes Wissen über die Funktionsweise von Rechnernetzen und Datenbanksystemen vermittelt. Sie lernen die systematische Vorgehensweise zur Planung und Realisierung von komplexen Informationssystemen und Kommunikationsstrukturen insbesondere für verteilte Systeme. Neben der Betrachtung des Aufbaus und der Funktionsweise moderner Datenbanksysteme werden grundsätzliche Probleme bei der Kommunikation über paketbasierte Netze identifiziert, allgemeine Lösungsansätze für diese Probleme vorgestellt und deren Einsatz anhand von aktuellen Netzprotokollen, -komponenten und -diensten veranschaulicht.
Prüfungsleistungen	Klausur 120 Min. (benotet)
<b>Lehrveranstaltung Datenbanken 2</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5213.a
Dozent/in	Prof. Dr. Zoltán Nochtá
Umfang	3 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>Im Fokus der Vorlesung stehen Aufbau und Funktionsweise moderner relationaler und nicht-relationaler Datenbanksysteme sowie das Transaktionsmanagement:</p> <p>Teil I behandelt insbesondere relationale Datenbankmanagementsysteme (RDBMS): Grundlagen, Architektur, Komponenten, interne Datenorganisation, Verarbeitung von SQL-Anfragen, Erzeugung optimierter Ausführungspläne, Besonderheiten der Pufferverwaltung, Einsatz von Indexstrukturen, Performanz.</p> <p>Teil II ist dem Transaktionsmanagements in Datenbanksystemen gewidmet: Definitionen, wesentliche Komponenten in gängigen DBMS, Zustandsdiagramm, ACID-Kriterien, Isolation und Fehlerphänomene, Synchronisationsverfahren (2PL, S2PL, SS2PL, Snapshot Isolation), Serialisierbarkeit, Umsetzung in SQL, Grundlagen Logging und Recovery.</p> <p>Teil III betrachtet Mechanismen und Datenstrukturen in verteilten relationalen und nicht-relationalen Datenbanksystemen: Aufbau von Multi-RDBMS, Fragmentierung von Datenbanktabellen, Stufen der Datentransparenz und Auswirkungen auf Anwendungen, Techniken der verteilten Verbundberechnung, verteilte ACID-Transaktionen, Einordnung nicht-relationaler (NoSQL-) Datenmanagementsysteme, Techniken der Datenpartitionierung,</p>

	Replikation, BASE, Map-Reduce, Consistent Hashing.
Empfohlene Literatur	Powerpoint-Folien, Tafelmitschrift, Übungsblätter, empfohlene Lehrbücher: - Edlich, Friedland, Hampe, Brauer, Brückner: "NoSQL - Einstieg in die Welt Nichtrelationaler Web 2.0 Datenbanken" - Kemper, Eickler: "Datenbanksysteme - Eine Einführung" - Saake et al.: "Datenbanken, Implementierungstechniken", 3. Auflage - Silberschatz, Korth, Sudarshan: "Database System Concepts", 6th Edition - Özsu, Valduriez: "Principles of Distributed Database Systems", 3rd Edition
Prüfungsleistungen	Modulprüfung
Anmerkungen	Seminaristischer Unterricht mit insg. drei Übungseinheiten á 90 Min.
<b>Lehrveranstaltung Kommunikationsnetze 2</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5214.b
Dozent/in	Prof. Dr. Oliver P. Waldhorst
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Es werden anhand von Funktionalitäten der einzelnen Schichten des Internet Protokollstapels grundlegende Problemstellungen bei der Konstruktion von Paket-basierten Netzen herausgearbeitet, allgemeine Lösungsansätze für diese Probleme identifiziert und deren Einsatz an konkreten Protokollen und Systemen illustriert. In der Anwendungsschicht wird die Übertragung von multimedialen Inhalten (Beispiele Netflix und Skype) sowie die Grundlagen der sicheren Netzkommunikation (Beispiele sichere Email und TLS) besprochen. Das Kapitel zur Transportschicht betrachtet zuverlässige Paketübertragung (Beispiel TCP), fortgeschrittene Staukontrolle (Beispiele CUBIC und Google BBR) und parallele Datenströme innerhalb einer Verbindung (Beispiele SCTP und QUIC). Für die Vermittlungsschicht werden die Verallgemeinerung der Paketweiterleitung (Beispiel Software Defined Networking mit OpenFlow) und die Absicherung der Kommunikation (Beispiel VPN) besprochen. Abschließen wird die Flexibilisierung der Sicherungsschicht (Beispiele VLANs, MPLS und Datacenter Networks) betrachtet.
Empfohlene Literatur	- James Kurose, Keith Ross: Computer Networking - A Top-Down Approach, 7. Auflage, Pearson, 2017. - Verschiedene Internet-Standards, siehe <a href="https://www.rfc-editor.org">https://www.rfc-editor.org</a> - Vorlesungsfolien und -mitschriften Weiter Literaturhinweise werden in der Vorlesung gegeben
Prüfungsleistungen	Modulprüfung
Anmerkungen	

<b>Modul Computergrafik und Computer Vision</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5305
Verantwortlich	Prof. Dr. Peter Henning
Umfang	7 ECTS-Punkte, 5 SWS
Einordnung	5. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Visuelle Wahrnehmungen und ihre Erzeugung durch die Mittel der modernen Computergrafik werden in grundlegenden theoretischen Details ebenso wie in der praktischen Anwendung verstanden. Die 3D-Programmierung virtueller Welten sowie der Umgang mit Farbmodellen, Texturen und grafischen Effekten werden in Theorie und Praxis beherrscht.
Prüfungsleistungen	Klausur 120 Min. (benotet)
<b>Lehrveranstaltung Computergrafik</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5314.a
Dozent/in	Prof. Dr. Peter Henning
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kapitel I: Licht und Farbe. Eigenschaften von Licht, wie funktioniert das Sehen Farbmodelle der Computergrafik, Codierung von Farben und Helligkeiten</li> <li>- Kapitel II: Modellierung. Koordinatensysteme, Geometrie und Topologie grafischer Modelle Drahtgitter-, Flächen- und Volumenmodelle, spezielle Algorithmen Extrusions- und Schiebekörper, Fraktale, prozedurale Modellierung, Zelluläre Automaten 3D-Druck</li> <li>- Kapitel III: Transformationen, Projektionen und Clipping. Grundlagen der Transformationen im Ortsraum, homogene Koordinaten Modelle und ihre Projektion, Transformationspipeline Animation und Video</li> <li>- Kapitel IV: Visueller Realismus Hidden Line/Hidden Surface Removal Beleuchtungs- und Schattierungsmodelle, Raytracing, Radiosity Visueller Realismus, Non-Photorealistic Rendering</li> </ul>
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Powerpoint-Folien der Präsenzveranstaltung</li> <li>- Elektronische Whiteboard-Mitschrift der Präsenzveranstaltung</li> <li>- Elektronische Lernmodule zur Vertiefung</li> <li>- Videoaufzeichnungen der Vorlesung</li> <li>- P. Henning, "Taschenbuch Multimedia"</li> <li>- Weitere Lehrbücher nach aktueller Vorstellung zu Veranstaltungsbeginn.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Modulprüfung
Anmerkungen	Vorlesungsteilnahme, Teilnahme an Online-Tests
<b>Lehrveranstaltung Computer Vision</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5314.b

Dozent/in	Prof. Dr.-Ing. Astrid Laubenheimer
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	Im ersten Teil der Vorlesung werden elementare Grundlagen der Bildverarbeitung von lokalen Punktoperationen bis zu Filtertechniken und geometrischen Operationen behandelt. Im zweiten Teil werden vermehrt Techniken des maschinellen Sehens, wie z.B. 3D-Techniken und die Hinführung zu Situationsbeschreibungen besprochen.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skripte in Folienform</li> <li>- R. C. Gonzalez, R. E. Woods, "Digital Image Processing", Prentice Hall International. 2008</li> <li>- Wilhelm Burger, Mark J. Burge, "Principles of Digital Image Processing: Fundamental Techniques", Springer-Verlag London, 2009</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Modulprüfung
Anmerkungen	Vorlesung mit integrierten Einheiten der Gruppenarbeit.
<b>Lehrveranstaltung Computergrafik Labor</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5324
Dozent/in	Prof. Dr. Peter Henning
Umfang	3 ECTS-Punkte, 1 SWS
Art/Modus	Labor
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modellierung mit Constructive Solid Geometry</li> <li>- Modellierung mit polygonalen Netzen und Texturierung</li> <li>- Programmierung mit einem grafischen API bzw. Programmpaket</li> <li>- Animation von 3D-Modellen</li> <li>- 3D-Druck eines Modells</li> <li>- Übungen mit homogenen Koordinaten</li> </ul>
Empfohlene Literatur	- Material der Vorlesung
Prüfungsleistungen	Übung 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	

<b>Modul Projektarbeit</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5405
Verantwortlich	Prof. Dr. Heiko Körner
Umfang	5 ECTS-Punkte, 4 SWS
Einordnung	5. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Die Studierenden sind in der Lage, im Rahmen einer Projektarbeit die im Studium erworbenen Kenntnisse selbständig auf eine abgeschlossene Aufgabenstellung anzuwenden. Sie weisen die Fähigkeit auf, neben der rein praktischen Arbeit über eine Dokumentation der geleisteten Arbeit die Darstellung des eigenen Anteils zu illustrieren. Die Fähigkeit zur Verteidigung der eigenen Arbeit wird über ein Kolloquium in die Praxis umgesetzt.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Projektarbeit</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5414
Dozent/in	Alle Dozenten
Umfang	4 ECTS-Punkte, 4 SWS
Art/Modus	Praktische Arbeit
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Projektarbeiten dienen der selbstständigen Bearbeitung eines Themas aus den Bereichen Software oder Hardware. Angestrebt wird die Durchführung einer praktischen Aufgabe; es sind aber auch Arbeiten aus den Bereichen Evaluation oder Literaturrecherche möglich. Zur Projektarbeit ist eine Dokumentation zu erstellen. Umfang und Ausprägung dieser Dokumentation werden vom Betreuer nach den Erfordernissen der Arbeit festgelegt. Den Abschluss der Arbeit bildet ein Kolloquium, in dem die Problemstellung und Durchführung der Arbeit zu erläutern und zu verteidigen sind.
Empfohlene Literatur	- je nach Aufgabenstellung
Prüfungsleistungen	Hausarbeit 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	Literaturstudium zur Vorbereitung der Arbeit. Durchführung der gestellten Projektarbeit in selbständiger, praktischer Arbeit.
<b>Lehrveranstaltung Kolloquium zur Projektarbeit</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5424
Dozent/in	Alle Dozenten
Umfang	1 ECTS-Punkte, 0 SWS
Art/Modus	Praktische Arbeit
Lehrsprache	deutsch

GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Das Kolloquium bildet den Abschluss der Projektarbeit. Im Kolloquium ist die Problemstellung, die Durchführung der Arbeit und die gefundene Lösung zu erläutern und zu verteidigen.
Empfohlene Literatur	- je nach Aufgabenstellung
Prüfungsleistungen	Mündliche Prüfung 20 Min. (benotet)
Anmerkungen	Eigenständige Vorbereitung, Vortrag und Diskussion, mündliche Verteidigung der Arbeit, des Lösungsweges und der gefundenen Ergebnisse.



<b>Modul Wahlpflichtfächer 1</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB5505
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Holger Vogelsang
Umfang	6 ECTS-Punkte, 6 SWS
Einordnung	5. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	keine
Kompetenzen	Dieses Wahlfachmodul bietet zusammen mit den beiden anderen Wahlfachmodulen den Studierenden die Möglichkeit, entsprechend den eigenen Interessen Schwerpunkte zu setzen und ihr Wissen auf bestimmten Fachgebieten zu vertiefen. Die zum Modul gehörenden Lehrveranstaltungen werden in der Regel jedes Semester angeboten. Jeweils zu Semesterbeginn werden im Internet und am Schwarzen Brett die aktuellen Angebote bekannt gegeben. Die Studierenden wählen zwei Lehrveranstaltungen aus.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Parallele Systeme</b>	
EDV-Bezeichnung	I W391
Dozent/in	Prof. Dr. Christian Langen
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	
Empfohlene Literatur	
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	
<b>Lehrveranstaltung Projektive Geometrie</b>	
EDV-Bezeichnung	I W501
Dozent/in	Prof. Dr. Frank Schaefer
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Einfache, perspektivische Darstellung Elemente und Grundphänomene Fernelemente Dualität Perspektivitäten und Projektivitäten Satz von Desargues Harmonische Lage Kurven zweiter Ordnung (Kegelschnitte)

	Satz von Pascal Satz von Brianchon
Empfohlene Literatur	- Tafelmitschrift - Skript - Übungsaufgaben in der Vorlesung - Literaturhinweise befinden sich am Ende des Skriptes.
Prüfungsleistungen	Klausur/mündl. Prüfung 90/20 Min. (benotet)
Anmerkungen	
<b>Lehrveranstaltung Philosophie und Theorie der Informatik</b>	
EDV-Bezeichnung	I W502
Dozent/in	Prof. Dr. Thomas Morgenstern
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>Philosophie (algr. philosophía) ist die "Liebe zur Weisheit" - eine Haltung der Suche nach Wahrheit und Weisheit. Bei Platon ist, wer nach ihr strebt, ausdrücklich noch kein Weiser (); er oder sie strebt liebe Weisheit und ist auf dem Wege, ihr Freund () zu werden - wir wollen Freunde der Weisheit werden!</p> <p>Theoria (algr. , die Schau, die Betrachtung) ist in der griechischen Philosophie Inbegriff des Wissens, die Griechen sind Handeln und Schauen, Praxis und Theorie eng miteinander verbunden - Theorie ist Wissen, das die Praxis begründet und stabilisiert.</p> <p>Eine ›wissenschaftliche‹ Theorie ist dem gemeinen Menschenverstand und der nicht-wissenschaftlichen Meinung entgegengesetzt. Wir betrachten Informatik als Träger theoretischer und praktischer wissenschaftlicher Erkenntnis - aber auch als soziales Phänomen.</p> <p>Thema in diesem Semester: Was ist Information?</p> <p>Kapitel der angegebenen Literatur und Schwerpunkte nach Interessen der Teilnehmer:  formal: Logik, Sprache, Syntax, Semantik, Informations-, Berechenbarkeits-, Komplexitätstheorie, ...  philosophisch: Wissenschaftstheorie, Semiotik, Kybernetik, Systemtheorie, Digitalisierung, ...</p>
Empfohlene Literatur	Peter Janich: Was ist Information? - Kritik einer Legende ILIAS: <a href="https://ilias.hs-karlsruhe.de/ilias.php?ref_id=526777&amp;cmdClass=ilrepositorygui&amp;cmdNode=v5&amp;baseClass=ilrepository">https://ilias.hs-karlsruhe.de/ilias.php?ref_id=526777&amp;cmdClass=ilrepositorygui&amp;cmdNode=v5&amp;baseClass=ilrepository</a>
Prüfungsleistungen	Referat 20 Min. (benotet)
Anmerkungen	Vorträge, Referate - viele gemeinsame Diskussionen ! Prüfung: Referat mit schriftlicher Ausarbeitung.
<b>Lehrveranstaltung „Empathisch pragmatisch.“ User Research Methoden</b>	
EDV-Bezeichnung	I W503
Dozent/in	Dipl.Design. Heike Biscosi
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	User Research - Methoden rund um fiktive und reale Nutzer, umden "human centered approach" in Projekten zu leben. Es werden Methoden vermittelt, welche zu einem besseren Verstehen der Menschen und deren

	<p>Anwendungskontexte beitragen, um die Entwicklung, das Design und die Evaluierung interaktiver Produkte und Systeme zu verbessern.  Vermittelt und verprobt werden u.a.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestalterischer und qualitative Research Methoden, wie z. B. Zielgruppenanalyse, Mentale Modelle, Persona-Design, Persona-Moodboard, Job Stories, Cultural Probes, Nutzer-Tagebuch, Fokusgruppen, Interviews, Szenarien und Storyboards, User Journey, Acceptance Testing, Usability Testing.</li> <li>- Grundprinzipien verschiedener quantitativer Methoden: Umfragen- und Fragebogendesign, deskriptive Statistik, Laborbasierte Studien, experimentelle Studien</li> <li>- Bewertung quantitativer Methoden, wie in Forschungsberichten beschrieben.</li> </ul>
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesungsunterlagen,</li> <li>- Fallbeispiele aus der Praxis,</li> <li>- weitere Literaturhinweise werden in der Vorlesung gegeben.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Hausarbeit 1 Semester (benotet)
Anmerkungen	Seminaristische Vorlesung mit Übungsaufgaben.
<b>Lehrveranstaltung ERP-Systeme mit Laborübungen</b>	
EDV-Bezeichnung	I W551
Dozent/in	Prof. Dr. rer. pol. Mathias Philipp
Umfang	4 ECTS-Punkte, 4 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Sonstige fachübergreifende Grundlagen und überfachliche Schlüsselkompetenzen
Inhalt	ERP-Grundlagen, Einführung integrierte Geschäftsprozesse, Prozessautomatisierung am Beispiel Vertriebsprozess, Einführung von Standardsoftware: Unternehmensmodellierung und Customizing, Architektur von ERP-Systemen
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesungsmaterial vollständig in PowerPoint-Folien</li> <li>- Tafelaufschrieb bei interaktiver Erarbeitung von Kernproblemstellungen</li> <li>- ein Hauptlehrbuch zu ERP</li> <li>- ein Hauptlehrbuch zu SAP ECC 6.0</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Vorlesungsteilnahme
<b>Lehrveranstaltung Embedded Software</b>	
EDV-Bezeichnung	I W611
Dozent/in	Prof. Dr. Dirk Hoffmann
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Die Vorlesung führt in die Software-Entwicklung eingebetteter Echtzeitsysteme ein. Eingebettete Systeme im Sinne dieser Vorlesung sind alle durch Software kontrollierten Computer, die Teil eines größeren Systems sind und deren primäre Funktion nicht rechenorientiert ist. Bei Echtzeitsystemen kommen zusätzlich Aspekte der Rechtzeitigkeit hinzu, d.h., es geht um Systeme, die nicht nur eine korrekte Antwort liefern müssen, sondern die Systemantwort zusätzlich innerhalb einer vorgegebenen und garantierten Zeitspanne berechnen. Im Einzelnen werden Themen aus den folgenden Bereichen behandelt: Entwurf und Architektur von Kfz-Steuergeräten, Grundlagen der Echtzeitprogrammierung

	Codierungen zur Datenübertragungen, Embedded-C.
Empfohlene Literatur	- Powerpoint-Folien - Tafelmitschrift - Übungsblätter
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Vorlesungsteilnahme + 50 % selbständige Arbeit
<b>Lehrveranstaltung Game Programming</b>	
EDV-Bezeichnung	I W620
Dozent/in	Prof. Dr. Peter Henning
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	englisch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	- Warum spielen wir? - Spielen als Kompetenzerwerb - gestalterische Aspekte, "Lenses" zur Beurteilung der Qualität von Spielen - Ethik in Computerspielen, Belohnungsmechanismen und psychologische Wirkungsweisen - Architektur von Computerspielen: Game View, Game Logik und Spielschleife - Aufbau von Gaming Engines, Beispiele dazu. Event Management in Games. Physics Engines und Programmierung. Modellierungssprachen X3D, COLLADA.
Empfohlene Literatur	- Lehrbücher nach aktueller Vorstellung zu Veranstaltungsbeginn.
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Vorlesungsteilnahme, ggf. Bonusaufgaben (Entwurf und Programmierung eigener Spiele).
<b>Lehrveranstaltung Bildverarbeitung Labor</b>	
EDV-Bezeichnung	I W773
Dozent/in	Prof. Dr.-Ing. Astrid Laubenheimer
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Labor
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Zunächst werden konkret vorgegebene, grundlegende Algorithmen und Verfahren der Einzelbildverarbeitung in C++ implementiert. Anschließend werden - bei freier Wahl der Werkzeuge - Applikationen der Videobildverarbeitung implementiert.
Empfohlene Literatur	- Für das Labor stehen neben den Aufgabenbeschreibungen Frameworks und Beispielbilder zur Verfügung, die jeweils unter ILIAS abrufbar sind. - D. L. Baggio, S. Emami, D. M. Escrava, K. Ievgen, N. Mahmood, J. Saragih, R. Shilkrot, "Mastering OpenCV with Practical Computer Vision Projects", 2012.
Prüfungsleistungen	Laborarbeit 1 Semester (benotet)
Anmerkungen	Für das Labor besteht zu allen Terminen Anwesenheitspflicht.
<b>Lehrveranstaltung App-Programmierung</b>	
EDV-Bezeichnung	I W912

Dozent/in	M.Sc. Adrian Wörle
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	Die Vorlesung befasst sich mit der Konstruktion mobiler Anwendungen. Die Konzepte werden anhand der Android-Plattform vorgestellt. Zunächst werden grundlegende Techniken und Einschränkungen bei mobilen Geräten betrachtet. Es werden unterschiedliche Entwicklungsansätze wie native SDKs, plattformunabhängige Abstraktionen und Web-Anwendungen untersucht. Darüber hinaus zeigt die Vorlesung, wie der Medieneinsatz auf mobilen Geräten aussehen kann und welche Randbedingungen (wie z.B. die Akkulaufzeit) beachtet werden müssen.
Empfohlene Literatur	- PowerPoint-Unterlagen - T. Künneth, "Android 5: Apps entwickeln mit Android Studio", Rheinwerk Computing
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Seminaristischer Unterricht mit Übungsaufgaben

### **Lehrveranstaltung Cloud Computing**

EDV-Bezeichnung	I W913
Dozenten	Dipl. Inform. (FH) Georg Magschok Dipl. Inform. (FH) Michael Fischer
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Das Modewort "Cloud" vertritt eine Reihe interessanter Technologien, die aus dem Arbeiten eines Informatikers kaum noch wegzudenken sind. Diese werden umfassend gesammelt, ergründet, erklärt und verstanden. Dabei steht der Nutzen für die Studierenden im Vordergrund, egal ob sie in die Rolle des Anwenders, des Entwicklers, des Administrators oder des Entrepreneurs schlüpfen. Ziele der Veranstaltung sind das Verstehen der Hintergründe des weiten Begriffs "Cloud Computing" unter verschiedenen Blickwinkeln: Definition, Use Cases, Technologische Grundlagen, Anbieter, APIs, Skalierung, Redundanz, usw.
Empfohlene Literatur	- Powerpoint-Folien - Tafelmitschrift
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Vorlesung

### **Lehrveranstaltung Bewegtbild**

EDV-Bezeichnung	I W925
Dozenten	Prof. Thomas Hinz Marc Steinmetz
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	Die Studierenden erhalten einen Einblick in verschiedene Arten von Bewegtbild (on-/offline), deren

	Konzeption, Produktion und Einsatzzwecke. Anhand von Fallbeispielen werden Storyboarding, Animation, Dramaturgie und Stilmittel veranschaulicht. Unter Anwendung unterschiedlicher Software-Applikationen werden die erworbenen Kenntnisse in praktischen Aufgaben angewandt. Die Studierenden lernen dabei die unterschiedlichen Anforderungen an die Konzeption und Produktion von animierten Adbannern bis zum Stop-Motion/Brickfilm kennen.
Empfohlene Literatur	- Vorlesungsskript - Fallbeispiele aus der Praxis
Prüfungsleistungen	Hausarbeit 1 Semester (benotet)
Anmerkungen	Seminaristische Vorlesung mit Übungsaufgaben
<b>Lehrveranstaltung Digitale Transformation &amp; digitales Marketing</b>	
EDV-Bezeichnung	I W929
Dozenten	Prof. Thomas Hinz Marc Steinmetz
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	Die Studierenden analysieren zunächst bereits bestehende, digitalisierte Geschäftsmodelle/Geschäftsprozesse in Bezug auf Relevanz, Digitalisierungsansatz, Zielgruppe, digitales Branding, Marketingkommunikation und Monetarisierungsmodell. Die Vermittlung theoretischer Grundlagen bezieht sich insbesondere auf die Themen digitale Transformation bestehender Geschäftsmodelle, deren digitales Branding und Marketingkommunikation. Der praktische Ansatz verfolgt das Ziel, ein digitales Geschäftsmodell unter Berücksichtigung kognitiver Fähigkeiten der Anwenderinnen und Anwender und verfügbarer Technologien zu konzipieren, sowie in Teilbereichen umzusetzen. Begleitend konzipieren und gestalten die Studierenden digitale Marketingtools vom digitalen Folder über Social Media Präsenzen bis zum Newsletter.
Empfohlene Literatur	- Vorlesungsunterlagen - Fallbeispiele aus der Praxis
Prüfungsleistungen	Hausarbeit 1 Semester (benotet)
Anmerkungen	

<b>Modul Medienprojekt 2</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6105
Verantwortlich	Prof. Daniel Schwarz
Umfang	5 ECTS-Punkte, 4 SWS
Einordnung	6. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Informatik 1
Voraussetzungen nach SPO	Modul Praxistätigkeit
Kompetenzen	
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Medienprojekt 2</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6114
Dozent/in	Prof. Daniel Schwarz
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Wissenschafts-Kommunikation und interaktive Infographiken: Wie ein Bild von der Welt machen die Welt bildet.
Empfohlene Literatur	
Prüfungsleistungen	Entwurf 1 Semester (benotet)
Anmerkungen	
<b>Lehrveranstaltung Medienprojekt 2 Übung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6124
Dozent/in	Prof. Daniel Schwarz
Umfang	3 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Übung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Sich ein Bild von der Welt machen: Erstellung animierter und interaktiver Infographiken über den derzeitigen Zustand der Welt.
Empfohlene Literatur	
Prüfungsleistungen	Übung 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	

<b>Modul Mensch-Maschine-Kommunikation 2</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6205
Verantwortlich	Prof. Dr. Matthias Wölfel
Umfang	6 ECTS-Punkte, 4 SWS
Einordnung	6. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Computergrafik und Computer Vision, Softwareengineering und Verteilte Systeme, Mensch-Maschine-Kommunikation 1, Medienprojekt 1, Softwareprojekt, Informatik 2, Mediengestaltung, Informatik 1
Voraussetzungen nach SPO	Modul Praxistätigkeit
Kompetenzen	
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Intuitive und Perzeptive Benutzungsschnittstellen</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6214
Dozent/in	Prof. Dr. Matthias Wölfel
Umfang	3 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	<p>Maschinen können heute bereits auf "natürliche" Art und Weise mit Menschen kommunizieren, indem sie Sprache verstehen oder Gesten interpretieren und entsprechend reagieren. Die Vorlesung Intuitive und Perzeptive Benutzungsschnittstellen beschäftigt sich mit den Besonderheiten solcher Mensch-Maschine-Schnittstellen. Die Themen im einzelnen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Physical Computing</li> <li>- Kommunikation &amp; Kognition</li> <li>- Interaktionsdesign</li> <li>- Prototyping</li> <li>- 2D Interaktion</li> <li>- 3D Interaktion</li> <li>- Conversational User Interfaces</li> <li>- Evaluation</li> </ul>
Empfohlene Literatur	Vorlesungsfolien
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	
<b>Lehrveranstaltung Intuitive und Perzeptive Benutzungsschnittstellen Übung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6224
Dozent/in	Prof. Dr. Matthias Wölfel
Umfang	3 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Übung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich



Inhalt	
Empfohlene Literatur	
Prüfungsleistungen	Übung 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	

<b>Modul Kommunikationskompetenz</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6305
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Holger Vogelsang
Umfang	6 ECTS-Punkte, 6 SWS
Einordnung	6. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Praxistätigkeit
Voraussetzungen nach SPO	Modul Praxistätigkeit
Kompetenzen	Die Studierenden verfassen unter Anleitung eines betreuenden Dozenten zu einem aktuellen Informatik-bezogenen Thema eine schriftliche Ausarbeitung und präsentieren die Ergebnisse im Rahmen eines Vortrages mit anschließender Diskussion. Die Ziele dieses Moduls sind neben der eigenständigen Lösung einer fachlichen Problemstellung auch die Fähigkeit zu Vermarktung der Leistung der Studierenden.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Seminar</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6314
Dozent/in	Alle Dozenten
Umfang	5 ECTS-Punkte, 5 SWS
Art/Modus	Seminar
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Die Teilnehmenden des Seminars erstellen unter Anleitung eines betreuenden Dozenten zu einem Thema eine schriftliche Ausarbeitung in Hausarbeit. Die Seminarthemen sind in Themengruppen klassifiziert und orientieren sich in der Regel an aktuellen Informatik-Problemen. Neben der fachlichen Problemstellung steht in dieser Lehrveranstaltung auch die Selbstdarstellung des Studierenden im Vordergrund.
Empfohlene Literatur	- je nach Themenstellung
Prüfungsleistungen	Hausarbeit 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	Besprechungen mit dem betreuenden Dozenten; ev. experimentelle Untersuchungen; Literatur-Aufarbeitung; Berichterstellung; Teilnahme an den Seminarvorträgen der Kommilitonen; Diskussion der Präsentationen der Kommilitonen.
<b>Lehrveranstaltung Präsentation</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6324
Dozent/in	Alle Dozenten
Umfang	1 ECTS-Punkte, 1 SWS
Art/Modus	Seminar
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik

Inhalt	Die Studierenden erstellen auf der Basis der schriftlichen Ausarbeitung des Seminars Präsentationsunterlagen (Folien, Videosequenzen, programmierte Beispiele). Sie präsentieren individuell ihre Ausarbeitungen im Rahmen eines Vortrages mit anschließender Diskussion. Neben der fachlichen Problemstellung steht in dieser Lehrveranstaltung auch die eigene Vermarktung der Studierenden im Vordergrund. Bei der Bewertung der studentischen Leistung wird auf folgende Kriterien geachtet: Einhaltung zeitlicher Vorgaben beim Vortrag; didaktisch geschickte Präsentation; Diskussionsfestigkeit.
Empfohlene Literatur	- je nach Themenstellung
Prüfungsleistungen	Mündliche Prüfung 20 Min. (benotet)
Anmerkungen	Diskussion mit dem betreuenden Dozenten; Ausarbeitung der Präsentation; Diskussion im Anschluss an den Vortrag.

<b>Modul Schlüsselkompetenzen</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6405
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Holger Vogelsang
Umfang	6 ECTS-Punkte, 6 SWS
Einordnung	6. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Sprachkompetenz
Voraussetzungen nach SPO	Modul Praxistätigkeit
Kompetenzen	Schlüsselkompetenzen steigern die allgemeine Arbeitsmarktfähigkeit von Absolventen. Dazu trainieren Studierende in Bezug auf die zunehmende Globalisierung ihrer Arbeit die Kommunikation mit und das Verhalten gegenüber Menschen aus anderen Kulturkreisen. Weiterhin erlangen Studierende die Fähigkeit, mit juristischem Grundwissen Verträge zu gestalten. Sie sind außerdem in der Lage, die Ergebnisse ihrer eigenen Arbeit in Form eines Fachvortrags optimal zu präsentieren.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Intercultural Communication</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6414
Dozent/in	Prof. Dr. Andrea Cnyrim
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	englisch
GI-Kategorie	Sonstige fachübergreifende Grundlagen und überfachliche Schlüsselkompetenzen
Inhalt	Die Teilnehmer lernen die interkulturelle Kompetenz als strategischen Wettbewerbsfaktor zu begreifen und ihr eigenes Handeln kulturadäquat zu gestalten: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zentrale Aspekte der interkulturellen Kommunikation (z. B. kulturell bestimmte Normen, Verhaltensweisen, Werte, verbale und nonverbale Kommunikation) mit besonderer Betonung auf Unterschiede zwischen sachorientierten Kulturen wie Deutschland und beziehungsorientierten Kulturen wie China und Indien</li> <li>- Einfluss verschiedener Kulturstandards auf internationale Geschäftsbeziehungen (z. B. Geschäftsanbahnung, Verhandlungen, Mitarbeiterführung, Entscheidungsfindung, Konfliktlösung usw.)</li> <li>- Empirische Untersuchungen (z. B. Geert Hofstede, Fons Trompenaars usw.)</li> <li>- Fallstudien aus verschiedenen Kulturräumen (z.B. Deutschland, Frankreich, USA, Japan, China, Indien usw.).</li> </ul>
Empfohlene Literatur	- PowerPoint-Folien - Übungsblätter - weiterführende Informationen auf der Webseite für diese Lehrveranstaltung
Prüfungsleistungen	Übung 1 Semester (nicht benotet)
Anmerkungen	Vorlesungsteilnahme und praktische Übungen

<b>Lehrveranstaltung Rhetorik</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6424
Dozent/in	Dr. Martin Holzer
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Übung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Sonstige fachübergreifende Grundlagen und überfachliche Schlüsselkompetenzen
Inhalt	Die Studierenden lernen in der Vorlesung, sich in Rede und Diskussion frei von störenden Hemmungen und weitgehend unabhängig von einem Text sicher, treffend und erfolgreich zu äußern. Sie sind danach in der Lage, in einem Beruf zu bestehen und am politischen, sozialen, wirtschaftlichen und kulturellen Leben tätigen Anteil nehmen zu können.
Empfohlene Literatur	- PowerPoint-Folien zum Referat, zu Übungen und zu Vortragsformen
Prüfungsleistungen	Mündliche Prüfung 20 Min. (benotet)
Anmerkungen	Praktische Arbeit (Referate), Übungen, Vorlesungsteilnahme, selbständige Arbeit
<b>Lehrveranstaltung Recht</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6434
Dozent/in	RA Mario Stumpf
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Sonstige fachübergreifende Grundlagen und überfachliche Schlüsselkompetenzen
Inhalt	Die Studierenden lernen rechtliche Grundlagen kennen, die sie in die Lage versetzen, Verträge abfassen und beurteilen zu können. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung in das Recht</li> <li>- Das Bürgerliches Gesetzbuch (BGB)</li> <li>- Das Handelsgesetzbuch (HGB)</li> <li>- Das gerichtliche Verfahren</li> </ul>
Empfohlene Literatur	- Skript
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Vorlesungsteilnahme, Vorlesungsvor- und Nachbereitung, Klausurvorbereitung

<b>Modul Wahlpflichtfächer 2</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB6505
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Holger Vogelsang
Umfang	8 ECTS-Punkte, 8 SWS
Einordnung	6. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Praxistätigkeit, Praxisvor- und -nachbereitung
Voraussetzungen nach SPO	Modul Praxistätigkeit
Kompetenzen	Dieses Wahlfachmodul bietet zusammen mit den beiden anderen Wahlfachmodulen den Studierenden die Möglichkeit, entsprechend den eigenen Interessen Schwerpunkte zu setzen und ihr Wissen auf bestimmten Fachgebieten zu vertiefen. Die zum Modul gehörenden Lehrveranstaltungen werden in der Regel jedes Semester angeboten. Jeweils zu Semesterbeginn werden im Internet und am Schwarzen Brett die aktuellen Angebote bekannt gegeben. Die Studierenden wählen vier Lehrveranstaltungen aus.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung HKA-APP (HsKampus)</b>	
EDV-Bezeichnung	I W155
Dozenten	MSc Daniel Weisser Prof. Dr. Manfred Seifert
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Praktische Arbeit
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	HsKampus soll umfassende Funktionen für Studierende aller Fakultäten der HsKA bereitstellen: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.h-ka.de/hskampus/">https://www.h-ka.de/hskampus/</a></li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OcyRZrwXzVM">https://www.youtube.com/watch?v=OcyRZrwXzVM</a></li> </ul> Hierzu gehören vorrangig Funktionen aus den sogen. Online-Services auf Basis des LSF-Servers (Veranstaltungen/Stundenplan, Einrichtungen, Personen, Studentisches Leben), des QIS-Servers (Notenansicht) und anderer Server (Mensa, KIT, KVV, ...). Weitere Formate und Funktionen sind möglich: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erstellung bzw. Weiterentwicklung für Android, iOS, Windows, Web und unseren Broker/Server sowie die neue Ersti-Hilfe</li> <li>- Bereitstellung in Google Play, Apple App Store, Microsoft Windows Store und als Web-App</li> <li>- Marketing auf verschiedenen Kanälen (WebSite, FaceBook, Instagram, HsKA Site, Werbemittel, ...)</li> <li>- Benutzersupport</li> <li>- Kommunikation an der Hochschule (Campustag).</li> </ul>
Empfohlene Literatur	<a href="http://www.hskampus.de">http://www.hskampus.de</a> <a href="https://www.facebook.com/hskampus">https://www.facebook.com/hskampus</a> <a href="https://www.instagram.com/hskampus/">https://www.instagram.com/hskampus/</a>
Prüfungsleistungen	Praktische Arbeit 1 Semester (benotet)

Anmerkungen	Start-up Veranstaltung, Bildung von Gruppen, Projektplan, Projektmeetings, Entwicklung, Begleitung in allen Projektphasen
<b>Lehrveranstaltung Grafisch-geometrische Algorithmen</b>	
EDV-Bezeichnung	I W158
Dozent/in	Prof. Dr. Christian Pape
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>Grafisch-geometrische Algorithmen lösen Probleme, die auf geometrische Objekte wie Punkte, Linien, Flächen und Körpern im zwei- oder mehrdimensionalen Raum basieren (Algorithmische Geometrie, computational geometry). Diese Algorithmen und ihre zugrundeliegenden Datenstrukturen werden unter anderen in den Bereichen der Computergrafik, Robotik und Geoinformationssysteme angewendet.</p> <p>Studenten lernen typische Algorithmen aus der Algorithmischen Geometrie, deren Entwurfsprinzipien und Anwendungsbereiche kennen. Sie werden befähigt die Algorithmen hinsichtlich ihrer Korrektheit, des Ressourcenverbrauchs und Robustheit zu untersuchen und zu vergleichen.</p> <p>Unter anderem werden folgenden Probleme exemplarisch behandelt: Berechnung konvexer Hüllen, Schnitt- und Abstandsprobleme, Triangulierung von Polygonen, Geometrische Datenstrukturen wie kd-Bäume.</p>
Empfohlene Literatur	<p>Mark de Berg, Otfried Cheong, Marc van Kreveld, Mark Overmars: "Computational Geometry: Algorithms and Applications", 2008, 3. Auflage, Springer-Verlag Franco P. Preparata, Michael Shamos: "Computational Geometry: An Introduction", 1985, Springer-Verlag Spezielle weiterführende Literatur wird in der Vorlesung bekannt gegeben.</p>
Prüfungsleistungen	Klausur/mündl. Prüfung 90/20 Min. (benotet)
Anmerkungen	
<b>Lehrveranstaltung IT-Sicherheit</b>	
EDV-Bezeichnung	I W210
Dozenten	Dipl. Inform. (FH) Michael Fischer Dipl. Inform. (FH) Georg Magschok
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	<p>Technische und topologische Mechanismen zur Netzwerksicherung, Angriffsmuster und Abwehrstrategien, Grundlagen, Ausprägungen und Abwehr von malicious Software, Analyse und Beurteilung von Sicherheit und sicherheitstechnischen Vorgängen. Am Ende der Vorlesungsveranstaltung werden praktische Fallbeispiele geübt, die einen Eindruck von der Anwendung der Vorlesungsinhalte bieten.</p>
Empfohlene Literatur	- Powerpoint-Folien

Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Vorlesung mit gewünschten Zwischenfragen; praktische Übungen im Netzwerklabor unter Anleitung der Dozenten
<b>Lehrveranstaltung Robotics - Theory and Practice</b>	
EDV-Bezeichnung	I W233
Dozent/in	Prof. Dr. Björn Hein
Umfang	4 ECTS-Punkte, 4 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Mathematische und naturwissenschaftliche Grundlagen
Inhalt	Einsatzbereiche von Industrie- und Servicerobotern, Kinematiktypen, Koordinatentransformationen, kinematische Modellierung von Manipulatoren, Bahnplanung, Sensorik, Steuerungsarchitektur (Hardware und Software), Programmiermethoden, Programmiersprachen
Empfohlene Literatur	- Skript
Prüfungsleistungen	Klausur/mündl. Prüfung 90/20 Min. (benotet)
Anmerkungen	Seminaristischer Unterricht
<b>Lehrveranstaltung IT-Consulting</b>	
EDV-Bezeichnung	I W433
Dozent/in	Prof. Dr. rer. pol. Mathias Philipp
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Zunächst erhalten die Studierenden einen Überblick über den internationalen Consultingmarkt und lernen die methodische Grundlagen dieser Branche sowie die Arbeitsschwerpunkte des IT-Consultings kennen. Es wird zunächst auf verschiedene Ansätze der Strategieberatung, Prozessberatung und IT-Systemberatung mit den jeweiligen Beratungswerkzeugen und -methoden eingegangen.
Empfohlene Literatur	- Vorlesungsmaterial vollständig in Powerpoint-Folien - Tafelaufschrieb bei interaktiver Erarbeitung von Kernproblemstellungen - Vorgaben zu Case Study Material
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Teilnahme Vorlesung, Bearbeiten von Case Studie in der Gruppe zur Anwendung und Vertiefung verschiedener Beratungsansätze
<b>Lehrveranstaltung Embedded Software Labor</b>	
EDV-Bezeichnung	I W612
Dozent/in	Prof. Dr. Dirk Hoffmann
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Labor
Lehrsprache	deutsch



GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Mit Hilfe des Werkzeugs CANoe modellieren die Teilnehmer ein Steuergerät aus dem Bereich der Kraftfahrzeugelektronik. Das Projekt wird um Aufgaben aus dem Bereich der Signaldecodierung ergänzt.
Empfohlene Literatur	- Aufgabenbeschreibung
Prüfungsleistungen	Laborarbeit 1 Semester (benotet)
Anmerkungen	Laborteilnahme, Achtung nur nach Besuch des Wahlpflichtfaches I W611!
<b>Lehrveranstaltung Serious Games</b>	
EDV-Bezeichnung	I W910
Dozent/in	Prof. Daniel Schwarz
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>Die Vorlesung gibt einen Überblick über die Forschung und Entwicklung von Serious Games, ihren verschiedenen Einsatzgebieten in den Bereichen Lernen, Kommunikation und Engineering. Es werden Konzeption, Design, Produktionsprozesse und Wirkungsweisen von Serious Games anhand veröffentlichter Produktionen detailliert präsentiert. Nach dieser grundlegenden Wissensvermittlung über Serious Games erarbeiten die Studierenden dann ein Konzept für das "ultimate Serious Game": Die echte Welt retten.</p> <p>Lernziele der Theorie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Learning Game Design Methodologie für Serious Games unter Einbeziehung von recherchierten Real-Daten</li> <li>- Entwicklungs-Geschichte von Serious Games an der Schnittstelle von Wissenschafts-Simulation und Entertainment Games.</li> <li>- Grundlagen in System Dynamics, systemischem Denken und Modellbildung</li> </ul> <p>Lernziele der praktischen Aufgaben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche für das Thema des zu konzipierenden Serious Games.</li> <li>- Anwenden der Learning Game Design Methodologie anhand einer gemeinsamen Serious Game Konzeption.</li> </ul>
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salen, Katie, Zimmerman Eric, Rules of Play - Game Design Fundamentals, The MIT Press 2003</li> <li>- Salen, Katie, Zimmermann Eric, The Game Design Reader - A Rules of Play Anthology, The MIT Press 2006</li> <li>- Schell, Jesse, The Art of Game Design - A book of lenses, second edition, CRC Press, Taylor &amp; Francis Group 2015</li> <li>- McGonigal, Jane, Besser als die Wirklichkeit!: Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, Heyne Verlag 2011</li> <li>- Prensky, Marc, Don't bother me mom, I'm learning! : how computer and video games are preparing your kid for a 21st century success and how you can help!, Paragon House, 2006</li> <li>- Gee, James Paul, Good video games and good learning: collected essays on video games, learning and literacy, Peter Lang Publishing, Inc., New York, 2007</li> </ul>

Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Der Leistungsnachweis dieser Vorlesung wird die Abgabe eines Spielkonzepts für das "ultimate Serious Game" sein, das - in Einzel- oder Gruppenarbeit - mit der vermittelten Learning Game Design - Methodologie vermittelt wurde. Das Spielübersichts-Diagramm dieses Spielkonzepts wird als dynamisches System-Design mit einer visuellen Programmiersprache umgesetzt.
<b>Lehrveranstaltung Modellbasierte Softwareentwicklung</b>	
EDV-Bezeichnung	I W911
Dozent/in	Prof. Dr. Martin Sulzmann
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>This course covers the following areas.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Embedded software engineering</li> <li>2. Programming language design and analysis.</li> </ol> <p>We will use the Go programming language to cover various aspects of programming language design and analysis.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduction to Go, a C style language with garbage collection.</li> <li>- Type inference</li> <li>- Method overloading Go interfaces Connection to other overloading approaches</li> <li>- Syntax analysis</li> <li>- Program analysis</li> <li>- Concurrency Multi-threading Message-passing Shared memory and data races</li> </ul>
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Foliensammlung</li> <li>- Tafelmitschrift</li> <li>- Ausgearbeitete Beispiele und Übungen</li> <li>- Online Referenzen</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	<p>Voraussetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundkenntnisse in UML (Struktur- und Verhaltensdiagramme,)</li> <li>- Programmierkenntnisse C++,</li> <li>- Logik (zumindest Aussagenlogik),</li> <li>- Lexer, Parser, EBNF (grundlegenden Compilerbaukenntnisse)</li> </ul> <p>Seminaristischer Unterricht, ein Drittel der Vorlesung als betreute Projektarbeit (Labor) um die Anwendung des theoretischen Wissens zu ermöglichen.</p>
<b>Lehrveranstaltung Mobilkommunikation</b>	
EDV-Bezeichnung	I W914
Dozent/in	Prof. Dr. Oliver P. Waldhorst
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung

Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Wie funktioniert eigentlich ein mobiles Kommunikationssystem, z.B. ein Handy- oder WLAN-Netz? Diese Frage, die sich viele sicherlich schon einmal gestellt haben, kann durch Studium der Standarddokumente mehr oder weniger umfassend beantwortet werden. Allerdings hat die Antwort nur eine sehr geringe "Halbwertszeit": So wie es z.B. im Laufe der letzten 25 Jahren mit GSM, UMTS, LTE und 5G vier Generationen von Mobilfunknetzen gegeben hat, wird es im Laufe des Berufslebens der aktuellen Studierendengeneration noch unzählige weitere Netzgenerationen geben. Daher beantwortet die Vorlesung vielmehr die Fragen: Was sind grundsätzliche Problemstellungen, die mobile Netze auch noch in Jahrzehnten lösen müssen? Was sind allgemeingültige Lösungsansätze? Und wie werden diese Ansätze in aktuellen Mobilkommunikationssystemen angewendet? Dabei werden die drahtlose Signalübertragung, der Zugriff auf ein geteiltes Funkmedium und der Umgang mit Mobilität untersucht. Als Beispielsysteme werden WLAN, Bluetooth, Mobilfunknetze von GSM über UMTS mit HSDPA bis zu LTE und 5G sowie Mobilität auf Vermittlungs- und Transportschicht betrachtet.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jochen Schiller, Mobilkommunikation. Pearson Studium, 2003.</li> <li>- Martin Sauter, Grundkurs Mobile Kommunikationssysteme, 7. Auflage, 2018 (als E-Book über die KIT-Bibliothek verfügbar)</li> <li>- Vorlesungsfolien und -mitschriften</li> </ul> Weitere Literaturhinweise werden in der Vorlesung gegeben.
Prüfungsleistungen	Mündliche Prüfung 20 Min. (benotet)
Anmerkungen	
<b>Lehrveranstaltung Konzeption, Design und Präsentation von interaktiven Projekten</b>	
EDV-Bezeichnung	I W915
Dozent/in	Prof. Thomas Hinz
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Spezieller Anwendungsbereich
Inhalt	<p>Die Studierenden verfügen über umfassende theoretische und praktische Kenntnisse in der Konzeption, Gestaltung und Präsentation von interaktiven Projekten. Sie simulieren anhand von Webseitenprojekten oder Applikationen für mobile Endgeräte den Arbeitsalltag der Kreativabteilungen von Multimedia-Agenturen.</p> <p>Sie lernen an Beispielen, wie Gestaltungsaufträge in der Praxis umgesetzt werden. Dazu gehören Arbeitsschritte wie Kundenbriefing, Brainstorming, Designkonzept, Moodboard, Entwurfsgestaltung, Prototypenbau und Präsentation der Projekte.</p>
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesungsunterlagen</li> <li>- Fallbeispiele aus der Praxis</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Hausarbeit 1 Semester (benotet)
Anmerkungen	Seminaristische Vorlesung mit Übungsaufgaben.

<b>Lehrveranstaltung RZ-Betrieb</b>	
EDV-Bezeichnung	I W917
Dozent/in	Dr. Günther Schreiner
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Die Teilnehmer werden in die Lage versetzt, sich in einem Rechenzentrumsbetrieb mit internen und externen Schnittstellen zurechtzufinden und ihren persönlichen Beitrag gemäß ihren Fähigkeiten in einer solchen Organisation einzubringen.
Empfohlene Literatur	- Mitschrift - Vertiefung im eLearning-System
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Unterricht; Übungen im eLearning-System
<b>Lehrveranstaltung Microservices</b>	
EDV-Bezeichnung	I W930
Dozent/in	Prof. Dr. Jürgen Zimmermann
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>Die Studierenden erlernen auf praktische Art und Weise das Architekturprinzip der Microservices, die sich neben herkömmlichen, schwerfälligen Applikationsservern etabliert haben. Anhand eines durchgängigen Beispiels werden Microservices mit folgender Plattform entwickelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kubernetes mit Docker-Images und Istio für Virtualisierung, Orchestrierung, Service-Registry, API-Gateway, usw.</li> <li>- Kotlin als Programmiersprache bietet objektorientierte Eigenschaften, um Anwendungen sauber zu strukturieren, zusammen mit funktionalen Eigenschaften, um die Anwendungslogik elegant umzusetzen. Dabei werden auch die Kotlin Coroutines für einen nicht-blockierenden Microservice verwendet.</li> <li>- Spring Boot als Framework, um Microservices mit REST (oder RSocket) als Schnittstelle zu implementieren.</li> <li>- Spring Data MongoDB, um effizient und elegant auf das NoSQL-Datenbanksystem MongoDB zuzugreifen.</li> <li>- Spring Security, um Zugriffsschutz für die Microservices zu realisieren.</li> </ul> <p>Die vielfältige Plattform wird anhand eines lauffähigen Beispiels mit Gradle als Buildsystem erläutert. Als Entwicklungsumgebung wird IntelliJ IDEA Ultimate und Docker Desktop Community verwendet. Für IntelliJ IDEA Ultimate können Studierende der HS Karlsruhe auf Initiative des Dozenten seit 2014 eine kostenlose Lizenz erhalten können, die für 1 Jahr gültig ist.</p>
Empfohlene Literatur	
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)

Anmerkungen	"Learn Kotlin", <a href="https://kotlinlang.org/docs/reference">https://kotlinlang.org/docs/reference</a> "Spring Framework Documentation", <a href="https://docs.spring.io/spring/docs/current/spring-framework-reference">https://docs.spring.io/spring/docs/current/spring-framework-reference</a> "Spring Boot Reference Guide", <a href="https://docs.spring.io/spring-boot/docs/current/reference/htmlsingle">https://docs.spring.io/spring-boot/docs/current/reference/htmlsingle</a> "Spring Data MongoDB", <a href="https://docs.spring.io/spring-data/mongodb/docs/current/reference/html">https://docs.spring.io/spring-data/mongodb/docs/current/reference/html</a> "Spring Security Reference", <a href="https://docs.spring.io/spring-security/site/docs/current/reference/htmlsingle">https://docs.spring.io/spring-security/site/docs/current/reference/htmlsingle</a> Docker, <a href="https://www.docker.com/why-docker">https://www.docker.com/why-docker</a> Kubernetes, <a href="https://kubernetes.io/docs">https://kubernetes.io/docs</a> Istio, <a href="https://istio.io/latest/docs">https://istio.io/latest/docs</a> "The MongoDB Manual", <a href="https://docs.mongodb.com/manual">https://docs.mongodb.com/manual</a>
-------------	--

### Lehrveranstaltung App-Programmierung für iOS

EDV-Bezeichnung	I W931
Dozent/in	B. Sc. David von Knobelsdorff
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Abschlussarbeit
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Die Vorlesung befasst sich mit der Entwicklung mobiler Anwendungen für die iOS Plattform. Zunächst wird eine Einführung in die Programmiersprache Swift gegeben. Anschließend wird eine Übersicht der wichtigsten zur Verfügung stehenden Programmierschnittstellen der Plattform aufgezeigt. Die Studierenden lernen wie Daten vom Netzwerk geladen, decodiert und persistiert werden können ehe die Daten mittels des neuen UI Frameworks "SwiftUI" auch zur Anzeige gebracht werden. Am Beispiel einer Wetter App wird im Anschluss besprochen worauf zu achten ist, um eine gute und produktionsreife App zu veröffentlichen (App Lifecycle, Speicher- und Dependencymanagement, Barrierefreiheit, Veröffentlichung im App Store, uvm.).
Empfohlene Literatur	PowerPoint-Unterlagen und Beispielprojekte Onlinematerial
Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Seminaristischer Unterricht mit Übungsaufgaben

<b>Modul Wahlpflichtfächer 3</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB7105
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Holger Vogelsang
Umfang	8 ECTS-Punkte, 8 SWS
Einordnung	7. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Praxistätigkeit, Praxisvor- und -nachbereitung
Voraussetzungen nach SPO	Modul Praxistätigkeit
Kompetenzen	Dieses Wahlfachmodul bietet zusammen mit den beiden anderen Wahlfachmodulen den Studierenden die Möglichkeit, entsprechend den eigenen Interessen Schwerpunkte zu setzen und ihr Wissen auf bestimmten Fachgebieten zu vertiefen. Die zum Modul gehörenden Lehrveranstaltungen werden in der Regel jedes Semester angeboten. Jeweils zu Semesterbeginn werden im Internet und am Schwarzen Brett die aktuellen Angebote bekannt gegeben. Die Studierenden wählen vier Lehrveranstaltungen aus.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Suchmaschinen</b>	
EDV-Bezeichnung	I W393
Dozent/in	B.Sc. Michael Siebers
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Die Vorlesung befasst sich mit der Suchmaschine Elasticsearch (Open Source). Dabei teilt sich die Vorlesung in zwei Teile. Im ersten Teil werden die Grundlagen und die Theorie besprochen und eine Einführung in Teile des Elastic Stacks gegeben. Im zweiten Teil wird die Theorie praktisch angewendet. Dabei setzen die Teilnehmer in Kleingruppen eigene Elasticsearch-Cluster innerhalb von AWS auf und lösen Problemstellungen wie Volltextsuche, Completion-Suggestion, Geo-Suche und Aggregationen selbständig. Themen wie horizontale Skalierung des Clusters, Node-Types, Sharding, Datentypen, Routing, Queries, Aggregationen sowie Indexierung werden behandelt. Zusätzlich gibt die Vorlesung einen Einblick in das Erkennen von zeitbasierten Anomalien mittels Elasticsearch.
Empfohlene Literatur	
Prüfungsleistungen	Entwurf 1 Semester (benotet)
Anmerkungen	
<b>Lehrveranstaltung Reinforcement Learning</b>	
EDV-Bezeichnung	I W775
Dozent/in	Prof. Dr. Patrick Baier
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung

Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>Diese Vorlesung vermittelt die Grundlagen des "Reinforcement Learning", welches einen wichtigen Teilbereich des Maschinellen Lernens darstellt. Das Ziel beim Reinforcement Learning besteht darin in verschiedenen Situationen jeweils die optimale Aktion zu wählen, so dass das Verhalten eines Agenten optimal gesteuert werden kann. Bekannte Beispiele des Reinforcement Learning sind zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- as Lernen von Atari-Spielen;</li> <li>- Alpha-Go - der Algorithmus, der als erstes den Weltmeister beim Go spielen geschlagen hat;</li> <li>- Das Lösen eines Zauberwürfels mit Hilfe eines Roboterarms.</li> </ul> <p>Im Rahmen der Vorlesung wird zuerst die Grundidee des Reinforcement Learning vermittelt und das unterliegende formale Framework eingeführt. Beginnend mit einfachen Ansätzen werden zunehmend fortgeschrittenere Methoden beleuchtet, bis hin zum Training eines Agenten welcher automatisch lernt Atari-Spiele zu spielen.</p> <p>Die Vorlesung enthält einen Praxisanteil, bei dem mit Hilfe von Python und PyTorch die vorgestellten Ansätze nachimplementiert werden. Vorkenntnisse in Python sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig.</p>
Empfohlene Literatur	- Sutton and Barto, "Reinforcement Learning: An Introduction", The MIT Press, 2nd edition, 2018.
Prüfungsleistungen	Klausur/mündl. Prüfung 90/20 Min. (benotet)
Anmerkungen	<p>Diese Veranstaltung findet als Blockvorlesung statt und ist auf max. 20 Teilnehmer beschränkt.</p> <p>Details zur Anmeldung finden sich im entsprechenden Ilias-Eintrag unter "Lehrinhalte Dozenten Informatik" -&gt; "Lehrinhalte von Prof. Dr. Patrick Baier" -&gt; "Vorlesung Reinforcement Learning"</p>
<b>Lehrveranstaltung Soziales Engagement</b>	
EDV-Bezeichnung	I W776
Dozent/in	Prof. Dr.-Ing. Holger Vogelsang
Umfang	2 ECTS-Punkte, 0 SWS
Art/Modus	Praktische Arbeit
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Sonstige fachübergreifende Grundlagen und überfachliche Schlüsselkompetenzen
Inhalt	<p>Dieser Veranstaltung ermöglicht es Studierenden, für an der Hochschule Karlsruhe geleistete soziale Arbeiten ECTS-Punkte zu erlangen. Die Tätigkeit muss eng mit einer Professorin oder einem Professor der Fakultät abgestimmt werden. Dabei kann es sich beispielsweise um eine Unterstützung der O-Phase oder auch die Betreuung sehbehinderter Studierender handeln.</p>
Empfohlene Literatur	
Prüfungsleistungen	Mündliche Prüfung 20 Min. (nicht benotet)
Anmerkungen	

<b>Lehrveranstaltung Seminar Technologiegestütztes Lernen - TGL</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB01
Dozent/in	Prof. Dr. Peter Henning
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Seminar
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>Die technologische Entwicklung unserer Gesellschaft schreitet rasant voran. Ganz selbstverständlich nutzen wir Smartphones, Spielekonsolen mit Gestenerkennung, streamen Videos und sind mit der ganzen Welt vernetzt. Mobile Apps, Sensoren oder Serious Games erschließen neue Möglichkeiten in der Ausbildung, am Arbeitsplatz und im Privatleben. Es existiert kaum ein Bereich der modernen Gesellschaft, der nicht durch die Digitalisierung und durch technologische Neuheiten berührt wird. Was bedeutet das für das Lernen in der Zukunft?</p> <p>Dieses interdisziplinäre Seminar greift diese Themen auf. Studierende untersuchen innovative Ansätze, probieren neue Technologien aus und befragen Unternehmen und andere Organisationen zu ihren Erfahrungen. Hierzu arbeiten sie mit unterschiedlichen Fachdisziplinen und über Institutionsgrenzen zusammen und wagen den Blick über den Tellerrand. Das Seminar steht den Studierenden am Karlsruher Institut für Technologie und den Studierenden der Hochschule Karlsruhe in den Fachdisziplinen Informatik, Informationswirtschaft, Pädagogik, Wirtschaftsinformatik und Wirtschaftsingenieurwesen offen.</p>
Empfohlene Literatur	
Prüfungsleistungen	Referat 20 Min. (benotet)
Anmerkungen	<p>Beteiligte Institutionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- FraunhoferInstitut für Optronik, Systemtechnik und Bildauswertung</li> <li>- FZI Forschungszentrum Informatik</li> <li>- Hochschule Karlsruhe Fakultät für Informatik und Wirtschaftsinformatik</li> <li>- Karlsruher Institut für Technologie Fakultät für Wirtschaftswissenschaften</li> <li>- Karlsruher Institut für Technologie Fakultät für Informatik</li> </ul>
<b>Lehrveranstaltung High Performance Computing</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB09
Dozent/in	Prof. Dr. Britta Nestler
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	<p>In der Vorlesung werden Performancemodelle, Designkriterien und Designfehler leistungsfähiger Software für Hochleistungsrechner, parallele Datenstrukturen, parallele Algorithmen sowie deren Limitierungen/Flaschenhälse vermittelt. Neben den Fähigkeiten, technische Merkmale zu verstehen und diese einzuschätzen, werden die etablierten Methoden zur shared-, distributed Memory und Grafikkarten-Programmierung</p>



	<p>vermittelt. Im Praxisteil werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- MPI (Message Passing Interface, distributed memory)</li> <li>- OpenMP (shared memory)</li> <li>- OpenCL (Rechnene auf Grafikprozessoren, GPUs)</li> <li>- Posix Threads (shared memory)</li> </ul> <p>An den folgenden wissenschaftsnahen Aufgabenstellungen vermittelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Monte Carlo Verfahren zur Approximation von Pi</li> <li>- N-Körper Problem (Partikelsystem)</li> <li>- 2D Wärmeleitungsgleichung</li> <li>- Berechnen der Mandelbrotmenge (Fraktale)</li> </ul> <p>Ergänzt werden die Inhalte durch einen Gastvortrag über Hadoop und dem für die Industrie bedeutsamen Map-Reduce Algorithmus.</p>
Empfohlene Literatur	<p>Für den Praxisteil ist es wesentlich, dass die Studierenden Ihre Aufgaben auf einem modernen Hochleistungsrechner bearbeiten und ausführen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sämtliche Quelltexte für den Praxisteil, die implementierten Lösungen, Vorlesungsfolien, Übungsaufgaben und sonstige Unterlagen werden den Studierenden online zur Verfügung gestellt.</li> <li>- Über das ILIAS System werden die Studierenden auch auf besondere Ereignisse in der Supercomputer-Szene informiert, wodurch weiteres Interesse geweckt werden soll.</li> <li>- Für das Selbststudium oder zur Vertiefung werden stets aktuelle Literaturhinweise und Webseiten angeboten.</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Klausur/mündl. Prüfung 90/20 Min. (benotet)
Anmerkungen	<p>Die Veranstaltung teilt sich in einen Vorlesungs- und einen Praxisteil. Durch gezielte Fragen und Übungsaufgaben in der Vorlesung wird versucht, eine möglichst interaktive Vorlesung und eine offene Atmosphäre zu schaffen. Im Praxisteil implementieren die Studierenden in maximal 2er Teams Laboraufgaben auf einem Hochleistungscluster, wodurch Sie sich gegenseitig bei der Lösung der Aufgabenstellung unterstützen können und das Konzept "Parallelität" erfassen sollen. Hilfestellung wird bei technischen Schwierigkeiten oder ungünstigen Lösungswegen durch kompetente Betreuung geboten.</p>
<b>Lehrveranstaltung ABAP-Programmierung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB18
Dozenten	Prof. Dr. rer. pol. Mathias Philipp B.Sc. Stefan Schorn
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Einführung in die Programmiersprache ABAP mit praktischen Übungen im SAP NetWeaver Application Server ABAP. Die Studierenden sollen Sprachelemente, Workbench, Datenbank, Selektionsbilder, Funktionsbausteine und ABAP OO kennenlernen und eigenständig auf neue Fragestellungen anwenden können.
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesungsmaterial vollständig in PowerPoint-Folien</li> <li>- Tafelaufschrieb bei interaktiver Erarbeitung von Kernproblemstellungen</li> <li>- Übungsblätter und selbständige praktische Übungen am SAP System</li> </ul>

Prüfungsleistungen	Klausur 90 Min. (benotet)
Anmerkungen	Seminaristischer Unterricht mit hohem Laboranteil
<b>Lehrveranstaltung Teamteaching</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB30
Dozenten	Alle Dozenten Prof. Dr.-Ing. Holger Vogelsang
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Projektvorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Sonstige fachübergreifende Grundlagen und überfachliche Schlüsselkompetenzen
Inhalt	Im Rahmen dieser Lehrveranstaltung sammeln die Studierenden eigenständige Erfahrung im Bereich Lehre und/oder Organisation. Das Ziel ist eine Förderung der Toleranz sowie der Verantwortungskompetenz und -bereitschaft. Auch Autonomie und Selbstkompetenz werden verbessert. Die Aufgaben werden von verschiedenen Dozenten ausgeschrieben und können einerseits tutorielle oder auch organisatorische Tätigkeiten umfassen. Ein Tutor erlernt in Absprache mit einem Dozenten, wie für eine Lehrveranstaltung Übungsaufgaben vorbereitet und Teilnehmer betreut werden, wie neue Übungsaufgaben erstellt, Hausaufgaben und Tests vorkorrigiert werden. Als organisatorische Aufgaben kommen verschiedene Events in Frage. Beispielsweise die Organisation einer mehrtägigen Exkursion oder die Organisation einer Firmenkontaktmesse/eines Praxisforums. Der Dozent vergibt eine Note, in die Anzahl, Erfolgsquote und Qualität der durchgeführten Tutorien eingeht oder er beurteilt die Organisationsqualität.
Empfohlene Literatur	- Dieses wird von dem jeweiligen Dozenten gemäß der Aufgabenstellung bereitgestellt.
Prüfungsleistungen	Mündliche Prüfung 20 Min. (benotet)
Anmerkungen	Mögliche Aufgaben: - Vorbereitung des Tutoriums - Coaching der Übungsgruppe - Organisation und Mailing des Events; Mitarbeit bei der Durchführung des Events
<b>Lehrveranstaltung Autonome Systeme Labor</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB76
Dozenten	M.Sc. Mickael Cormier Prof. Dr. Norbert Link
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Projektvorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Jeweils aktuelle Themen aus dem Bereich der autonomen, reaktiven und interaktiven Systeme (z.B. Roboter, Mensch-Maschine-Interaktion, Situationserkennung) werden aufgegriffen und dazu Systemleistungen

	<p>spezifiziert, welche von den Studierenden im Zuge des Labors zu realisieren sind.</p> <p>Es wird ein realitäts-naher Software-Entwicklungsprozess geübt, in welchem für autonome Systeme typische Aufgabe gelöst werden müssen: (Sensor-)Daten-Auswertung, Regelung. (Echtzeit-)Verhaltensimplementierung, Interaktion, Maschinen-Kommunikation, HMI usw.</p> <p>Die Studierenden erstellen die geforderten Systemleistungen in eigenverantwortlichen Projektteams, die im Zuge ihrer Arbeit laufende Rückkopplung durch die Betreuer erfahren.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufgabenanalyse / Formale Anforderungsspezifikation</li> <li>- Projektplanung / Aufgabenaufteilung</li> <li>- Identifikation von Lösungskomponenten und Werkzeugen</li> <li>- Entwurf eines Lösungsansatzes</li> <li>- Systemarchitektur</li> <li>- Design</li> <li>- Implementierung</li> <li>- Test / Abnahme</li> </ul> <p>Die Arbeiten werden laufend dokumentiert, wozu direkte Rückkopplung durch die Betreuer erfolgt.</p> <p>Abschlussdokumentation</p>
Empfohlene Literatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesungsskripte</li> <li>- Versuchsbeschreibungen und Anleitungen sowie FAQs im Internet</li> <li>- Handbücher und Literatur vor Ort im Labor sowie in der Bibliothek</li> </ul>
Prüfungsleistungen	Laborarbeit 1 Woche (benotet)
Anmerkungen	Einführung, danach selbständige Projektorganisation und -bearbeitung unter enger Begleitung durch die Betreuer.
<b>Lehrveranstaltung Qualitätssicherung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB92
Dozent/in	Prof. Dr. Dirk Hoffmann
Umfang	2 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Informatik
Inhalt	Die Vorlesung führt praxisnah in das Gebiet der Software-Qualitätssicherung ein. Jedes Semester wird ein spezielles Kapitel aus dem Bereich der Software-Qualitätssicherung gewählt und von den Studierenden in einer Reihe von Kurzpräsentationen vorgestellt und diskutiert.
Empfohlene Literatur	- Hoffmann, "Software-Qualität", Springer-Verlag, 2013
Prüfungsleistungen	Referat 20 Min. (benotet)
Anmerkungen	Vorlesung, Kurzpräsentationen

<b>Modul Wissenschaftliches Arbeiten</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB7205
Verantwortlich	Prof. Dr.-Ing. Holger Vogelsang
Umfang	5 ECTS-Punkte, 2 SWS
Einordnung	7. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	Projektarbeit, Schlüsselkompetenzen
Voraussetzungen nach SPO	Modul Praxistätigkeit
Kompetenzen	Die Studierenden lernen die Bedeutung des Methoden-gestützten Vorgehens in der Informatik kennen. Sie kennen anschließend die Grundprinzipien des informatischen Forschens und wissen, wo wissenschaftliche Literatur zu finden ist, wie diese zu lesen und zu verstehen ist und wie diese fruchtbar für die eigene Arbeit eingesetzt werden kann (recherchieren, bewerten, zitieren). Sie sind anschließend in der Lage, mit Hilfestellung durch den Betreuer, eine wissenschaftliche Ausarbeitung (Themenformulierung, Problemstellung, Zielsetzung, Strukturierung und Gliederung, Qualitätssicherung) zu verfassen.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Wissenschaftliches Arbeiten</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB7214
Dozent/in	Alle Dozenten
Umfang	5 ECTS-Punkte, 2 SWS
Art/Modus	Praktische Arbeit
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Sonstige fachübergreifende Grundlagen und überfachliche Schlüsselkompetenzen
Inhalt	Studierende bearbeiten eine praxisbezogene Problemstellung selbständig unter Anwendung wissenschaftlicher und praktischer Methoden. Sie erlernen dadurch das Vorgehen beim Erstellen einer Bachelor-Thesis.
Empfohlene Literatur	Unterlagen zum Ablauf, der Gliederung einer Ausarbeitung und zum Zitieren: - Peter Rechenberg, Gustav Pomberger, "Informatik-Handbuch", Hanser Fachbuch, 2006, ISBN 3446218424 - Jürg Niederhauser, "Die schriftliche Arbeit - kurz gefasst", Bibliographisches Institut, Mannheim, 2006, ISBN 3411042346
Prüfungsleistungen	Übung 1 Monat (nicht benotet)
Anmerkungen	Selbstständiges Erarbeiten der Methodik, des Themas, der Problemstellung, Gliederung der Ausarbeitung, Literaturverzeichnis; Besprechung bzw. Präsentation mit bzw. beim Betreuer. Die Veranstaltung findet parallel zur Abschlussarbeit statt.

<b>Modul Abschlussarbeit</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB7305
Verantwortlich	Prof. Dr. Albrecht Ditzinger
Umfang	12 ECTS-Punkte, 0 SWS
Einordnung	7. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	Modul Praxistätigkeit
Kompetenzen	Die Studierenden sind in der Lage, in einem vorgegebenen Zeitraum eine praxisnahe Problemstellung oder eine Forschungsaufgabe selbstständig mit wissenschaftlichen Methoden und Erkenntnissen des Fachs zu bearbeiten. Sie beherrschen die Strukturierung der Aufgabenstellung, die Zusammenstellung der erforderlichen Ressourcen und die Bearbeitung an Hand eines Zeitplans. Weiterhin sind die Studierenden fähig, die Ergebnisse der Arbeit einem Fachpublikum zu präsentieren und in einer Diskussion zu verteidigen.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Abschlussarbeit</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB7314
Dozent/in	Alle Professoren
Umfang	12 ECTS-Punkte, 0 SWS
Art/Modus	Abschlussarbeit
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Praxissemester und Abschlussarbeit
Inhalt	In der Abschlussarbeit zeigen die Studierenden, dass sie in der Lage sind in einem vorgegebenen Zeitraum eine praxisnahe Problemstellung oder eine Forschungsaufgabe selbstständig mit wissenschaftlichen Methoden und Erkenntnissen des Fachs zu bearbeiten. Die Studierenden beherrschen die Strukturierung der Aufgabenstellung, die Zusammenstellung der erforderlichen Ressourcen und die Bearbeitung an Hand eines Zeitplans. Weiterhin sind die Studierenden in der Lage, die Ergebnisse ihrer Arbeit zu präsentieren.
Empfohlene Literatur	- Literatur je nach Aufgabenstellung
Prüfungsleistungen	Bachelor-Thesis 4 Monate (benotet)
Anmerkungen	Selbständiges Bearbeiten einer komplexen Aufgabe.

<b>Modul Abschlussprüfung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB7405
Verantwortlich	Prof. Dr. Albrecht Ditzinger
Umfang	3 ECTS-Punkte, 0 SWS
Einordnung	7. Semester
Inhaltliche Voraussetzungen	keine
Voraussetzungen nach SPO	Modul Praxistätigkeit
Kompetenzen	Die Studierenden sind in der Lage die innerhalb einer fachlichen, anwendungsbezogenen Arbeit erzielten Erkenntnisse und Ergebnisse zu bewerten und einer fachkundigen Zuhörerschaft überzeugend darzustellen. Die Studierenden können in einer Prüfung nachweisen, dass sie auch fachübergreifende Zusammenhänge verstanden haben und deren Anwendung beherrschen.
Prüfungsleistungen	Einzelprüfungen
<b>Lehrveranstaltung Abschlussprüfung</b>	
EDV-Bezeichnung	MINB7414
Dozent/in	Alle Professoren
Umfang	3 ECTS-Punkte, 0 SWS
Art/Modus	Kolloquium
Lehrsprache	deutsch
GI-Kategorie	Praxissemester und Abschlussarbeit
Inhalt	Die Abschlussprüfung erfolgt über alle Informatik-relevanten Themen des Hauptstudiums. Die Studierenden weisen nach, dass sie fachübergreifende Zusammenhänge verstanden haben und diese anwenden können.
Empfohlene Literatur	- Nach Absprache mit dem Dozenten
Prüfungsleistungen	Mündliche Prüfung 20 Min. (nicht benotet)
Anmerkungen	