

BEUTH HOCHSCHULE FÜR TECHNIK BERLIN  
University of Applied Sciences



Fachbereich  
Informatik und Medien

Neuer Studienplan  
Bachelor Medieninformatik  
ab Sommersemester 2017



## Übersicht

- **Motivation**
- Neuer Studienplan
- Äquivalenzregelungen
- Besonderheiten im SS 2017





## Ziele

- Höhere Semester entlasten
  - 5 statt 6 Module
  - Leistungspunkte der schwergewichtigen Module an den Workload anpassen
  - Bessere Verteilung der schwergewichtigen Module auf die Semester
- Höherer Anteil an Wahlpflicht-Modulen
- Projektmodul in einem Semester mit Anpassung der Leistungspunkte
- Module mit ungerader Anzahl von SWS SU oder Übung anpassen
- Aktualisierung der Modultitel





## Übersicht

- Motivation
- **Neuer Studienplan**
- Äquivalenzregelungen
- Besonderheiten im SS 2017





## Neue Studienordnung, Prüfungsordnung, Studienplan

- Gelten ab Sommersemester 2017 für alle Studierenden, die noch nicht zur Abschlussprüfung angemeldet sind
- Module aus dem alten Studienplan werden gemäß Äquivalenzregelungen in Module des neuen Studienplans überführt.
- Die neuen Dokumente finden sich hier: <https://www.beuth-hochschule.de/b-mi>



# Neuer Studienplan



<b>Praxisprojekt</b> 15 Leistungspunkte			<b>Bachelor-Arbeit und -Prüfung</b> 15 Leistungspunkte				6. Sem.
<b>Projekt</b> 0 SU      15 LP      6 Ü			<b>Wahlpflicht III</b> 0 SU      4 Ü	<b>Grundl. wissensch. Arbeitens</b> 2 SU      2 Ü	<b>Wahlpflicht IV</b> 0 SU      4 Ü	5. Sem.	
<b>Software Engineering II</b> 2 SU      8 LP      4 Ü	<b>Web Engineering II</b> 2 SU      7 LP      2 Ü		<b>Wahlpflicht I</b> 0 SU      4 Ü	<b>Human-Computer Interaction</b> 2 SU      2 Ü	<b>Wahlpflicht II</b> 0 SU      4 Ü	4. Sem.	
<b>Software Engineering I</b> 2 SU      2 Ü	<b>Verteilte Systeme</b> 2 SU      2 Ü	<b>Web Engineering I</b> 2 SU      2 Ü	<b>Medientechnologien</b> 2 SU      8 LP      4 Ü		<b>Computergrafik Grundlagen</b> 2 SU      7 LP      2 Ü	3. Sem.	
<b>Programmierung II</b> 2 SU      2 Ü	<b>Datenbanksysteme</b> 2 SU      2 Ü	<b>Algorithmen und Datenstrukturen</b> 2 SU      2 Ü	<b>Betriebssysteme</b> 2 SU      2 Ü	<b>Studium Gener. I</b> 2 SU/Ü	<b>Studium Gener. II</b> 2 SU/Ü	<b>Mathematik II</b> 4 SU      2 Ü	2. Sem.
<b>Programmierung I</b> 4 SU      10 LP      4 Ü		<b>Grundlagen d. Theoretischen Inf.</b> 2 SU      2 Ü	<b>Technische Grundlagen d. Inf.</b> 2 SU      2 Ü	<b>Mediendesign Grundlagen</b> 2 SU      2 Ü		<b>Mathematik I</b> 4 SU      2 Ü	1. Sem.



## Wahlpflichtmodule

- Im 4. und 5. Semester müssen je 2 Wahlpflichtfächer absolviert werden
- Festes Angebot von insgesamt 16 WP-Modulen, kann alle 3 Semester aktualisiert werden
- 6 ehemalige Pflichtfächer sind in den Wahlpflichtbereich verschoben worden und werden bei der Umsetzung in den neuen Studienplan anerkannt.
- WPF *Aktuelle Themen* kann von Semester zu Semester variieren





## Wahlpflichtmodule (ehem. Pflichtmodule)

Modul	ehemals Pflichtfach
Interaktions- und Interfacedesign	Mediendesign II
Software Engineering: Architekturen und Werkzeuge	Fortgeschrittene Programmier- und Architekturkonzepte
3D Web Graphics	Computergrafik II
Softwarequalität und -test	Qualitäts- und Projektmanagement
Betriebswirtschaftslehre	Betriebswirtschaftslehre
Medienproduktion und -distribution	Multimediatechnik (Video)







## Neue Wahlpflichtmodule

- Effiziente Software Entwickeln mit C++
- Programmiersprachen und -paradigmen
- Anwendungsentwicklung für iOS-Geräte
- Mobile Applikationsentwicklung
- Visual and Scientific Computing
- Spieleentwicklung und Creative Coding
- Signalverarbeitung für Audio, Bild und Video
- Maschinelles Lernen
- Aktuelle Webtechnologien: Frameworks, Tools
- Aktuelle Themen





## Modulhandbuch 2017

- Enthält die genauen Beschreibungen aller Module, auch die der WP-Module
- Finden Sie unter: <https://www.beuth-hochschule.de/b-mi/>

## StPO 2017

- Enthält im Anhang den detaillierten Studienplan und die Äquivalenzliste
- Module mit SU und Ü sind zu **integrierten Modulen** geworden. D.h. es gibt keine separate Benotung von SU und Ü mehr, die Lehrkraft bildet die Endnote aus den Teilleistungen. Ein nicht bestandenenes Modul muss komplett wiederholt werden.



# Aufbau des Studiengangs



## Anlage Studienplan

Bachelor-Studiengang Medieninformatik			LV-Typ		Unit		Modul			(FB / Cluster)
Modul-Nr.	Modulname	Plansemester	SU SWS	Ü SWS	Beurteilung	Gewicht	LP	Gewicht	P / WP	
B01	Mathematik I	1					5	5	P	FB II M
B01.1	Mathematik I SU		4		I	100%				
B01.2	Mathematik I Übg.			2	I	0%				
B02	Grundlagen der Theoretischen Informatik	1					5	5	P	Eigener Studiengang
B02.1	Grundlagen der Theoretischen Informatik SU		2		I	100%				
B02.2	Grundlagen der Theoretischen Informatik Übg.			2	I	0%				
B03	Mediendesign Grundlagen	1					5	5	P	Eigener Studiengang
B03.1	Mediendesign Grundlagen SU		2		I	100%				
B03.2	Mediendesign Grundlagen Übg.			2	I	0%				
B04	Technische Grundlagen der Informatik	1					5	5	P	Eigener Studiengang
B04.1	Technische Grundlagen der Informatik SU		2		I	100%				
B04.2	Technische Grundlagen der Informatik Übg.			2	I	0%				
B05	Programmierung I	1					10	10	P	Eigener Studiengang
B05.1	Programmierung I SU		4		I	100%				
B05.2	Programmierung I Übg.			4	I	0%				



## Übersicht

- Motivation
- Neuer Studienplan
- **Äquivalenzregelungen**
- Besonderheiten im Sommersemester 2017





## Äquivalenzen

- Gleichnamige Module im alten Studienplan werden für die Module im neuen Studienplan anerkannt (unabhängig von der Anzahl der Leistungspunkte)
- Ein paar Module haben einen anderen Namen:
  - *Mediendesign I*  $\rightsquigarrow$  *Mediendesign Grundlagen*
  - *Formale Grundlagen der Informatik*  $\rightsquigarrow$  *Grundlagen der Theoretischen Informatik*
  - *Algorithmen*  $\rightsquigarrow$  *Algorithmen und Datenstrukturen*
  - *Computergrafik I*  $\rightsquigarrow$  *Computergrafik Grundlagen*
  - *Multimedia-Engineering I + II*  $\rightsquigarrow$  *Web Engineering I + II*
  - *Multimediatechnik (Audio)*  $\rightsquigarrow$  *Medientechnologien*
- Die Noten für *Programmierung I - Konzepte* und *Programmierung I - Praxis* werden gemittelt als Note für das Modul *Programmierung I* anerkannt.
- Die Noten für *Projekt I* und *Projekt II* werden gemittelt und für *Projekt* anerkannt





## Äquivalenzen: neue WPF

altes Modul	Semester	neues Wahlpflichtmodul
Mediendesign II	2	Interaktions- und Interfacedesign
Fortgeschrittene Programmier- und Architekturkonzepte	3	Software Engineering: Architekturen und Werkzeuge
Computergrafik II	3	3D Web Graphics
Multimediatechnik (Video)	3	Softwarequalität und -test
Betriebswirtschaftslehre	5	Betriebswirtschaftslehre
Qualitäts- und Projektmanagement	5	Medienproduktion und -distribution
Wahlpflichtmodul III	5	WPF 7- 16

- Studierende mit allen Modulen bis zum 4. Semester haben bereits alle notwendigen Wahlpflichtmodule des neuen Studienplans absolviert.
- Studierende mit allen o.g. Modulen haben 3 Wahlpflichtmodule übrig, die nicht anerkannt werden können. Hier gilt: die besten 4 werden in den neuen Studienplan übernommen.





## Besonderheiten

- Wer *Programmierung I - Konzepte* **oder** *Programmierung I - Praxis* bestanden hat, kann das alte fehlende Modul bis zum WS 17/18 separat nachholen und auf Antrag anerkennen lassen. Danach muss das gesamte Modul neu belegt werden.
- Wer nur *Projekt I* bestanden hat, kann dieses auf Antrag zusammen mit einem zusätzlichen Wahlpflichtfach als *Projekt* anerkennen lassen.
- Teilleistungen aus einzelnen Units können nicht ohne Weiteres anerkannt werden, da die meisten neuen Module integrierte Module sind (Individuelle Regelung mit den Lehrkräften). Die Teilleistungen müssen spätestens bis Wintersemester 2017/18 nachgeholt werden.
  - Nachholen von Übungsleistungen: SU-Note wird mit in die Abschlussnote einbezogen
  - Nachholen von SU-Leistungen: Übungsnote wird nicht mit einbezogen.





## Übersicht

- Motivation
- Neuer Studienplan
- Äquivalenzregelungen
- **Besonderheiten im Sommersemester 2017**







- Wegen der Umstellung des Studienplans werden im Sommersemester 2017 und Wintersemester 17/18 für Nachholer aus den höheren Semestern noch die alten Module
  - Programmierung I - Konzepte
  - Programmierung I - Praxis angeboten
- Diese Module müssen von Nachholern/Wiederholern belegt werden, die bereits eines der beiden Module bestanden haben. Alle Anderen belegen das neue Modul *Programmierung I* !
- Studierende aus dem 3. – 5. Semester müssen die beiden Studium Generale Module absolvieren.
- 4. Semester: muss zusätzlich zum regulären Studienplan das Modul *Verteilte Systeme* belegen.
- 5. Semester: muss zusätzlich zum regulären Studienplan das Modul *Web Engineering II* belegen.

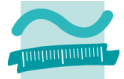




### Besonderheiten: Abschlussemester 2017

- Wer im Wintersemester 2016/17 alle Module bis auf das Praxissemester bestanden hat, sollte sich am Semesterende für die Abschlussprüfung anmelden und das Studium nach der alten Ordnung beenden.
  - ⇒ Alle absolvierten Module erscheinen auf dem Zeugnis und gehen in die Notenberechnung ein
- Wer sich im Wintersemester 2016/17 für die Abschlussprüfung anmeldet und noch nicht alle Module bestanden hat, muss die fehlenden Module gemäß der Äquivalenzliste absolvieren.
- Wer sich Anfang des Sommersemesters 2017 anmeldet, macht seinen Abschluss nach der neuen Studienordnung.
  - ⇒ Von den ehemaligen Pflichtfächern und dem Wahlpflichtfach gehen nur die vier besten in die Benotung ein
  - ⇒ Nur die Module der neuen Studienordnung erscheinen auf dem Zeugnis
  - ⇒ Es kann zu Verzögerung bei der Ausgabe der Themen kommen





Weitere Fragen?

