

Bereich	Informatik			Digitale Medien		Grundlagen & Querschnitt	CP	SWS
Semester								
1.	Objektorientierte Programmierung 1 5CP 2V 2P	Datenbanksysteme 1 5CP 2V 2P	Webprogrammierung 5CP 2V 2Ü	Mediengestaltung 1 5CP 4S	Technisches Englisch 5CP 1Ü 2S	Mathematik 1 5CP 3V 2Ü	30	24
2.	Objektorientierte Programmierung 2 5CP 2V 2P	Datenbanksysteme 2 5CP 2V 2P	Informatikprojekt 1 5CP 1S 3Pr	Formale Modelle & Algorithmen 5CP 3V 2Ü	Mediengestaltung 2 5CP 4S	Mathematik 2 5CP 3V 2Ü	30	26
3.	Software Engineering 5CP 2V 2P	Rechnerarchitektur 5CP 3V 1Ü	Informatikprojekt 2 5CP 1S 3Pr	Grundlagen der Computergrafik 5CP 2V 1Ü 1P	Mensch-Computer-Interaktion 5CP 3V 1S	Mathematik 3 5CP 3V 2Ü	30	25
4.	Web Engineering 5CP 2V 2P	Rechnernetze 5CP 2V 2Ü	Praktische Medieninformatik A (WPF) 5CP 2V 2W	Medienprojekt A (WPF) 5CP 2S 3Pr	Digitale Bild- und Tontechnik 5CP 2V 2Ü	Grundlagen der Betriebswirtschaft 5CP 3V 1S	30	25
5.	Praxissemester						30	0
6.	IT-Sicherheit 5CP 2V 2Ü	Praktische Medieninformatik B (WPF) 5CP 2V 2W	Medienanwendungen A (WPF) 5CP 4W	Medienprojekt B (WPF) 5CP 2S 3Pr	Kommunikationsdesign 5CP 4S	Projektmanagement, Medien- und IT-Recht 5CP 2V 2S	30	25
7.	Wissenschaftliche Vertiefung 10CP 2S		Medienanwendungen B (WPF) 5CP 4W	Bachelorarbeit mit Kolloquium 15CP			30	6

Legende

Informatik	Digitale Medien	Grundlagen & Querschnitt	Übergreifend
------------	-----------------	--------------------------	--------------

CP - Credit Points SWS - Semesterwochenstunden Freiwilliges Angebot im 1. Semester: Professionelles Studieren (S)

V - Vorlesung S - Seminar Ü - Übung P - Praktikum Pr - Projekt T - Tutorium (Angebot nach Bedarf) W - durch Wahlkurs vorgegeben

WPF - Wahlpflichtfach (Auswahl aus einem Angebot)