

Bachelorstudiengang Mobile Computing (B.Sc.)

M	Modul / Lehrveranstaltung	Art	Wochenstunden im Trimester									C P	Prüfungsleistung im Trimester		Studienleistung im Trimester	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9		Trim	Art	Trim	Art
	---		Ok t	Fe b	Ju n	Ok t	Fe b	Jun i	Ok t	Fe b	Jun					
1,1	Mathematik I	V+Ü	4						P			3	1	KLS 120		
1,2	Rechnerarchitektur und Betriebssysteme	V+Ü	6						P			5	1	KLS 120		
1,3	Audio- und Videotechnik	V+Ü	6						P			4	1	KLS 120		
1,4	Softwareergonomie	V+Ü	4						P			5	1	KLS 120	1	PRA
1,5	Programmentwicklung I	V+Ü	4						P			5	1	KLS 120	1	PRA
1,6	Schlüsselqualifikationen	V+Ü	4						P			3	1	REF 20 min		
2,1	Mathematik II	V+Ü		4					P			4	2	KLS 120		
2,2	Programmentwicklung II	V+Ü		4					P			5	2	KLS 120	2	PRA
2,3	Projektmanagement	V+Ü		5					P			5	2	REF 20 min		
2,4	Grundlagen der Webentwicklung	V+Ü		4					P			4	2	KLS 120	2	PRA
2,5	Algorithmen und Datenstrukturen	V+Ü		4					P			4	2	KLS 120	2?	PRA
3,1	Softwareengineering	V+Ü		5					P			4	2	KLS 120		
3,2	Modellierung	V+Ü			6				P			6	3	KLS 120	3	PRA
3,3	Computertechnik	V+Ü			4				P			4	3	KLS120		
3,4	Gestaltung und Design	V+Ü			6				P			5	3	REF 20 min		
3,5	Projektarbeit I	Ü+V			6				P			6	3	REF 20 min		
4,1	Angewandte Mathematik	V+Ü				4			P			4	4	KLS 120	4	PRA
4,2	Datenbanken	V+Ü				6			P			5	4	KLS 120	4	PRA
4,3	Projektarbeit II	V+Ü				5			P			6	4	REF 20 min		
4,4	Entwicklung Multimedialer Anwendungen	V+Ü				4			P			5	4	KLS 120	4	PRA
4,5	Entwicklung Mobiler Anwendungen	V+Ü				6			P			6	4	KLS 120	4	PRA
5,1	Edutainment und Lernspiele	V+Ü					4		P			6	5	KLS 120	5	PRA
5,2	Entwicklung Webanwendungen	V+Ü					4		P			5	5	KLS 120	5	PRA
5,3	Projektarbeit III	V+Ü					5		P			6	5	REF 20 min		
5,4	Mediendidaktik und -psychologie	V+Ü					5		P			4	5	KLS 120		
5,5	Kommunikation und Netzwerke	V+Ü					4		P			4	5	KLS 120	5	PRA
6,1	Praxis Edutainment und Lernspiele	V+Ü						8	P			7	6	REF 20 min		
6,2	Kommunikationsdesign	V+Ü						8	P			5	6	REF 20 min		
6,3	Digitale Postproduktion	V+Ü						5	P			5	6	REF 20 min		
7,1	Praxistrimester	PRA							P			30	7	best./n.best.	7	Bericht
8,*	Wahlpflichtmodule (s. unten)	s.u.							P			24	8			
9,1	Thesis Seminar	S							P		2	2	9	best./n.best.		
9,2	Kolloquium	S							P			2	9	REF 20 min		
9,3	Bachelor Thesis	Thesis							P			12	9	schr. Thesis		

SWS 28 26 22 25 22 21

CP 25 26 21 26 25 17 30 24 16

CP= 210

8,*	Wahlpflichtfächer: Es sind noch CP zu belegen:	24																	
8,6	Entwicklung multimedialer Lernsysteme	V+Ü									P	5		6	8	KLS 120	8	PRA	6
8,7	Web-Game Entwicklung	V+Ü									P	5		6	8	KLS 120	8	PRA	6
8,8	iPhone/iPad Programmierung	V+Ü									P	5		6	8	KLS 120	8	PRA	6
8,9	Mobile-Games	V+Ü									P	5		6	8	KLS 120	8	PRA	6
8,1 0	Mobile-Technologie	V+Ü									P	5		6	8	KLS 120			6
8,1 1	Hybrid-Anwendungen	V+Ü									P	5		4	8	REF 20 min			4
8,1 2	Gestendesign	V+Ü									P	5		4	8	REF 20 min			4
8,1	Programmierung C/C++	V+Ü	0	0	0	0	0	0	0	0	P	4	0	5	8	KLS 120	8	PRA	5
8,2	Grundlagen der angew.Forschung	V+Ü	0	0	0	0	0	0	0	0	P	5	0	6	8	REF 20 min		0	6
8,3	Unternehmensgründung und -führung	V+Ü	0	0	0	0	0	0	0	0	P	6	0	5	8	KLS 120		0	5
8,4	Linux-Programmierung	V+Ü	0	0	0	0	0	0	0	0	P	4	0	4	8	benot. Aufg.		0	4
8,5	Internettechnologie und -sicherheit	V+Ü	0	0	0	0	0	0	0	0	P	5	0	5	8	KLS 120		0	5

Die Reihenfolge der Trimester für Juligruppen: 3, 1, 2, 6, 4, 5, 7, 9, 8

Wenn und soweit trimesterbegleitende Teilprüfungsleistungen erhoben werden, fließen diese mit bis 25% in die Prüfungsendnote ein.

Dauer des Praxistrimesters: 90 Tage

Die Studienleistung soweit vorhanden, sind Voraussetzungen für die Erbringen der Prüfungsleistung.

Ein Referat enthält eine schriftliche Ausarbeitung des Themas sowie die Präsentation und Verteidigung

Studierende müssen an Vorlesungen und Prüfungen teilnehmen, die im Stundenplan der jeweiligen Gruppe stehen.

Für den Schwerpunkt Mobile Computing müssen 24 CP aus den Fächer 8,8-8,10 belegt werden

