



Universität Hamburg

DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Nr. 40 vom 16. August 2019

AMTLICHE BEKANNTMACHUNG

Hg.: Der Präsident der Universität Hamburg
Referat 31 – Qualität und Recht

Fachspezifische Bestimmungen für den Studiengang Mensch-Computer-Interaktion (B.Sc.)

vom 3. April 2019

Das Präsidium der Universität Hamburg hat am 23. Juli 2019 die vom Fakultätsrat der Fakultät für Mathematik, Informatik und Naturwissenschaften am 3. April 2019 auf Grund von § 91 Absatz 2 Nummer 1 des Hamburgischen Hochschulgesetzes (HmbHG) vom 18. Juli 2001 (HmbGVBl. S. 171) in der Fassung vom 29. Mai 2018 (HmbGVBl. S. 200) beschlossenen Fachspezifischen Bestimmungen für den Studiengang Mensch-Computer-Interaktion (B.Sc.) gemäß § 108 Absatz 1 HmbHG genehmigt.

Präambel

Diese Fachspezifischen Bestimmungen ergänzen die Regelungen der Prüfungsordnung der Fakultät für Mathematik, Informatik und Naturwissenschaften für Studiengänge mit dem Abschluss „Bachelor of Science“ (B.Sc.) vom 11. April 2012 und 4. Juli 2012 in der jeweils geltenden Fassung (PO B.Sc.) und beschreiben die Module für den Studiengang Mensch-Computer-Interaktion (B.Sc.).

I. Ergänzende Regelungen zur PO B.Sc.

Zu § 1:

Studienziel, Prüfungszweck, Akademischer Grad, Durchführung des Studiengangs

Zu § 1 Absatz 1:

Neben den allgemeinen Studienzielen nach § 1 Absatz 1 PO B.Sc. vermittelt der Studiengang Mensch-Computer-Interaktion (B.Sc.) den Studierenden

- die Fähigkeit zur selbstständigen Anwendung von Informatikkenntnissen und -fertigkeiten,
- die Fähigkeit, wissenschaftliche Ergebnisse der Psychologie zu verstehen und in der Gestaltung von Informatiksystemen zu berücksichtigen,
- die Fähigkeit, in ihrer Arbeit die wissenschaftlichen Methoden der Informatik anzuwenden,
- die Fähigkeit zum verantwortlichen Handeln, insbesondere im Hinblick auf die Auswirkungen des technologischen Wandels sowie gesellschaftliche Auswirkungen.

Zu § 1 Absatz 4:

Die Durchführung des Studienganges erfolgt durch die Fakultät für Mathematik, Informatik und Naturwissenschaften.

Zu § 4:

Studien- und Prüfungsaufbau, Module und Leistungspunkte (LP)

Zu § 4 Absätze 2 und 3:

(1) Detaillierte Beschreibungen aller Module finden sich in der Anlage A dieser Fachspezifischen Bestimmungen und im Modulhandbuch.

(2) Der Studiengang Mensch-Computer-Interaktion (B.Sc.) besteht aus einem Pflichtbereich, zwei Wahlpflichtbereichen und einem Freien Wahlbereich.

(3) Der Pflichtbereich umfasst Module mit einem Gesamtumfang von 138 Leistungspunkten und setzt sich zusammen aus Informatik-Pflichtmodulen (75 Leistungspunkte), einem Mathematik-Pflichtmodul (9 Leistungspunkte), Psychologie-Pflichtmodulen (42 Leistungspunkte) und dem Abschlussmodul (12 Leistungspunkte). Der Wahlpflichtbereich Informatik umfasst 18 Leistungspunkte, der Wahlpflichtbereich Psychologie 8 Leistungspunkte und der Freie Wahlbereich 16 Leistungspunkte.

(4) Für die Wahlpflichtbereiche stehen die in der Anlage A dieser Fachspezifischen Bestimmungen beschriebenen Module der Kategorie Wahlpflichtmodule Informatik und

Wahlpflichtmodule Psychologie zur Verfügung. Insgesamt sind Wahlpflichtmodule im Umfang von 26 Leistungspunkten zu belegen. Zusätzlich zu den in Anlage A dieser Fachspezifischen Bestimmungen beschriebenen Modulen der Kategorie Wahlpflicht können beim zuständigen Prüfungsausschuss weitere geeignete Module beantragt werden.

(5) Der Freie Wahlbereich hat einen Umfang von insgesamt 16 Leistungspunkten. Der Prüfungsausschuss kann Empfehlungen für den Freien Wahlbereich aussprechen.

1. FS	Softwareentwicklung I (6 LP)	Diskrete Mathematik (9 LP)	Proseminar (3 LP)	Infomatik im Kontext (6 LP)	Meth.-Komp. (3 LP)	Allg. Psych. I (4 LP)	
2. FS	Softwareentwicklung II (6 LP)	Einführung in die Theoretische Informatik (6 LP)	Interaktive Multimediasysteme (9 LP)		Allg. Psych. II (4 LP)	Allg. Psych. I (4 LP)	
3. FS	Wahlpflicht Informatik (9 LP)	Algorithmen und Datenstrukturen (6 LP)	Usability (6 LP)	Allg. Psych. II (4 LP)	Quantitative Methoden Statistik I (5 LP)		
4. FS	Interaktionsdesign (6 LP)	Praktikum (6 LP)	Wahlpflicht (6 LP)	Arbeits- und Organisationspsych. (6 LP)	Quantitative Methoden Statistik II (6 LP)		
5. FS	Seminar (3 LP)	Projekt (9 LP)	Wahlpflicht (3 LP)	Wahl (6 LP)	VPS (1 LP)	Biopsych./ Diff. Psych. (4 LP)	Sozialpsych. (4 LP)
6. FS	Abschlussmodul (Bachelorarbeit, 12 LP)		Wahl (10 LP)		Biopsych./ Diff. Psych. (4 LP)	Sozialpsych. (4 LP)	

Abb. 1: Studienplan Mensch-Computer-Interaktion (B.Sc.)

– bei Wahl von „Biopsychologie“ oder „Differenzielle Psychologie“ im Wahlpflichtbereich Psychologie

1. FS	Softwareentwicklung I (6 LP)	Diskrete Mathematik (9 LP)	Proseminar (3 LP)	Infomatik im Kontext (6 LP)	Meth.-Komp. (3 LP)	Allg. Psych. I (4 LP)
2. FS	Softwareentwicklung II (6 LP)	Einführung in die Theoretische Informatik (6 LP)	Interaktive Multimediasysteme (9 LP)		Allg. Psych. II (4 LP)	Allg. Psych. I (4 LP)
3. FS	Wahlpflicht Informatik (9 LP)	Algorithmen und Datenstrukturen (6 LP)	Usability (6 LP)	Allg. Psych. II (4 LP)	Quantitative Methoden Statistik I (5 LP)	
4. FS	Interaktionsdesign (6 LP)	Praktikum (6 LP)	VPS (1 LP)	Entwickl. Psych. (4 LP)	Arbeits- und Organisationspsych. (6 LP)	Quantitative Methoden Statistik II (6 LP)
5. FS	Seminar (3 LP)	Projekt (9 LP)	Wahl (11 LP)		Entwickl. Psych. (4 LP)	Sozialpsych. (4 LP)
6. FS	Abschlussmodul (Bachelorarbeit, 12 LP)		Wahlpflicht (9 LP)		Wahl (5 LP)	Sozialpsych. (4 LP)

Abb. 2: Studienplan Mensch-Computer-Interaktion (B.Sc.)
– bei Wahl von „Entwicklungspsychologie“ im Wahlpflichtbereich Psychologie

Zu § 5: Lehrveranstaltungsarten

Zu § 5 Satz 2:

Alle Lehrveranstaltungsarten nach § 5 MIN-PO B.Sc. sind möglich. Module bestehen insbesondere aus Kombinationen von Vorlesungen und jeweils einem Seminar oder einer Übung oder ausschließlich aus Vorlesungen. Zudem können Vorlesungen mit integrierten Übungen angeboten werden.

Als weitere Lehrveranstaltungsart können Tutorien stattfinden, in denen die Studierenden unter Hilfestellung einer studentischen Tutorin bzw. eines studentischen Tutors Grundkenntnisse des Vorlesungsstoffes vertiefen und grundlegende Fertigkeiten zum Vorlesungsstoff einüben.

Zu § 5 Satz 3 und 4:

Für alle Lehrveranstaltungen außer Vorlesungen gilt in begründeten Fällen die Anwesenheitspflicht.

Zu § 13: Studienleistungen und Modulprüfungen

Zu § 13 Absatz 4:

Bei Klausuren beträgt die Prüfungsdauer in der Regel 120 Minuten. Mündliche Prüfungen dauern in der Regel 20 bis 30 Minuten. Näheres folgt aus der Anlage A.

Zu § 13 Absatz 5 Satz 2:

Eine weitere Prüfungsart ist:

Portfolio: Ein Portfolio ist eine Zusammenstellung während des Studiums bzw. während der Studienphase angefertigter Teilleistungen, die unter der übergreifenden Frage- und Problemstellung zusammenfassend ausgewertet werden. Das Portfolio dient somit auch der zusammenfassenden Reflexion des eigenen Lernprozesses. In das Portfolio gehen als Pflichtaufgaben von Lehrenden gestellte Teilleistungen und die Bearbeitung der übergreifenden Aufgabe ein wie auch gegebenenfalls selbst gewählte Bearbeitungen. Teilleistungen können sein: Interpretierende Auseinandersetzungen mit Literatur und wissenschaftlichen Positionen, Dokumentationen eigener Erhebungen und Erfahrungen (auch audiovisuell), Bibliographien o.Ä. Zusammenfassende Aufgaben können z.B. in der Interpretation umfassender Problemstellungen unter Einbezug der in den Teilleistungen bearbeiteten Positionen, selbstständigen Interpretationen von relevanten Ereignissen, Ausarbeitungen von kleineren Forschungskonzepten (Fragestellungen) auf der Grundlage der bearbeiteten Literatur bestehen.

Zu § 13 Absatz 6 Satz 6:

Die Prüfung findet in der Sprache der Veranstaltung statt. Abweichungen werden vor der Anmeldung zum Modul bekannt gegeben. Im Einvernehmen zwischen Prüfer bzw. Prüferin und Prüfling kann die Prüfung in einer vom Modul abweichenden Sprache abgehalten werden.

Zu § 14: Bachelorarbeit

Zum Abschlussmodul kann zugelassen werden, wer mindestens 100 Leistungspunkte erworben hat. Über Ausnahmefälle entscheidet die bzw. der Prüfungsausschussvorsitzende.

Verpflichtender Bestandteil des Abschlussmoduls ist neben der Bachelorarbeit ein Kolloquium bestehend aus einem Vortrag und einer wissenschaftlichen Diskussion zu den Inhalten der Arbeit. Der Vortrag geht zu einem Anteil von einem Zehntel in die Bewertung des Abschlussmoduls ein und muss mindestens mit der Note 4,0 bestanden sein. Der Vortrag soll bis spätestens sechs Wochen nach Abgabe der schriftlichen Arbeit gehalten werden.

Zu § 15: Bewertung der Prüfungsleistungen

Zu § 15 Absatz 3 Satz 5:

Setzt sich eine Modulprüfung aus mehreren Teilprüfungsleistungen zusammen, so wird die Berechnung der (Gesamt-)Note des Moduls in der Anlage A dieser Fachspezifischen Bestimmungen und im Modulhandbuch ausgewiesen. Dies gilt nicht für das Abschlussmodul, für das die Berechnung der Modulnote unter „Zu § 14“ festgelegt ist.

Zu § 15 Absatz 3 Satz 10 und 11:

Die Gesamtnote wird als ein mittels Leistungspunkten gewichtetes Mittel der Modulnoten berechnet, wobei

1. die Wahlpflichtmodule und die Pflichtmodule – außer Methodenkompetenz (InfB-MK), Proseminar (InfB-Pros), Experimentelle Versuchspersonenstunden (InfB-VP) und Abschlussmodul (InfB-BA/MCI) – einfach gewertet werden,
2. der Freie Wahlbereich und die Module Methodenkompetenz (InfB-MK), Proseminar (InfB-Pros) und Experimentelle Versuchspersonenstunden (InfB-VP) nicht berücksichtigt werden
3. und das Abschlussmodul (InfB-BA/MCI) 4-fach gewertet wird.

II. Modulbeschreibungen

Beschreibungen aller Module finden sich in der Anlage A dieser Fachspezifischen Bestimmungen und im Modulhandbuch.

**Zu § 23:
Inkrafttreten**

Diese Fachspezifischen Bestimmungen treten am Tage nach der Veröffentlichung in den Amtlichen Bekanntmachungen der Universität Hamburg in Kraft. Sie gelten erstmals für Studierende, die ihr Studium zum Wintersemester 2019/2020 aufnehmen.

Hamburg, den 16. August 2019
Universität Hamburg

Anlage A zu den Fachspezifischen Bestimmungen für den Studiengang Mensch-Computer-Interaktion (B.Sc.)

- Studienstart ab WiSe 2019/20

						Lehrveranstaltungen				Prüfungen			
Empfohlenes Semester	Angebotsturnus	Dauer (1 oder 2 Semester)	Modultyp: Pflicht (P), Wahlpflicht (WP) oder Wahl (W)	Modulnummer/-kürzel	Modulvoraussetzungen	Modul	Veranstaltungstitel	Veranstaltungsform	SWS	Prüfungsvorleistung	Prüfungsform	benotet	Leistungspunkte
Pflichtbereich													
Folgende Module müssen belegt werden: InfB-AD, InfB-BA/MCI, InfB-ETI, InfB-ID, InfB-IKON, InfB-IM, InfB-MK, InfB-Prak, InfB-Proj, InfB-Pros, InfB-SE1, InfB-SE2, InfB-Sem, InfB-UXD, InfB-VP, MATH-Inf/DM, PsyB-AP1-MCI, PsyB-AP2-MCI, PsyB-AuO-MCI, PsyB-QM-MCI, PsyB-Soz-MCI													
138													
1	WiSe	1	P	InfB-SE1	keine	Softwareentwicklung I				keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	6
						Softwareentwicklung I		VL	2				
						Softwareentwicklung I		Ü	2				
Lernergebnisse: Die Teilnehmer können sicher mit einem Rechner umgehen, beherrschen das grundlegende Handwerkszeug der Programmierung im Kleinen und sind in der Lage, Lösungen zu rechtfertigen. Sie können Programmierwerkzeuge wie Compiler und Editoren nutzen sowie deren Grenzen einschätzen. Sie verstehen die Konzepte der Programmierung über eine konkrete Programmiersprache hinaus, kennen grundlegende Datenstrukturen, haben einen ersten Eindruck vom Komplexitätsbegriff und können die Tragweite von Tests abschätzen.													
1	WiSe	1	P	InfB-IKON	keine	Informatik im Kontext				keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	6
						Informatik im Kontext		VL	4				
Lernergebnisse: Die Studierenden sind in der Lage zu erkennen, dass Einsatzkontexte Anforderungen an die Entwicklung von Informatiksystemen stellen und dort Wirkungen entfalten. Sie besitzen das dafür erforderliche Faktenwissen zur menschlichen Informationsverarbeitung und verfügen über exemplarische Kenntnisse unterschiedlicher Aspekte des Einsatzes von Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) für Menschen, Organisationen, Märkte und Gesellschaft. Sie erwerben Methodenwissen für die Analyse von Anwendungskontexten und die Gestaltung von Informatiksystemen. Auf dieser Grundlage können sie auch entstehende Wechselwirkungen bewerten. Sie verfügen über ein tieferes Verständnis der Berufspraxis von InformatikerInnen. Ferner sind sie in der Lage, über ethische und gesellschaftliche Aspekte ihrer Arbeit zu reflektieren.													

1	WiSe	1	P	MATH-Inf/ DM	keine	Diskrete Mathematik für Studierende der Informatik	Übungsabschluss	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	9
						Diskrete Mathematik für Studierende der Informatik	VL	4		
						Diskrete Mathematik für Studierende der Informatik	Ü	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über grundlegende Fähigkeiten und Kenntnisse im Bereich diskreter und algebraischer Strukturen als Voraussetzung für das Verständnis und die Anwendung mathematischer Modelle und Methoden in verschiedenen Teilgebieten der Informatik. Sie sind in der Lage, mathematische Lösungsverfahren in einfachen Anwendungskontexten selbstständig einzusetzen und zu bewerten. Sie können Bezüge zu Modellen und Strukturen der Informatik herstellen, die für die Formalisierung in der Informatik eine zentrale Rolle spielen.</p>										
1	WiSe/ SoSe	1	P	InfB-Pros	keine	Proseminar	aktive Mitarbeit	Referat und Hausarbeit mit einer Gesamtnote (100 %)	ja	3
						Proseminar (zu verschiedenen Themen)	Pros	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über Schlüsselqualifikationen im Bereich des selbstständigen Recherchierens, Strukturierens, Präsentierens und Moderierens.</p>										
1	WiSe/ SoSe	1	P	InfB-MK	keine	Methodenkompetenz	aktive Mitarbeit	Referat (ggf. mit schriftlicher Ausarbeitung) o. Hausarbeit o. mündlich*	ja	3
						Seminar zur Methodenkompetenz	Sem	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über so genannte Schlüsselqualifikationen. Dazu gehören z.B. ökonomische, ökologische, arbeitswissenschaftliche oder juristische Grundkompetenzen, aber auch die Fähigkeit, sich selbst und seine Projekte zu organisieren und mit Kritik und Konflikten angemessen umzugehen. Je nach gewähltem Lehrangebot sind sie in der Lage, ihr Wissen in fachübergreifende Zusammenhänge einzuordnen, verfügen über einfache Formen strategischer Handlungskompetenz und unternehmerischen Denkens bzw. besitzen eine vertiefte Qualifikation in einer Fremdsprache, um auch im internationalen Rahmen agieren zu können.</p>										
1/2	WiSe + SoSe	2	P	PsyB-AP1-MCI	keine	Allgemeine Psychologie I - MCI	aktive Mitarbeit	Teilprüfung zu 1: Klausur (Gewichtung 100%, Dauer 90 Min.) Teilprüfung zu 2: Portfolio o. Hausarbeit (Gewichtung 0%, bestanden / nicht be- standen)	ja	8
						Allgemeine Psychologie I	VL	3		
						Vertiefendes Seminar zur Allgemeinen Psychologie I	Sem	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden sind in der Lage, das erworbene Wissen über die Allgemeine Psychologie I zu erinnern und wiederzugeben. Sie können das Wissen selbstständig darstellen und reflektieren und haben damit die Voraussetzung, um aktiv an Fachdiskussionen teilnehmen zu können.</p>										

2	SoSe	1	P	InfB-SE2	Empfohlen: InfB-SE1	Softwareentwicklung II	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	6	
							Objektorientierte Programmierung und Modellierung	VL	2		
							Softwareentwicklung II	Ü	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden beherrschen die Grundlagen zur Entwicklung kleiner, gebrauchstauglicher Anwendungen mit Hilfe objektorientierter Konzepte und kennen zentrale Konzepte zur Abstraktion und Modularisierung. Weiterhin sind sie vertraut mit fortgeschrittenen Programmiersprachkonzepten, den Paradigmen der objektorientierten und funktionalen Programmierung sowie mit Konzepten von Entwurfsmustern und Refactorings und können mit integrierten Entwicklungsumgebungen umgehen.</p>											
2	SoSe	1	P	InfB-ETI	Empfohlen: InfB-SE1, MATH-Inf/DM	Einführung in die Theoretische Informatik	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	6	
							Einführung in die Theoretische Informatik	VL	2		
							Einführung in die Theoretische Informatik	Ü	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über ein grundlegendes Verständnis einfacher formaler Konzepte und mathematischer Methoden der Informatik. Sie kennen geeignete Abstraktionen, Modellbildungen und Verfahren zur Beschreibung und Analyse von Algorithmen, Prozessen und Systemen und sind in der Lage, diese auf einem sauberen, theoretischen Fundament anzuwenden.</p>											
2	SoSe	1	P	InfB-IM	Empfohlen: InfB-SE1, InfB-IKON, MATH-Inf/DM	Interaktive Multimediasysteme	keine	i.d.R. Klausur (90 Min.), abweichend mündlich*	ja	9	
							Interaktive Multimediasysteme	VL	4		
							Interaktive Multimediasysteme	Ü	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden besitzen grundlegende Kenntnisse und Fertigkeiten im Bereich der Entwicklung von interaktiven (web-basierten) Systemen, insbesondere mit multimedialen Inhalten, wie Texten, 2D-Grafiken und -Animationen, Bildern sowie Audio- und Videoinhalten.</p>											
2/3	SoSe + WiSe	2	P	PsyB-AP2-MCI	keine	Allgemeine Psychologie II - MCI	aktive Mitarbeit	Teilprüfung zu 1: Klausur (Gewichtung 100%, Dauer 90 Min.) Teilprüfung zu 2: Portfolio o. Hausarbeit (Gewichtung 0%, bestan- den / nicht bestanden)	ja	8	
							Allgemeine Psychologie II	VL	3		
							Vertiefendes Seminar zur Allgemeinen Psychologie II	Sem	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden können den Inhalt der Vorlesung und Seminare erinnern und wiedergeben und haben damit die Voraussetzung, um aktiv an Fachdiskussionen teilnehmen zu können.</p>											

3	WiSe	1	P	InfB-AD	Empfohlen: InfB-SE1, InfB-SE2, InfB-ETI, MATH-Inf/DM	Algorithmen und Datenstrukturen	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	6	
							Algorithmen und Datenstrukturen	VL	3		
							Algorithmen und Datenstrukturen	Ü	1		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden besitzen Kenntnisse über algorithmische Lösungen und sind in der Lage, diese im Hinblick auf Problemadäquatheit, Zeit- und Platzkomplexität, (strukturelle) Echtzeitfähigkeit, formale Korrektheit und Vollständigkeit zu bewerten. Sie verfügen über grundlegende Fertigkeiten für die Auswahl, Umsetzung und Modifikation von Algorithmen vor dem Hintergrund konkreter Informationsverarbeitungsaufgaben.</p>											
3	WiSe	1	P	InfB-UXD	Empfohlen: InfB-SE1, InfB-IKON, InfB-IM, MATH-Inf/DM	Usability Engineering & User Experience Design	keine	i.d.R. Klausur (60 Min.), abweichend mündlich*	ja	6	
							Usability Engineering & User Experience Design	VL	2		
							Usability Engineering & User Experience Design	Ü	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden besitzen Kenntnisse und Fertigkeiten im Bereich des Usability Engineering und User Experience Design.</p>											
3/4	WiSe + SoSe	2	P	PsyB-QM-MCI	keine	Quantitative Methoden - MCI	aktive Mitarbeit	Klausur (90 Min.)	ja	11	
							Statistik I	VL	4		
							Statistik II	VL	2		
							Statistik II	Sem	2		
<p>Lernergebnisse: Studierende können Datensätze mit den Mitteln der Statistik beschreiben, korrekt mit Wahrscheinlichkeiten umgehen und inferenzstatistisch gewonnene Aussagen korrekt herleiten und begründen.</p>											
4	SoSe	1	P	InfB-ID	Verbindlich: 51 LP, InfB-SE1, InfB-SE2 InfB-IKON Empfohlen: MATH-Inf/DM	Interaktionsdesign	keine	i.d.R. Klausur (60 Min.) abweichend mündlich*	ja	6	
							Interaktionsdesign	VL	2		
							Interaktionsdesign	Ü	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden besitzen grundlegende Kenntnisse und Fertigkeiten im Bereich des Interaktionsdesigns, insbesondere der Analyse, Konzeptualisierung, Gestaltung, Realisierung und Evaluation benutzergerechter interaktiver Systeme.</p>											

4	WiSe/ SoSe	1	P	InfB-Prak	Verbindlich: 51 LP, InfB-SE1, Empfohlen: InfB-SE2	Praktikum		aktive Mitarbeit	Praktikumsabschluss	ja	6
							Praktikum (zu verschiedenen Themen)	Prak	4		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden besitzen grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Entwicklung konkreter Software im Rahmen einer anspruchsvollen Aufgabenstellung. Sie sind in der Lage, die konkreten Arbeitsschritte der Softwareentwicklung zu planen und koordinieren und verfügen damit über allgemeine berufsbefähigende Kompetenzen. Sie können Methoden der Softwaretechnik mit Fachinhalten weiterer Informatik-Lehrgebiete verknüpfen.</p>											
4	SoSe	1	P	PsyB-AuO-MCI	keine	Arbeits- und Organisationspsychologie - MCI		aktive Mitarbeit	Klausur (90 Min.)	ja	6
							Arbeits- und Organisationspsychologie	VL	2		
							Begleitseminar zur Vorlesung Arbeits- und Organisationspsychologie	Sem	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden kennen Analyse- und Interventionsmethoden im Überblick und können sie hinsichtlich ihrer Stärken und Schwächen beurteilen.</p>											
4/5	SoSe/ WiSe	1	P	InfB-VP	keine	Experimentelle Versuchspersonenstunden		keine	Prüfungsleistung: keine Studienleistung: aktive Teilnahme als Versuchsperson im Umfang von 30 VP-Stunden	nein	1
							Experimentelle Versuchspersonenstunden				
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über Kenntnisse verschiedener Methoden der empirischen Forschung in der Psychologie und Mensch-Computer-Interaktion sowie über ein breites Spektrum von Experimentaldesigns.</p>											
5	WiSe/ SoSe	1	P	InfB-Proj	Verbindlich:80 LP, InfB-SE1, InfB-SE2, InfB-Pros, InfB-Prak	Projekt		aktive Mitarbeit	Projektabschluss	ja	9
							Projekt (zu verschiedenen Themen)	Proj	6		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden sind in der Lage, anspruchsvolle Informatik-Aufgaben zu lösen und dabei das im Bachelorstudium vermittelte Theorie- und Methodenwissen der Informatik gezielt anzuwenden. Sie haben die typischen Phasen eines Entwicklungs- bzw. Evaluationsprojektes im Team unter Rahmenbedingungen durchlaufen, die denen der beruflichen Praxis weitestgehend entsprechen, und verfügen über entsprechende berufsbefähigende Kompetenzen. Sie kennen aktuelle Entwicklungen in einem Spezialgebiet der Informatik, verfügen über Problemlösungskompetenz und können unter Anleitung einfache wissenschaftliche Arbeiten selbstständig durchführen.</p>											
5	WiSe/ SoSe	1	P	InfB-Sem	Verbindlich: 51 LP, InfB-Pros	Seminar		aktive Mitarbeit	Referat und Hausarbeit mit einer Gesamtnote (100 %)	ja	3
							Seminar (zu verschiedenen Themen)	Sem	2		

Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über die Fähigkeit zur wissenschaftlichen Recherche und zur Präsentation wissenschaftlicher Erkenntnisse. Sie sind in der Lage, sich Erkenntnis und Wissen selbstständig aktiv zu erarbeiten und kritisch zu reflektieren. Durch die exemplarische Vertiefung der im Studium behandelten Inhalte kommen die Studierenden bereits im Bachelor-Studiengang in Kontakt mit Forschungsfragen und Forschungsmethodik der Informatik.

5/6	WiSe + SoSe	2	P	PsyB-Soz-MCI	keine	Sozialpsychologie - MCI	aktive Mitarbeit	Teilprüfung zu 1: Klausur (Gewichtung 100 %, Dauer 90 Min.) Teilprüfung zu 2: Portfolio o. Hausarbeit (Gewichtung 0 %; bestan- den / nicht bestanden)	ja	8
						Sozialpsychologie	VL	3		
						Vertiefendes Seminar zur Sozialpsychologie	Sem	2		

Lernergebnisse: Die Studierenden sind in der Lage, die Einflüsse des sozialen Kontextes auf das Erkennen, Erleben und Handeln von Personen zu erfassen. Die Studierenden können diese Einflüsse verstehen, erklären, prognostizieren und zielorientiert verändern.

6	WiSe/ SoSe	1	P	InfB-BA/MCI	Verbindlich: Siehe unter I. Ergänzende Regelungen zu § 14 (Bachelorarbeit) der Fachspezifischen Bestim- mungen für den Studi- engang Mensch-Compu- ter-Interaktion (B.Sc.)	Abschlussmodul	siehe zu § 14 FSB	Bachelorarbeit (90 %) und Kolloquium (10 %)	ja	12
						Bachelorarbeit und Präsentation in einem Kolloquium				

Lernergebnisse: Die Studierenden haben die Fähigkeit zur selbstständigen Bearbeitung einer komplexen Fragestellung sowie zur selbstständigen Anwendung des Theorie- und Methodenwissens der Informatik erlangt. Sie besitzen vertiefte Problemlösungskompetenz sowie die Fähigkeit zum Transfer des Theorie- und Methodenwissens der Informatik in Anwendungsbereiche und zur Bewertung und Einordnung der eigenen Arbeit. Sie haben die Fähigkeit zur Darstellung, Bewertung und Diskussion der Lösungsansätze zum Thema der Bachelorarbeit in schriftlicher und mündlicher Form erlangt.

Wahlpflichtbereich Informatik **18**
 Sie können aus folgenden Modulen wählen: InfB-BKA, InfB-BV, InfB-DAIS, InfB-DIG, InfB-DMSV, InfB-DV, InfB-EIT, InfB-ES, InfB-GDB, InfB-HLR, InfB-ICG, InfB-IGMO, InfB-PGIT, InfB-PM, InfB-RSB, InfB-SDS, InfB-SWT, InfB-UrhR, InfB-VSS, MATH-Inf/ALA

4/6	SoSe	1	WP	InfB-BKA	Empfohlen: InfB-ETI, MATH-Inf/DM, MATH-Inf/ALA	Berechenbarkeit, Komplexität und Approximation	keine	i.d.R. Klausur (180 Min.), abweichend mündlich*	ja	6
						Berechenbarkeit, Komplexität und Approxima- tion	VL	3		

Berechenbarkeit, Komplexität und Approximation Ü 1

Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über ein gutes Verständnis einfacher formaler Konzepte und mathematischer Methoden der Informatik. Sie kennen geeignete Verfahren, um Probleme nach ihrer Komplexität zu klassifizieren und erlernen das Lösen schwieriger Probleme.

4/6	SoSe	1	WP	InfB-BV	Empfohlen: InfB-SE1, MATH-Inf/DM	Einführung in die Bildverarbeitung	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	6
						Einführung in die Bildverarbeitung	VL			2
						Einführung in die Bildverarbeitung	Ü			2

Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über grundlegende Kenntnisse und Fertigkeiten zur digitalen Bildverarbeitung.

4/6	SoSe	1	WP	InfB-DAIS	Verbindlich: 51 LP, InfB-SE1, InfB-SE2, InfB-ETI Empfohlen: InfB-AD	Data-driven Intelligent Systems	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	9
						Data-driven Intelligent Systems	VL			4
						Data-driven Intelligent Systems	Ü			2

Lernergebnisse: Das Gebiet der Data-driven Intelligent Systems behandelt die Aufbereitung und Akquisition von Information anhand von Daten. Die Studierenden kennen Algorithmen, die wichtig zur Datenanalyse sind, sowie deren verschiedene Visualisierungsmöglichkeiten. Dazu haben die Studierenden ein Verständnis über Strategien zur Interpretation und zum Lernen aus Daten erlangt, die wesentlich zur Wissensakquisition beitragen. Die Studierenden können an Beispielen komplexe Fragestellungen modellieren und vielseitige Lösungsansätze praktisch anwenden und übertragen. Durch die Koppelung systematischer Methoden, angewandt auf datengetriebene Probleme in der Entwicklung intelligenter Systeme, verfügen die Studierenden über wesentliche Kernkompetenzen im Bereich der angewandten Informatik und im wissenschaftlichen Arbeiten.

3/5	WiSe	1	WP	InfB-DIG	keine	Datenschutz in der Informationsgesellschaft	keine	i.d.R. Klausur (60 Min.), abweichend mündlich*	ja	3
						Datenschutz in der Informationsgesellschaft	VL			2

Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über grundlegende Kenntnisse des europäischen und nationalen Datenschutzrechts mit einem Schwerpunkt auf Aspekte der Datenverarbeitung in Informationssystemen.

4/6	SoSe	1	WP	InfB-DMSV	keine	Digitale Mediensignalverarbeitung	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	9
						Digitale Mediensignalverarbeitung	VL			4
						Digitale Mediensignalverarbeitung	Ü			2

Lernergebnisse: Die Studierenden beherrschen die Grundlagen moderner Methoden der Signal- und Systemanalyse sowie der Signalverarbeitung. Sie können die erlernten Konzepte auf Mediensignalen (insbesondere Bild und Ton) anwenden.

4/6	SoSe	1	WP	InfB-DV	Verbindlich: 51 LP, InfB-SE1 Empfohlen: InfB-SE2, InfB-RSB	Datenvisualisierung und GPU-Computing	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	9
						Datenvisualisierung und GPU-Computing	VL	4		
						Datenvisualisierung und GPU-Computing	Ü	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über grundlegende Kenntnisse der Anforderungen und Lösungsansätze zur Visualisierung komplexer Ergebnisdaten sowie zur Datenanalyse auf Basis massivparalleler Rechnerarchitekturen, d.h. Cluster, Multi-Core und GPGPU (General-Purpose Computing on Graphics Processing Unit), und können diese programmiertechnisch umsetzen.</p>										
4/6	SoSe	1	WP	InfB-EIT	keine	Ethics and IT	aktive Mitarbeit	Referat und Hausarbeit mit einer Gesamtnote (100%)	ja	6
						Ethics and IT	VL	2		
						Ethics and IT	Sem	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die wesentlichen Theorien und Konzepte der Ethik, welche für die kritische Reflexion ethischer Herausforderungen im Kontext der Nutzung und der Entwicklung von Informationstechnologien notwendig sind, • kennen die wichtigen Themen der ethischen Diskussion um Informationstechnologien, • können das erworbene Wissen anwenden, um die mit Informationstechnologien in Bezug stehenden ethischen Herausforderungen zu analysieren und Antworten auf diese zu entwickeln. 										
4/6	SoSe	1	WP	InfB-ES	Verbindlich: 51 LP, InfB-RSB	Eingebettete Systeme	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	9
						Eingebettete Systeme	VL	4		
						Eingebettete Systeme	Ü	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über grundlegende Kenntnisse zum Theorie und Methodenrepertoire bei der Konfigurierung, Entwurf und angemessener Nutzung von eingebetteten Systemen.</p>										
3/5	WiSe	1	WP	InfB-GDB	Empfohlen: InfB-SE1, InfB-SE2 InfB-ETI	Grundlagen von Datenbanken	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	6
						Grundlagen von Datenbanken	VL	3		
						Grundlagen von Datenbanken	Ü	1		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden besitzen fundierte Kenntnisse über die grundlegenden Methoden und Konzepte von Datenbanken und Informationssystemen, insbesondere zur Informations-/Datenmodellierung sowie über Daten-/Zugriffsstrukturen und Anfragesprachen zur effizienten Verwaltung bzw. zum Zugriff auf diese. Sie besitzen die Fähigkeit zur Anwendungsmodellierung und zum DB-Entwurf sowie zur konkreten Anwendung der grundlegenden Methoden und Mechanismen der DB-basierten und XML-basierten Datenverarbeitung.</p>										

3/5	WiSe	1	WP	InfB-HLR	Verbindlich: InfB-SE1 Empfohlen: InfB-SE2	Hochleistungsrechnen	keine	i.d.R. Klausur (90 Min.), abweichend mündlich*	ja	9
						Hochleistungsrechnen	VL	4		
						Hochleistungsrechnen	Ü	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden verstehen die Grundlagen des Hochleistungsrechnens und sind in der Lage, parallele Programme für verschiedene Zielarchitekturen zu erstellen. Hierzu gehören die Kenntnis verschiedener Parallelisierungskonzepte und das Wissen über eine erfolgreiche Fehlersuche und Leistungsoptimierung der Programme. Weiterhin haben die Studierenden erlernt, wie effizient mit den großen Datenmengen operiert wird, die beim Hochleistungsrechnen eine Rolle spielen.</p>										
3/5	WiSe	1	WP	InfB-ICG	Empfohlen: InfB-SE1, InfB-IKON, MATH-Inf/DM	Interaktive Computergrafik	keine	i.d.R. Klausur (60 Min.), abweichend mündlich*	ja	6
						Interaktive Computergrafik	VL	2		
						Interaktive Computergrafik	Ü	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden kennen Methoden und Algorithmen der interaktiven dreidimensionalen Computergrafik und können moderne Hard- und Software für eigene Echtzeit-Anwendungen effizient einsetzen.</p>										
4/6	SoSe	1	WP	InfB-IGMO	Verbindlich: 51 LP, InfB-SE1, InfB-SE2, InfB-IKON	Informatikgestützte Gestaltung und Modellierung von Organisationen	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	9
						Informatikgestützte Gestaltung und Modellierung von Organisationen	VL	4		
						Informatikgestützte Gestaltung und Modellierung von Organisationen	Ü	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden besitzen folgende, für die Informatik insgesamt grundlegenden Kernkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Denken in Systemen, Prozessen und Netzwerken • Organisationstheoretische, wirtschafts- und sozialwissenschaftliche sowie informatorische Kompetenzen zur verzahnten Software- und Organisationsentwicklung • Modellierungskompetenz zur Analyse und Abbildung von Abläufen in komplexen dynamischen Systemen. 										
4/6	SoSe	1	WP	InfB-PGIT	keine	Philosophie, Gesellschaft und IT	aktive Mitarbeit	Referat und Hausarbeit mit einer Gesamtnote (100%)	ja	6
						Philosophie, Gesellschaft und IT	VL	2		

						Philosophie, Gesellschaft und IT	Sem	2			
Lernergebnisse: Die Studierenden											
<ul style="list-style-type: none"> • kennen Methoden und Theorien zur kritischen Reflexion über die erkenntnistheoretischen, ethischen, politischen und gesellschaftlichen Voraussetzungen und Konsequenzen von IT • kennen Grundlagen verschiedener relevanter philosophischer Teildisziplinen (Computerethik, Erkenntnistheorie, etc.) • können Erkenntnisse aus diesem Modul auf neue Fragen anwenden, welche sich durch die Entwicklung oder Nutzung von IT ergeben. 											
3/5	WiSe	1	WP	InfB-PM	Empfohlen: InfB-SE1, InfB-SE2	Projektmanagement	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	3	
						Projektmanagement	VL/int.Ü	2			
Lernergebnisse: Die Studierenden kennen die Prinzipien und Konzepte des Projektmanagements, um diese qualifiziert mit modernen Softwareentwicklungsmethoden kombinieren zu können. Die Studierenden kennen die wesentlichen Projektaktivitäten, die Faktoren für den Projekterfolg, verfügen über Methodenkenntnisse und kennen die gängigen Werkzeuge zur Projektplanung.											
3/5	WiSe	1	WP	InfB-RSB	keine	Rechnerstrukturen und Betriebssysteme	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	9	
						Rechnerstrukturen und Betriebssysteme	VL	4			
						Rechnerstrukturen und Betriebssysteme	Ü	1			
						Rechnerstrukturen und Betriebssysteme	Prak	1			
Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über einen Überblick über die Grundlagen der hardwaretechnischen Realisierung von Rechen- und Kommunikationssystemen. Sie besitzen ebenso ein Grundverständnis der Betriebssysteme mit ihren Konzepten und Mechanismen. Die Studierenden sind der Lage, unterschiedliche Rechnerarchitekturen im Hinblick auf ihre Funktionsweise und ihre Leistungsmerkmale zu analysieren und zu bewerten und die Konzepte der unterschiedlichen Betriebssysteme einzuordnen.											
3/5	WiSe	1	WP	InfB-SDS	Empfohlen: InfB-SE1, MATH-Inf/DM	Sprachdialogsysteme	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	3	
						Sprachdialogsysteme	VL	2			
Lernergebnisse: Die Studierenden haben einen Überblick zu Aufgaben, Herausforderungen, Modellierung und Verfahren bei der interaktiven Verarbeitung gesprochener Sprache, sowie Kenntnisse über das komplexe Zusammenspiel der Komponenten eines Sprachdialogsystems. Sie können Probleme der Sprachverarbeitung einordnen und Lösungsmöglichkeiten innerhalb komplexer Anwendungen diskutieren.											
4/6	SoSe	1	WP	InfB-SWT	Verbindlich: InfB-SE1, InfB-SE2	Softwaretechnik	keine	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	9	
						Softwaretechnik	VL	4			
						Softwaretechnik	Ü	2			

Lernergebnisse: Die Studierenden haben ein Verständnis für die Herausforderungen, die bei der Entwicklung großer Software-Systeme auftreten, und kennen Konzepte und Methoden der Software-technik, um diesen Herausforderungen zu begegnen. Dies schließt Kenntnisse über die Tätigkeiten bei der Entwicklung größerer Software-Systeme über die Implementierung hinaus ein. Die Studierenden besitzen Grundkenntnisse einer iterativ, zyklischen Vorgehensweise sowie der Gestaltung interaktiver Systeme und können diese in den Zusammenhang von softwaretechnischen Aktivitäten wie Anforderungsermittlung, Entwurf sowie System- und Qualitätsmanagement einbetten.

4/6	SoSe	1	WP	InfB-UrhR	keine	Urheberrecht in der Informationsgesellschaft	keine	i.d.R. Klausur (60 Min.), abweichend mündlich*	ja	3
						Urheberrecht in der Informationsgesellschaft	VL			2

Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über grundlegende Kenntnisse des europäischen und nationalen Urheberrechts mit einem Schwerpunkt auf digitale Systeme.

4/6	SoSe	1	WP	InfB-VSS	Empfohlen: InfB-SE1	Verteilte Systeme und Systemsicherheit	keine	i.d.R. Klausur (60 Min.), abweichend mündlich*	ja	6
						Verteilte Systeme und Systemsicherheit	VL			2
						Verteilte Systeme und Systemsicherheit	Ü			2

Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über einen Überblick über die Grundkonzepte verteilter Systeme, Betriebssysteme, der Datenkommunikation und sicherer Systeme. Sie sind in der Lage, die Methoden und Verfahren zur Gestaltung von verteilten Systemen, Betriebssystemen, Datenkommunikationssystemen und sicheren Systeme im Hinblick auf ihre Funktionsweise und Wirksamkeit zu analysieren und zu bewerten.

4/6	SoSe	1	WP	MATH-Inf/ ALA	Empfohlen: MATH-Inf/ DM	Analysis und Lineare Algebra für Studierende der Informatik	Übungsabschluss	i.d.R. Klausur, abweichend mündlich*	ja	9
						Analysis und Lineare Algebra für Studierende der Informatik	VL			4
						Analysis und Lineare Algebra für Studierende der Informatik	Ü			2

Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über grundlegende Fähigkeiten und Kenntnisse im Bereich Analysis und linearer Algebra als Voraussetzung für das Verständnis und die Anwendung mathematischer Modelle und Methoden in verschiedenen Teilgebieten der Informatik. Sie sind in der Lage, mathematische Lösungsverfahren in einfachen Anwendungskontexten selbstständig einzusetzen und zu bewerten. Sie können Bezüge zu Modellen und Strukturen der Informatik herstellen, die für die Formalisierung in der Informatik eine zentrale Rolle spielen.

Wahlpflichtbereich Psychologie							8			
Sie können aus den folgenden Modulen wählen: PsyB-Bio-MCI, PsyB-Diff-MCI, PsyB-Entw-MCI										
4/5	SoSe + WiSe	2	WP	PsyB-Entw-MCI	keine	Entwicklungspsychologie - MCI	aktive Mitarbeit	Teilprüfung zu 1: Klausur (Gewichtung 100%, Dauer 90Min.) Teilprüfung zu 2: Portfolio o. Hausarbeit (Gewichtung 0%, bestan- den / nicht bestanden)	ja	8
						Entwicklungspsychologie	VL	3		
						Vertiefendes Seminar zur Entwicklungspsycholo- gie	Sem	2		
Lernergebnisse: Die Studierenden besitzen umfassende Kenntnisse über psychische Entwicklungsveränderungen im Lebenslauf, entsprechender Verfahren und Theorien, unter Berücksichtigung sozio-historischer, kultureller, (neuro-)biologischer und evolutionärer Grundlagen.										
5/6	WiSe + SoSe	2	WP	PsyB-Bio-MCI	keine	Biologische Psychologie - MCI	aktive Mitarbeit	Teilprüfung zu 1: Klausur (Gewichtung 100%, 90 Min.) Teilprüfung zu 2: Portfolio o. Hausarbeit (Gewichtung 0%, bestan- den / nicht bestanden)	ja	8
						Biologische Psychologie	VL	3		
						Vertiefendes Seminar zur Biologischen Psychologie	Sem	2		
Lernergebnisse: Die Studierenden können die vermittelten Modulhalte erinnern und korrekt wiedergeben.										

5/6	WiSe + SoSe	2	WP	PsyB-Diff-MCI	Verbindlich: PsyB-QM-MCI	Differentielle Psychologie - MCI	aktive Mitarbeit	Teilprüfung zu 1: Klausur (Gewichtung 100%, Dauer 100 Min.) Teilprüfung zu 2: Portfolio o. Hausarbeit (Gewichtung 0%, bestanden / nicht bestanden)	ja	8
						Differentielle Psychologie	VL	3		
						Vertiefendes Seminar zur Differentiellen Psychologie	Sem	2		
<p>Lernergebnisse: Die Studierenden haben die Befähigung zur kritischen Analyse und Diskussion von Ergebnissen differentiellpsychologischer Arbeiten. Die Studierenden sind in der Lage, die inhaltlichen und methodischen Besonderheiten der Differentiellen Psychologie im Vergleich zu anderen Teildisziplinen der Psychologie darzustellen und kritisch zu reflektieren. Die Studierenden können die vermittelten Inhalte erinnern und korrekt wiedergeben.</p>										
Freier Wahlbereich										16
	WiSe/ SoSe		W		s. Modulbeschreibungen	Freie Wahl gemäß FSB zu § 4 Abs. 2 und 3, Nr. 5		nach Maßgabe der jeweiligen Modulbeschreibungen	je nach Wahl	

Erläuterung:

Die Voraussetzungen für die Teilnahme an einem Modul unterteilen sich in:

- Verbindliche Voraussetzungen - andere Module, die vor Modul-Beginn erfolgreich absolviert sein müssen, d.h., deren Prüfung bestanden wurde
- Empfohlene Voraussetzungen - vorausgesetzte Inhalte, die vor einer Teilnahme jedoch nicht mit Modulabschluss nachgewiesen werden müssen

Legende

Prak = Praktikum

Proj = Projekt

Sem = (integriertes) Seminar

Ü = Übung / Int.Ü = integrierte Übung

VL = Vorlesung

WiSe = Wintersemester

SoSe = Sommersemester

MIN-PO = Prüfungsordnung B.Sc. MIN-Fakultät

FSB = Fachspezifische Bestimmungen Mensch-Computer-Interaktion (B.Sc.)

i.d.R. mündlich, abweichend Klausur* = Prüfungsart wird vor der Anmeldung zum Modul bekannt gegeben

i.d.R. Klausur, abweichend mündlich* = Prüfungsart wird vor der Anmeldung zum Modul bekannt gegeben

Referat (ggf. mit schriftlicher Ausarbeitung) o. Hausarbeit o. mündlich* = Prüfungsart wird vor der Anmeldung zum Modul bekannt gegeben

