

# Modulhandbuch

»Informatik«

Bachelor

SPO 2012



**Verabschiedet am: 02.04.2025**

Die Modulbeschreibungen dienen der inhaltlichen Orientierung in Ihrem Studium.

Rechtlich verbindlich ist nur die jeweils geltende Studien- und Prüfungsordnung.

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Informatik Bachelor - 1. Semester</b>	<b>4</b>
1.1 Programmieren 1	4
1.2 Software-Engineering 1	6
1.3 Mathematik 1	8
1.4 Grundlagen der Informatik 1	10
1.5 Rechnerstrukturen 1	14
<b>2 Informatik Bachelor - 2. Semester</b>	<b>18</b>
2.1 Programmieren 2	18
2.2 Software-Engineering 2	20
2.3 Mathematik 2	22
2.4 Grundlagen der Informatik 2	26
2.5 Datenkommunikation	30
2.6 Englisch	32
<b>3 Informatik Bachelor - 3. Semester</b>	<b>34</b>
3.1 Programmieren 3	34
3.2 Software-Engineering 3	38
3.3 Statistik	42
3.4 Statistik (SPO 2007)	44
3.5 Systemnahe Programmierung	46
3.6 Datenbanken	48
3.7 Datenbanken (SPO 2007)	52
<b>4 Informatik Bachelor - 4. Semester</b>	<b>56</b>
4.1 Numerische Mathematik	56
4.2 Rechnerstrukturen 2	60
4.3 Betriebssysteme	64
4.4 Projektarbeit 1	66
<b>5 Informatik Bachelor - 5. Semester</b>	<b>68</b>
5.1 Betriebswirtschaftslehre	68
5.2 DV-Recht	72
5.3 Praktische Tätigkeit (Praxissemester)	74
5.4 Praxis-Seminar	76
<b>6 Informatik Bachelor - 6. Semester</b>	<b>78</b>
6.1 Praktikum DVA	78
6.2 Projektarbeit 2	82
<b>7 Informatik Bachelor - 7. Semester</b>	<b>84</b>
7.1 DVA Seminar	84
7.2 Bachelor-Seminar	86

7.3	Bachelorarbeit . . . . .	88
<b>8</b>	<b>Wahlpflichtfächer</b>	<b>90</b>
8.1	Allgemeinwissenschaftliches Wahlpflichtfach . . . . .	90
8.2	Fachbezogene Wahlpflichtfächer . . . . .	92

# 1 Informatik Bachelor - 1. Semester

## 1.1 Programmieren 1

Name / engl.

Programmieren 1 / **Programming 1**

Kürzel

PRG1

Verantwortlicher

Prof. Dr. Lothar Braun

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Wintersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 6, CPs: 8,

Präsenzzeit: 90 h, Selbststudium: 150 h, Gesamtaufwand: 240 h

Lehrveranstaltungen

Programmieren 1 (4 SWS)

Praktikum Programmieren 1 (2 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Praktikum

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970010

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung

Praktikum Programmieren 1

Prüfungsform

Elektronische Prüfung, 60 Minuten, keine Hilfsmittel

## Inhalte des Moduls

Systematische Einführung in Syntax, Semantik und Pragmatik einer zeitgemäßen objektorientierten Sprache (Java) in Verbindung mit der Anwendung von objektorientierten Prinzipien.

Die wichtigsten Themenbereiche:

- Typsystem
- Kontrollstrukturen
- Objekte und Klassen
- Methoden und Attribute, Kapselung
- Vererbung und Polymorphismus
- Fehlerbehandlung
- Ressourcen: Laufzeit, Speicher und dessen Verwaltung
- Tools: Compiler, Interpreter, Debugger, IDE

Die in der Vorlesung präsentierten Inhalte werden in einem begleitenden Praktikum an diversen Aufgaben eingeübt und vertieft.

## Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen

Die Studierenden

- beherrschen die Grundkonzepte einer objektorientierten Programmiersprache.
- erlangen die praktische Fähigkeit, diese im Rahmen von kleineren Problemstellungen selbständig anwenden zu können.

## Literaturliste

Aus der Vielzahl von Java-Büchern als Begleitung zur Vorlesung besonders geeignet:

**Goll. J. al:** Java als erste Programmiersprache. Teubner.

**Ullenboom Christian:** Java ist auch eine Insel. Galileo Computing. Online Ausgabe:  
<http://www.tutego.com/javabuch/online.htm>

## 1.2 Software-Engineering 1

Name / engl.

Software-Engineering 1 / Software-Engineering 1

Kürzel

SE1

Verantwortlicher

Prof. Dr. Anja Metzner

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Wintersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 4, CPs: 5,

Präsenzzeit: 60 h, Selbststudium: 90 h, Gesamtaufwand: 150 h

Lehrveranstaltungen

Software-Engineering 1 (2 SWS)

Praktikum Software-Engineering 1 (2 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Praktikum

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970030

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung

Praktikum Software-Engineering 1

Prüfungsform

Klausur, 60 Minuten, keine Hilfsmittel

## Inhalte des Moduls

Diese Vorlesung führt in die Grundlagen des Software Engineerings ein. Software Engineering umfasst vielfältige Verfahren zur Komplexitätsbewältigung des gesamten Erstellungs- und Lebenszykluses eines Software-Systems.

- Einführung in Software Engineering
- Der Lebenszyklus von Software Systemen
- Vorgehensmodelle
- Planungsphase
- Definitionsphase und Requirements Engineering
- Software Designphase
- Verifikation und Validation: Testen von Software
- Software Wartung

## Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen

Nach erfolgreicher Teilnahme am Modul sind die Studierenden in der Lage:

- wichtige Fachbegriffe des Software Engineering zu beschreiben
- die Bedeutung und die Notwendigkeit von Software Engineering zu verstehen
- Ablauf und Aufgaben des Software Engineerings zu verstehen
- Erste, ausgewählte Software Engineering Methoden anzuwenden
- Wesentliche UML-Diagramme zu verstehen und selbst zu entwickeln
- Software Architekturen zu erkennen

## Literaturliste

Begleitend zur Vorlesung:

**Anja Metzner:** Software Engineering - kompakt, 1. Auflage, Carl Hanser Verlag, 2020

**Bernd Österreich, Axel Scheithauer:** Die UML-Kurzreferenz 2.5 für die Praxis: kurz, bündig, ballastfrei, 6. Auflage, Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2014

**Christine Rupp und SOPHISTen:** Requirements-Engineering und -Management: Das Handbuch für Anforderungen in jeder Situation, 7.Auflage, Carl Hanser Verlag, 2020

**Ian Sommerville:** Software Engineering, 10.Auflage, Pearson Studium, Addison-Wesley, 2018

### 1.3 Mathematik 1

Name / engl.

Mathematik 1 / Mathematics 1

Kürzel

MAT1

Verantwortlicher

Prof. Dr. Stefan Glasauer

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Geistes- und Naturwissenschaften

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Wintersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 5, CPs: 6,

Präsenzzeit: 75 h, Selbststudium: 105 h, Gesamtaufwand: 180 h

Lehrveranstaltungen

Mathematik 1 (5 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Übungen

#### Prüfung

Prüfungsnummer

2970050

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Klausur, 90 Minuten, keine Hilfsmittel

#### Inhalte des Moduls

- Logik und Mengenlehre
- Induktion und Rekursion
- Grundlagen der Analysis
- Funktionen einer Variablen
- Differenzialrechnung für Funktionen einer Variablen



## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Die Vorlesung führt in die Mathematik auf Hochschulebene ein.

Die Studierenden

- wiederholen und vertiefen auch Inhalte aus dem Lehrplan der Fachoberschule (Ausbildungsrichtung Technik).
- erlangen sowohl Rechenfertigkeiten als auch ein grundlegendes Verständnis von mathematischen Methoden und Zusammenhängen.
- sind in der Lage, mathematische Methoden in der Informatik und ihren Anwendungsgebieten zur Problemlösung einzusetzen.
- sind ferner in der Lage, sich im Studium und Beruf benötigte mathematische Hilfsmittel anhand von Lehrbuchliteratur nach Bedarf selbst anzueignen.

## **Literaturliste**

**Teschl/Teschl:** Mathematik für Informatiker 1 und 2, Springer.

**Hartmann:** Mathematik für Informatiker, Vieweg + Teubner.

## 1.4 Grundlagen der Informatik 1

Name / engl.

Grundlagen der Informatik 1 / Fundamentals of Computer Sciences 1

Kürzel

GDI1

Verantwortlicher

Prof. Dr. Markus Degen

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Wintersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 4, CPs: 5,

Präsenzzeit: 60 h, Selbststudium: 90 h, Gesamtaufwand: 150 h

Lehrveranstaltungen

Grundlagen der Informatik 1 (3 SWS)

Praktikum Grundlagen der Informatik 1 (1 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Praktikum

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970070

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung

Praktikum Grundlagen der Informatik 1

Prüfungsform

Klausur, 60 Minuten, Hilfsmittel: nicht-prog. Taschenrechner (kein Smartphone)

(10% Bonuspunkte durch Studienarbeit in Praktikum möglich)

## **Inhalte des Moduls**

Das Modul GDI 1 führt in die Grundlagen der Theoretischen Informatik ein. Nach einer allgemeinen Einführung in die Teilgebiete der Informatik und der Klärung des Algorithmus-Begriffs widmet sich das Modul den Schwerpunkten

- Automatentheorie
- formale Sprachen
- Grammatiken und
- Grundlagen der Berechenbarkeit.

Das Modul legt Wert darauf zu zeigen, wie Methoden der theoretischen Informatik für Aufgabenstellungen der praktischen und technischen Informatik, wie z.B. der Entwicklung von Scannern und Parsern für formale Sprachen und Steuerungsfunktionalität für technische Systeme eingesetzt werden können.

Das Modul ist in einen Vorlesungs- und einen praktischen Teil untergliedert, in dem die Studierenden Übungsaufgaben zu den vorgestellten Inhalten lösen und Modelle und Algorithmen zu Konzepten der theoretischen Informatik entwickeln und präsentieren.

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Nach erfolgreicher Teilnahme am Modul Grundlagen der Informatik 1 sind die Studierenden in der Lage

- Algorithmen zu spezifizieren,
- die verschiedenen Automatentypen zu unterscheiden
- deren Mächtigkeit zu beurteilen
- Automaten anzuwenden, um ausgewählte Fragestellungen der lexikalischen Analyse und der Syntaxanalyse von Programmen oder Datenbeschreibungen zu lösen.

Sie können formale Automaten anwenden, um das Verhalten technischer Systeme zu modellieren und zu analysieren.

Durch die Beschäftigung mit der Theorie der Berechenbarkeit begegnen die Studierenden erstmals auch den Grenzen dessen, was Computer oder technische Systeme leisten können.

Durch die Beschäftigung mit Turing-Maschinen und äquivalenten Programmiermodellen, erlernen die Studierenden, welche Basiszutaten erforderlich sind, um alle algorithmisch beschreibbaren Probleme zu lösen.

## **Literaturliste**

**Socher, R.:** Theoretische Grundlagen der Informatik, 3. Auflage, Hanser, 2008

**Herold, H., Lurz, B.:** Grundlagen der Informatik, 3. Auflage, Pearson, 2017

**Schöning, U.:** Theoretische Informatik - kurz gefasst, Springer, 2008

**Hofmann, D. W.:** Theoretische Informatik, Hanser, 2015

**Karstens, U., Kleine Büning, H.:** Modellierung: Grundlagen und Formale Methoden, Hanser, 2008



## 1.5 Rechnerstrukturen 1

Name / engl.

Rechnerstrukturen 1 / Computer Structures 1

Kürzel

REC1

Verantwortlicher

Prof. Dr. Volodymyr Brovkov

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Wintersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 6, CPs: 8,

Präsenzzeit: 90 h, Selbststudium: 150 h, Gesamtaufwand: 240 h

Lehrveranstaltungen

Rechnerstrukturen 1 (5 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970090

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Klausur, 60 Minuten, Hilfsmittel: nicht-prog. Taschenrechner, 2 DIN-A4-Seiten handgeschriebene Formelsammlung

## **Inhalte des Moduls**

Grundlagen:

- Informationsdarstellung
- Binärarithmetik
- Schaltnetze
- Schaltwerke

Rechnerkomponenten:

- Maschinenbefehle
- ALU
- Hauptspeicher
- Systembus
- Prozessor
- Typische Datenwege

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Nach erfolgreicher Teilnahme am Modul sind die Studierenden in der Lage:

- Darstellung von unterschiedlichen Datentypen im Rechnerspeicher zu beschreiben.
- Grundoperationen der Binärarithmetik für Ganzzahlen, Fest- und Gleitkommazahlen zu erklären und einfache numerische Beispiele zu evaluieren.
- Typische Bestandteile eines Rechners zu kennen und dessen Zusammenspiel zu erklären.
- Technische Implementierung von wesentlichen Baugruppen eines Prozessors zu kennen.
- Datenpfade bei Ausführung von typischen Maschinenbefehlen zu beschreiben und Zusammenspiel von wesentlichen Prozessorbaugruppen zu analysieren.

## **Literaturliste**

**Hoffmann, D.:** Grundlagen der technischen Informatik. Carl Hanser Verlag München, 2016.

**Patterson, D., Hennessy, J.:** Rechnerorganisation und Rechnerentwurf. De Gruyter Studium Oldenbourg, 2016.

**Fertig, A.:** Rechnerarchitektur Grundlagen. BoD, Norderstedt, 2016.

**Hellmann, R.:** Rechnerarchitektur: Einführung in den Aufbau moderner Computer. Oldenbourg, 2013.

**Malz, H.:** Rechnerarchitektur. Vieweg, Braunschweig, 2004.

**Märting, C.:** Einführung in die Rechnerarchitektur. Hanser Verlag, München, 2003.





## 2 Informatik Bachelor - 2. Semester

### 2.1 Programmieren 2

Name / engl.

Programmieren 2 / Programming 2

Kürzel

PRG2

Verantwortlicher

Prof. Dr. Lothar Braun

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Sommersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 6, CPs: 8,

Präsenzzeit: 90 h, Selbststudium: 150 h, Gesamtaufwand: 240 h

Lehrveranstaltungen

Programmieren 2 (4 SWS)

Praktikum Programmieren 2 (2 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht zur Vermittlung grundlegender Vorgehensweisen und inhaltlicher Zusammenhänge. Praktikum mit wöchentlichen Aufgabenstellungen und deren Besprechung zur aktiven und eigenständigen Auseinandersetzung mit den Lehrinhalten.

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970020

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung

Praktikum Programmieren 2

Prüfungsform

Elektronische Prüfung, 90 Minuten, keine Hilfsmittel

### Zusätzliche Informationen

hilfreiche Voraussetzungen

Die Themenbereiche aus der Vorlesung Programmieren 1

## Inhalte des Moduls

Um keinen unnötigen Bruch gegenüber Programmieren 1 entstehen zu lassen, wird die Vertiefung der OOP an der Java-Plattform demonstriert.

Einige zentrale Themenbereiche:

- Containerklassen: Das Collection-API
- Java funktional: Lambdas und Stream-API
- Ein-, Ausgabe: Streams
- Graphische Benutzeroberflächen: JavaFX
- Nebenläufigkeit: Threads
- Netze und Verteilung: Sockets und RMI
- Softwarequalität und -struktur: Unit-Testing, Refactoring, Design Patterns, etc.

Im Praktikum werden die Vorlesungsinhalte in einem unter Anleitung schrittweise vorangetriebenen Projekt angewendet und vertieft.

## Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen

Die Studierenden

- verfestigen und vertiefen das objektorientierte Programmierparadigma.
- erhalten Einblick in den Aufbau und die Verwendung von umfangreichen APIs für verschiedene Anwendungszwecke.
- werden für die Wichtigkeit der internen Qualität von Software sensibilisiert.
- erlangen Kern-Kompetenzen für die Mitwirkung an der Erstellung und Weiterentwicklung von produktiver Anwendungssoftware.

## Literaturliste

Aus der Vielzahl von Java-Büchern als Begleitung zur Vorlesung besonders geeignet:

**Goll. J. al:** Java als erste Programmiersprache. Teubner.

**Ullenboom Christian:** Java ist auch eine Insel. Galileo Computing. Online Ausgabe:  
<http://www.tutego.com/javabuch/online.htm>

## 2.2 Software-Engineering 2

Name / engl.

Software-Engineering 2 / Software-Engineering 2

Kürzel

SE2

Verantwortlicher

Prof. Dr. Phillip Heidegger

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Sommersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 4, CPs: 5,

Präsenzzeit: 60 h, Selbststudium: 90 h, Gesamtaufwand: 150 h

Lehrveranstaltungen

Software-Engineering 2 (2 SWS),

Praktikum Software-Engineering 2 (2 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Praktikum

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970040

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung

Praktikum Software-Engineering 2

Prüfungsform

Klausur, 60 Minuten, keine Hilfsmittel

### Zusätzliche Informationen

hilfreiche Voraussetzungen

Modul Software-Engineering 1 (empfohlen), Modul Programmieren 1 (empfohlen)

## **Inhalte des Moduls**

Die Vorlesung Software Engineering II konzentriert sich auf die Vermittlung der in der Entwurfsphase der Softwareentwicklung notwendigen Techniken und Methoden. Hierzu werden zuerst Entwurfsprinzipien von Software vorgestellt.

Ein weiterer Aspekt der Veranstaltung ist die Modellierung von Software mithilfe von UML. Es werden die wichtigsten UML-Diagramme besprochen und deren Einsatz in der Softwareentwicklung erläutert. Anschließend werden dann unter Zuhilfenahme der UML häufig eingesetzte Entwurfsmuster vorgestellt und mit den zu Beginn der Veranstaltung besprochenen Entwurfsprinzipien in Verbindung gebracht.

Anhand eines Miniprojektes werden diese Techniken angewendet. Dabei werden auch Themen zur agilen Arbeitsorganisation und -planung eingeführt sowie Aspekte der Teamarbeit erläutert.

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Die Studierenden

- verstehen die grundlegenden Softwareentwurfsprinzipien, können diese erkennen und anwenden
- können Sachverhalte mit UML-Diagrammen beschreiben
- kennen wichtige Entwurfsmuster und können diese anwenden
- können Arbeitsschritte aufteilen und im Team entwickeln
- können Softwareentwicklungstechniken in realistischen Szenarien einsetzen

## **Literaturliste**

- Chris Rupp und Stefan Queins, UML 2 glasklar: Praxiswissen für die UML-Modellierung, 2012, ISBN-13: 978-3446430570
- Florian Siebler, Design Patterns mit Java, Eine EINFÜHRUNG in ENTWURFSMUSTER, 2014, Print-ISBN: 978-3-446-43616-9, E-Book-ISBN: 978-3-446-44111-8
- Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson und John Vlissides, Design Patterns. Elements of Reusable Object-Oriented Software, 2015, ISBN: 0-201-63361-2
- Ludwig und Lichter, Software Engineering: Grundlagen, Menschen, Prozesse, Techniken; dpunkt.verlag 3. korrigierte Auflage 2013, ISBN-13: 978-3864900921
- Boris Gloger, Scrum: Produkte zuverlässig und schnell entwickeln, Carl Hanser Verlag GmbH, 2008, ISBN-13: 978-3446414952
- Ester Derby, Diana Larson, Agile Retrospectives: Making Good Teams Great, O'Reilly 2004, ISBN-13: 978-0977616640

## 2.3 Mathematik 2

Name / engl.

Mathematik 2 / Mathematics 2

Kürzel

MAT2

Verantwortlicher

Prof. Dr. Stefan Glasauer

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Geistes- und Naturwissenschaften

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Sommersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 5, CPs: 6,

Präsenzzeit: 75 h, Selbststudium: 105 h, Gesamtaufwand: 180 h

Lehrveranstaltungen

Mathematik 2 (5 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Übungen

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970060

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Klausur, 90 Minuten, Hilfsmittel: Taschenrechner

## Zusätzliche Informationen

hilfreiche Voraussetzungen

Modul Mathematik 1 (empfohlen)

---

nützlich für

Die Themenbereiche sind für die folgenden Module relevant:

- Programmieren 2-3
  - Grundlagen der Informatik 2
  - Datenkommunikation
  - Statistik
  - Datenbanken
  - Betriebswirtschaftslehre
  - Numerische Mathematik
- 

## Inhalte des Moduls

- Integralrechnung
- Zahlentheorie
- Lineare Gleichungssysteme
- Matrizen und Vektoren
- Komplexe Zahlen
- Differenzialrechnung in mehreren Variablen

## Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen

Die Studierenden

- erlangen sowohl Rechenfertigkeiten als auch ein grundlegendes Verständnis von mathematischen Methoden und Zusammenhängen.
- sind in der Lage, mathematische Methoden in der Informatik und ihren Anwendungsgebieten zur Problemlösung einzusetzen.
- sind ferner in der Lage, sich im Studium und Beruf benötigte mathematische Hilfsmittel anhand von Lehrbuchliteratur nach Bedarf selbst anzueignen.

### **Literaturliste**

**Teschl/Teschl:** Mathematik für Informatiker 1 und 2, Springer.

**Hartmann:** Mathematik für Informatiker, Vieweg + Teubner.





## 2.4 Grundlagen der Informatik 2

Name / engl.

Grundlagen der Informatik 2 / Fundamentals of Computer Sciences 2

Kürzel GDI2	Verantwortlicher Prof. Dr.-Ing. Honorary Doctor of ONPU Thorsten Schö- ler
Lehrsprache Deutsch	Fakultät Fakultät für Informatik
Verwendbarkeit Informatik Bachelor	Dauer / Angebot ein Semester, jeweils im Sommersemester
Arbeitsaufwand / Zusammensetzung SWS: 5, CPs: 6, Präsenzzeit: 75 h, Selbststudium: 105 h, Gesamtaufwand: 180 h	
Lehrveranstaltungen Grundlagen der Informatik 2 (4 SWS) Praktikum Grundlagen der Informatik 2 (1 SWS)	
Lehr-/Lernmethoden Seminaristischer Unterricht, Praktikum	
<b>Prüfung</b>	
Prüfungsnummer 2970080	Benotung Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.
Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung Praktikum Grundlagen der Informatik 2	
Prüfungsform Klausur, 60 Minuten, Hilfsmittel: nicht-prog. Taschenrechner(kein Smartphone) (10% Bonuspunkte durch Studienarbeit in Praktikum möglich)	
<b>Zusätzliche Informationen</b>	
hilfreiche Voraussetzungen Modul Grundlagen der Informatik 1 (empfohlen)	

## **Inhalte des Moduls**

### Einleitung

- Algorithmen und Datenstrukturen
- Komplexitätstheorie
- Primzahlen, Zufallszahlen

### Lineare Datenstrukturen

- Lineare Liste
- Suche in Zeichenfolgen
- Stack-basierte Algorithmen

### Bäume

- Baumstrukturen
- Binärbaum
- Heap
- Klassifikation von Sortierverfahren

### B-Baum-Familie

- “Paging” von Binärbäumen
- Erweiterungen

### Graphen

- Grundbegriffe
- Elementare Graphenalgorithmen
- Algorithmen auf gewichteten Graphen
- Fluss in Netzwerken

### Gestreute Speicherung

- Hash-Algorithmus
- Kollisionsauflösung
- Erweiterbares Hashing

- Kryptographische hash-Funktionen

#### Externe Medien

- Dateikonzepte
- Nebenläufige Verarbeitung
- Indexsequentielle Speicherung
- Indizierte Dateien

### Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen

Die Studierenden beherrschen die Grundlagen von Algorithmen und Datenstrukturen.

Die Studierenden erlangen Kenntnisse grundlegender Datenstrukturen und Verarbeitungstechniken unter Einbeziehung externer Speichermedien und die Fähigkeit, sie anzuwenden (Komplexität und Effizienz von Algorithmen; Suchen und Sortieren; Lineare und Dynamische Strukturen; Bäume; Graphen; Algorithmen auf externen Medien; Anwendungen).

Im Praktikumsteil werden Übungsaufgaben zu den wesentlichen in der Vorlesung systematisch vorgestellten Algorithmen gemeinsam erarbeitet.

#### Literaturliste

**G. Saake and K.-U. Sattler**, Algorithmen und Datenstrukturen: eine Einführung mit Java. Heidelberg: dpunkt, 2014.

**H. Herold, B. Lurz, and J. Wohlrab**, Grundlagen der Informatik, Auflage: 2., aktualisierte Auflage. München: Pearson Studium, 2012.

**T. Häberlein**, Praktische Algorithmik mit Python. München: Oldenbourg, 2012.

**J. V. Guttag**, Introduction to Computation and Programming Using Python, Auflage: Exp Rev. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013.

#### Weiterführende / ergänzende Literatur

**U. Schöningh**, Ideen der Informatik: Grundlegende Modelle und Konzepte der Theoretischen Informatik, Korrigierte Auflage. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2008.



## 2.5 Datenkommunikation

Name / engl.

Datenkommunikation / Fundamentals of Data Communications

Kürzel

DAKO

Verantwortlicher

Prof. Dr. Rolf Winter

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Sommersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 4, CPs: 5,

Präsenzzeit: 60 h, Selbststudium: 90 h, Gesamtaufwand: 150 h

Lehrveranstaltungen

Datenkommunikation (3 SWS)

Praktikum Datenkommunikation (1 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Praktikum

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970100

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung

Praktikum Datenkommunikation

Prüfungsform

Klausur, 60 Minuten, Hilfsmittel: Taschenrechner

## **Inhalte des Moduls**

Funktionsweise und Aufbau der Internet-Architektur und seiner Prinzipien und Protokolle insbesondere:

- Protokolle der Anwendungsschicht (wie HTTP und DNS)
- Transport-Protokolle (wie TCP und UDP)
- Routing-Protokolle (link state und distance vector)
- Protokolle der Sicherungsschicht (z.B. Ethernet)
- Arbeitsweise von Kernkomponenten des Internets (Switches, CDNs, NAT, uvm.)
- Aspekte der Netzsicherheit (z.B. Paketfilter)
- Schlüsselprinzipien des Internets (Zuverlässige Datenübertragung, Staukontrolle etc.)
- Umgang mit Standardwerkzeugen (Software) im Bereich Netzwerke
- Netzeinrichtung, Wartung und Fehlerdiagnose

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Die Studierenden kennen die Schlüsselprotokolle des Internets und können deren Aufgaben und Funktionsweise im Detail erklären. Sie wissen welche Funktionen der Internet-Architektur wie und wo im Netz implementiert sind. Auch die komplexen Zusammenhänge zwischen Protokollen und Mechanismen im Internet können Studierende beschreiben.

Darüber hinaus können die Studierenden ihr erlerntes Wissen auch praktisch bei der Entwicklung von vernetzten Anwendungen oder der Einrichtung und Wartung von Netzen einsetzen. Das Praktikum befähigt Studierende mit Standardwerkzeugen Anwendungen und Netze zu analysieren und einzurichten.

## **Literaturliste**

**Kurose, J.F./ Ross, K.W.:** Computernetzwerke, 6. Auflage, Pearson Studium, 3/2014, ca. 900 Seiten, ISBN 978-3-8689-4237-8

## 2.6 Englisch

Name / engl.

Englisch / English Language Skills

Kürzel

ENG

Verantwortlicher

Prof. Dr. Svea Schauffler

Lehrsprache

Das Modul wird in englischer Sprache unterrichtet.

Fakultät

Fakultät für angewandte Geistes- und Naturwissenschaften

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

Die Dauer des Moduls beträgt ein Semester.  
Das Modul wird regelmäßig sowohl im Wintersemester als auch im Sommersemester angeboten.

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 4, CPs: 4,  
Präsenzzeit: 60 h, Selbststudium: 60 h, Gesamtaufwand: 120 h

Lehrveranstaltungen

Englisch (4 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht in Gruppen von 20-25 Teilnehmern, interaktive, handlungsorientierte Sprachdidaktik, anwendungsorientierte Sprachlehre

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970110

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Portfolioprüfung:

- Präsentation, 10-20 Minuten, 20%
- Mündliche Prüfung, 10-20 Minuten, 20%
- Klausur, 90 Minuten, keine Hilfsmittel, 60%



## **Zusätzliche Informationen**

### **hilfreiche Voraussetzungen**

Studierenden, die nicht über das Startniveau B1+ verfügen, wird dringend empfohlen vor der Veranstaltung Englisch 1/2 zunächst den Förderkurs Englisch oder einen anderen Englischkurs mit Grundlagenvermittlung zu besuchen.

---

## **Inhalte des Moduls**

Die Lehrveranstaltung ist eine Kombination aus sprachlichem und digitalem Input durch den Lehrenden, eigenständigem Selbststudium und kommunikativem und anwendungsorientiertem Sprachunterricht, in den sich alle Teilnehmer einbringen. Die Veranstaltung findet in Gruppen von 20-25 Teilnehmern statt.

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Der Pflichtkurs Englisch hat zum Ziel den sicheren Umgang mit der (Fach-)Sprache im Studium und im beruflichen Umfeld auf dem Niveau B2.

Dies geschieht durch handlungsorientierten und interaktiven Unterricht in der Fremdsprache. Die Schwerpunkte liegen auf wichtigen und nützlichen Fertigkeiten wie Textverständnis, Fachvokabular, schriftliche Korrespondenz, selbstsichere mündliche Kommunikation, Präsentieren und Verhandeln in der Fremdsprache.

Nach erfolgreicher Teilnahme am Modul sind die Studierenden in der Lage:

- Erfolgreich in Studium und Beruf schriftlich und mündlich auf Englisch zu kommunizieren
- Für ein englischsprachiges Fachpublikum Vorträge und Präsentationen zu halten
- In englischsprachigen Meetings und Verhandlungen zu argumentieren und sich interkulturell angemessen zu verhalten
- Sich für Jobs und Praktika im englischsprachigen Ausland zu bewerben
- Englische Texte zu verstehen und relevante Inhalte zusammenzufassen

## **Literaturliste**

Die Literatur wird im Seminar bekannt gegeben.

## 3 Informatik Bachelor - 3. Semester

### 3.1 Programmieren 3

Name / engl.

Programmieren 3 / Programming 3

Kürzel

PGR3

Verantwortlicher

Prof. Dr. Peter Rösch

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Wintersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 6, CPs: 8,

Präsenzzeit: 90 h, Selbststudium: 150 h, Gesamtaufwand: 240 h

Lehrveranstaltungen

Programmieren 3 (4 SWS)

Praktikum Programmieren 3 (2 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Praktikum, teilweise mit Teamarbeit.

#### Prüfung

Prüfungsnummer

2970310

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung

Praktikum Programmieren 3

Prüfungsform

Klausur, 60 Minuten, keine Hilfsmittel

#### Zusätzliche Informationen

hilfreiche Voraussetzungen

- Objektorientierte Softwareentwicklung
- Grundlagen der Vektorrechnung und Analysis

## **Inhalte des Moduls**

### Effiziente Software-Entwicklung mit Python

- Python – Einführung
- Interaktive Software-Entwicklung mit Jupyter Notebooks
- Automatisierung von Tests
- Systematische Optimierung
- Grafische Benutzerschnittstellen

### Fortgeschrittene Programmiertechniken mit Python

- Nebenläufigkeit
- Entwurfsmuster
- Integration heterogener Komponenten
- Wissenschaftliche Anwendungen
- Verteilte Anwendungen

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Nach erfolgreicher Teilnahme am Modul sind die Studierenden in der Lage:

- Die syntaktischen Konstrukte der Programmiersprache Python zu beschreiben.
- Vorgegebenen Quellcode bezüglich Effizienz und Qualität zu klassifizieren.
- Anwendungen bezüglich des Verbrauchs von Rechenzeit und Speicher zu optimieren.
- Die Implementierungen von Algorithmen mittlerer Komplexität in verschiedenen Programmiersprachen zu vergleichen.
- Aufgabenstellungen durch die geschickte Kombination existierender Komponenten zu lösen.
- Probleme mittlerer Komplexität in Teilprobleme zu zerlegen.
- Software-Komponenten für die Lösung von Problemen mittlerer Komplexität selbst zu entwickeln, zu testen und zu dokumentieren.

## Literaturliste

**Johannes Ernesti, Peter Kaiser:** Python3 – Das umfassende Handbuch, 5. Auflage, Rheinwerk Computing (2017)

**Bernd Klein:** Einführung in Python 3, Hanser (2014)

**Mark Pilgrim:** Python 3 – Intensivkurs, Springer (2010)

**Dusty Phillips:** Python 3 Object-Oriented Programming, 3. Auflage, Packt Publishing (2018)

**Eric Freeman, Elisabeth Freeman:** Entwurfsmuster von Kopf bis Fuß, O'Reilly (2015)

**Mark Summerfield:** Rapid GUI Programming with Python and Qt - The definitive Guide to PyQt Programming, Prentice Hall (2015)

Python-Homepage: <https://www.python.org/>



## 3.2 Software-Engineering 3

Name / engl.

Software-Engineering 3 / Software-Engineering 3

Kürzel

SE3

Verantwortlicher

Prof. Dr. Alexandra Teynor

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Wintersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 4, CPs: 5,

Präsenzzeit: 60 h, Selbststudium: 90 h, Gesamtaufwand: 150 h

Lehrveranstaltungen

Software-Engineering 3 (2 SWS)

Praktikum Software-Engineering 3 (2 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Praktikum

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970320

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung

Praktikum Software-Engineering 3

Prüfungsform

Klausur, 60 Minuten, keine Hilfsmittel

### Zusätzliche Informationen

hilfreiche Voraussetzungen

Modul Software-Engineering 2 (empfohlen), Modul Programmieren 2 (empfohlen)

## **Inhalte des Moduls**

Den Schwerpunkt dieses Moduls bilden verschiedene Verfahren, Qualität von Software sicherzustellen. Hierfür wird zuerst der Begriff der Qualität eingehend erklärt.

Der Zusammenhang zwischen Architektur und Qualität von Software wird besprochen und im Praktikum durch Diskussionen vertieft. Zwei unterschiedliche Sichten auf Architektur, die Macro- und die Mikroarchitektur werden vorgestellt. Um beide Sichten besser greifbar zu machen werden aus beiden Perspektiven einige Themen ausführlicher behandelt.

Bei der Makroarchitektur werden u.a. Architekturpattern behandelt. Im Bereich Mikroarchitektur wird der Unterschied zwischen synchroner und asynchroner Programmierung und die Auswirkungen auf die Softwareentwicklung besprochen.

Außerdem wird in dem Modul behandelt, wie Dokumentation von Architektur den Softwareentwicklungsprozess unterstützen kann.

Es wird dargestellt wie mithilfe von unterschiedlichen Testverfahren die Qualität von Software verbessert werden kann. Gütekriterien für Softwaretests werden behandelt.

Als letztes Thema behandelt das Modul die Frage, wie während der Entwicklung aufgestaute technische Schulden beseitigt werden können (Refactoring).

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Die Studierenden können

- die Bedeutung des Begriffs Qualität von Software erläutern.
- die Bedeutung des Begriffs Architektur von Software erläutern.
- den Zusammenhang zwischen Qualität und Architektur darlegen.
- Mikro- und Makroarchitektur unterscheiden.
- Architekturpattern in Softwareprojekten einsetzen und entscheiden, welche Pattern in welchen Szenarien Sinn machen.
- asynchron arbeitenden Software entwickeln.
- Vor- und Nachteil von synchroner und asynchroner Software einschätzen.
- die Architektur von Software dokumentieren.
- mithilfe von Tests die Qualität von Software überprüfen und festgelegte Forderungen an die Qualität von Software sicherstellen.
- die Güte von Tests für Softwaresysteme einschätzen.
- Methoden anwenden, um Software strukturell zu verbessern.

## **Literaturliste**

**Fowler, 1999:** Refactoring, Improving the Design of Existing Code, ISBN-13: 978-0-201-48567-7

**Liggesmeyer, 2009:** Software-Qualität: Testen, Analysieren und Verifizieren von Software, ISBN-13: 978-3-827-42056-5

**Ludewig und Lichter, 2013:** Software Engineering: Grundlagen, Menschen, Prozesse, Techniken, ISBN-13: 978-3-864-90092-1

**Myers, Sandler und Badgett, 2011:** The Art of Software Testing, ISBN-13: 978-1-118-03196-4

**Vogel u.a., 2009:** Software-Architektur: Grundlagen – Konzepte – Praxis, ISBN-13: 978-3-827-41933-0

**Zeller, 2009:** Why Programs Fail, ISBN-13: 978-3-898-64620-8

**Zörner, 2015:** Software Architekturen Dokumentieren und Kommunizieren, ISBN-13: 978-3-446-44348-8





### 3.3 Statistik

Name / engl.

Statistik / Statistics

Kürzel

STAT

Verantwortlicher

Dr. Torsten Straßer

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

Die Dauer des Moduls beträgt ein Semester.  
Das Modul wird regelmäßig im Wintersemester angeboten.

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 5, CPs: 6,  
Präsenzzeit: 75 h, Selbststudium: 105 h, Gesamtaufwand: 180 h

Lehrveranstaltungen

Statistik (5 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Übungen

#### Prüfung

Prüfungsnummer

3970130

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Klausur, 90 Minuten, Hilfsmittel: Skript, eigene Notizen, Statistikbuch, Notebook, Tablet, Statistiksoftware (z. B. SAS JMP, R, o.ä.), Internetzugang

## Inhalte des Moduls

- Einleitung
  - Grundbegriffe der Datenerhebung
  - Einführendes zu R und RStudio
- Deskriptive Statistik
  - Häufigkeiten
  - Lage und Streuung
  - Konzentration
  - Zwei Merkmale
  - Korrelation
  - Lineare Regression
- Wahrscheinlichkeitstheorie
  - Kombinatorik
  - Zufall und Wahrscheinlichkeit
  - Zufallsvariablen und Verteilungen
  - Verteilungsparameter
- Induktive Statistik
  - Stichproben
  - Schätz- und Testfunktionen
  - Punkt-Schätzung
  - Intervall-Schätzung
  - Signifikanztests

## Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen

Die Studierenden werden in die statistische Methodenlehre eingeführt und beherrschen die wichtigsten Methoden der Aufbereitung und Analyse und Auswertung von Daten.

## Literaturliste

**Bamberg, Günter; Baur, Franz; Krapp, Michael:** Statistik, Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 17.Aufl. 2012

**Fahrmeir, Ludwig; Künstler, Rita; Pigeot, Iris; Tutz, Gerhard:** Statistik, Springer, 7. Aufl. 2012

### 3.4 Statistik (SPO 2007)

Name / engl.

Statistik (SPO 2007) / Statistics

Kürzel

STAT

Verantwortlicher

Dr. Torsten Straßer

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

Die Dauer des Moduls beträgt ein Semester.  
Das Modul wird regelmäßig im Wintersemester angeboten.

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 4, CPs: 5,

Präsenzzeit: 60 h, Selbststudium: 90 h, Gesamtaufwand: 150 h

Lehrveranstaltungen

Statistik (4 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Übungen

#### Prüfung

Prüfungsnummer

9703300

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Klausur, 90 Minuten, Hilfsmittel: Skript, eigene Notizen, Statistikbuch, Notebook, Tablet, Statistiksoftware (z. B. SAS JMP, R, o.ä.), Internetzugang

## Inhalte des Moduls

- Einleitung
  - Grundbegriffe der Datenerhebung
  - Einführendes zu R und RStudio
- Deskriptive Statistik
  - Häufigkeiten
  - Lage und Streuung
  - Konzentration
  - Zwei Merkmale
  - Korrelation
  - Lineare Regression
- Wahrscheinlichkeitstheorie
  - Kombinatorik
  - Zufall und Wahrscheinlichkeit
  - Zufallsvariablen und Verteilungen
  - Verteilungsparameter
- Induktive Statistik
  - Stichproben
  - Schätz- und Testfunktionen
  - Punkt-Schätzung
  - Intervall-Schätzung
  - Signifikanztests

## Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen

Die Studierenden werden in die statistische Methodenlehre eingeführt und beherrschen die wichtigsten Methoden der Aufbereitung und Analyse und Auswertung von Daten.

## Literaturliste

**Bamberg, Günter; Baur, Franz; Krapp, Michael:** Statistik, Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 17.Aufl. 2012

**Fahrmeir, Ludwig; Künstler, Rita; Pigeot, Iris; Tutz, Gerhard:** Statistik, Springer, 7. Aufl. 2012

### 3.5 Systemnahe Programmierung

Name / engl.

Systemnahe Programmierung / Machine-oriented Programming

Kürzel

SNP

Verantwortlicher

Prof. Dr. Hubert Högl

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Wintersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 5, CPs: 6,

Präsenzzeit: 75 h, Selbststudium: 105 h, Gesamtaufwand: 180 h

Lehrveranstaltungen

Systemnahe Programmierung (4 SWS)

Praktikum Systemnahe Programmierung (1 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Vorlesung, Seminaristischer Unterricht, Praktikum

#### Prüfung

Prüfungsnummer

2970350

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung

Praktikum Systemnahe Programmierung

Prüfungsform

Klausur, 60 Minuten, keine Hilfsmittel

#### Zusätzliche Informationen

nützlich für

Informatik Bachelor

## Inhalte des Moduls

- Elementare Computer-Architektur
- Einstieg in die Assembler Programmierung mit dem GNU Assembler
- Funktionen
- Dateien
- Datenstrukturen
- Robuste Programme
- Statische und dynamische Bibliotheken
- Dynamische Speicherverwaltung
- Computerarithmetik
- Übergang von Assembler zu C
- Optimierung

## Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen

Die Studierenden...

- sollten die Grundlagen von systemnaher Programmierung mit freien Werkzeugen (GNU) beherrschen.
- werden in die Assemblersprache eingeführt.
- verstehen die Übergänge von Assembler zu C.
- erlangen Grundkenntnisse in der Sprache C.

## Literaturliste

**Jonathan Bartlett:** Programming From The Ground Up, 2003.

Freier Download, z.B. von <https://savannah.nongnu.org/projects/pgubook>

### 3.6 Datenbanken

Name / engl.

Datenbanken / Database Management Systems

Kürzel

DB

Verantwortlicher

Prof. Matthias Kolonko, Ph.D. (ONPU)

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Wintersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 6, CPs: 8,

Präsenzzeit: 90 h, Selbststudium: 150 h, Gesamtaufwand: 240 h

Lehrveranstaltungen

Datenbanken (4 SWS)

Datenbanken Praktikum (2 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Übungen, Praktikum

#### Prüfung

Prüfungsnummer

3970140

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung

Praktikum Datenbanken

Prüfungsform

Klausur, 90 Minuten, keine Hilfsmittel

Alternativ zur Klausur können auch 3 Studienarbeiten abgegeben werden, die zu einer Gesamtnote zusammengefasst werden. Mit Abgabe der 3 Studienarbeiten ist ein Wechsel zur Prüfungsart Klausur im jeweiligen Semester nicht mehr möglich.

#### Zusätzliche Informationen

nützlich für

Modul ist auch von Wirtschaftsinformatik (Bachelor) belegbar.



## **Inhalte des Moduls**

Die Vorlesung befasst sich mit drei zentralen Punkten im Umfeld der Datenbanksysteme. Den erste Kernpunkt stellt die semantische Datenmodellierung und der systemunabhängige Datenbankentwurf dar. Danach folgt die Umsetzung anhand relationaler Datenbanksysteme mittels SQL. Im Anschluss wird vertiefend auf die Normalformentheorie eingegangen. Hierbei werden sowohl praktische als auch theoretische Aspekte beleuchtet. Die Architektur eines Datenbank-Management-Systems und geeignete physische Datenstrukturen werden an einem verbreiteten RDBMS aufgezeigt.

Es wird eine Instanz einer relationalen Datenbank für SQL-Übungen zur Verfügung gestellt. Im Praktikum werden anhand eines selbst gewählten Themas Entwurf und Realisierung einer passenden Datenbankstruktur geübt.

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Nach erfolgreicher Absolvierung des Moduls können die Studierenden

- die grundlegende Architektur und Funktionsweise eines Datenbanksystems beschreiben.
- Analyse und Datenmodellierung (konzeptueller und logischer Datenbankentwurf) durchführen.
- die grundlegenden Operationen von SQL nennen.
- Datenstrukturen und Anfragen an eine relationale Datenbanke mittels SQL (DDL & DML) realisieren.
- die Analyse und Normalisierung eines logischen Datenmodells anhand der Normalformentheorie anwenden.

## **Gewichtung der Einzelleistung in der Gesamtnote**

Klausur (100%) oder 3 Studienarbeiten (jeweils mit gleicher Gewichtung)

## Literaturliste

- R. Elmasri, S. B. Navathe: *Fundamentals of Database Systems* (Pearson 2020, ISBN: 1-292-09761-2)
- S. Müllenbach, L. Kern-Bausch, M. Kolonko: Conceptual Modeling Language AGILA MOD  
in Herald of Advanced Information Technology, vol. 2, no. 4, pp. 246-258, Dez. 2019  
(ISSN: 2663-0176 – DOI: 10.15276/hait.04.2019.1)
- M. Kolonko, S. Müllenbach, E. Arsirii, B. Trofymov: *Extensions to the Conceptual Modeling Language AGILA MOD*  
in Proceedings of the VI. Ukrainian-German conference „Informatics. Culture. Technology“, Odessa, Sept. 2018, pp. 38-39
- L. Kern-Bausch, M. Jeckle: Informationsmodellierung und logischer Datenbankentwurf, Kapitel 14.2  
in Taschenbuch der Informatik (U. Schneider und D. Werner), 4. Auflage, Fachbuchverlag Leipzig im Carl Hanser Verlag, 2001,  
ISBN: 3-446-21753-3
- P. Sauer: Informationsmodellierung, Kapitel 2  
in Taschenbuch Datenbanken (T. Kudraß), 2. Auflage, Fachbuchverlag Leipzig im Carl Hanser Verlag, 2015,  
ISBN: 978-3-446-43508-7
- Vorlesungsunterlagen von Prof. Dr. Sabine Müllenbach unter <https://ohs.informatik.hsaugsburg.de:4443/web/bine>  
(Anmeldung mit RZ-Login)



### 3.7 Datenbanken (SPO 2007)

Name / engl.

Datenbanken (SPO 2007) / Database Management Systems

Kürzel

DB

Verantwortlicher

Prof. Matthias Kolonko, Ph.D. (ONPU)

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Wintersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 6, CPs: 8,

Präsenzzeit: 90 h, Selbststudium: 150 h, Gesamtaufwand: 240 h

Lehrveranstaltungen

Datenbanken (4 SWS)

Datenbanken Praktikum (2 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Übungen, Praktikum

#### Prüfung

Prüfungsnummer

9703800

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Zulassungsvoraussetzung zur Prüfung

Praktikum Datenbanken (SPO 2007)

Prüfungsform

Klausur, 90 Minuten, keine Hilfsmittel

Alternativ zur Klausur können auch 3 Studienarbeiten abgegeben werden, die zu einer Gesamtnote zusammengefasst werden. Mit Abgabe der 3 Studienarbeiten ist ein Wechsel zur Prüfungsart Klausur im jeweiligen Semester nicht mehr möglich.

#### Zusätzliche Informationen

nützlich für

Modul ist auch von Wirtschaftsinformatik (Bachelor) belegbar.

## **Inhalte des Moduls**

Die Vorlesung befasst sich mit drei zentralen Punkten im Umfeld der Datenbanksysteme. Den erste Kernpunkt stellt die semantische Datenmodellierung und der systemunabhängige Datenbankentwurf dar. Danach folgt die Umsetzung anhand relationaler Datenbanksysteme mittels SQL. Im Anschluss wird vertiefend auf die Normalformentheorie eingegangen. Hierbei werden sowohl praktische als auch theoretische Aspekte beleuchtet. Die Architektur eines Datenbank-Management-Systems und geeignete physische Datenstrukturen werden an einem verbreiteten RDBMS aufgezeigt.

Es wird eine Instanz einer relationalen Datenbank für SQL-Übungen zur Verfügung gestellt. Im Praktikum werden anhand eines selbst gewählten Themas Entwurf und Realisierung einer passenden Datenbankstruktur geübt.

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Nach erfolgreicher Absolvierung des Moduls können die Studierenden

- die grundlegende Architektur und Funktionsweise eines Datenbanksystems beschreiben.
- Analyse und Datenmodellierung (konzeptueller und logischer Datenbankentwurf) durchführen.
- die grundlegenden Operationen von SQL nennen.
- Datenstrukturen und Anfragen an eine relationale Datenbanke mittels SQL (DDL & DML) realisieren.
- die Analyse und Normalisierung eines logischen Datenmodells anhand der Normalformentheorie anwenden.

## **Gewichtung der Einzelleistung in der Gesamtnote**

Klausur (100%) oder 3 Studienarbeiten (jeweils mit gleicher Gewichtung)

## Literaturliste

- R. Elmasri, S. B. Navathe: *Fundamentals of Database Systems* (Pearson 2020, ISBN: 1-292-09761-2)
- S. Müllenbach, L. Kern-Bausch, M. Kolonko: Conceptual Modeling Language AGILA MOD  
in Herald of Advanced Information Technology, vol. 2, no. 4, pp. 246-258, Dez. 2019  
(ISSN: 2663-0176 – DOI: 10.15276/hait.04.2019.1)
- M. Kolonko, S. Müllenbach, E. Arsirii, B. Trofymov: *Extensions to the Conceptual Modeling Language AGILA MOD*  
in Proceedings of the VI. Ukrainian-German conference „Informatics. Culture. Technology“, Odessa, Sept. 2018, pp. 38-39
- L. Kern-Bausch, M. Jeckle: Informationsmodellierung und logischer Datenbankentwurf, Kapitel 14.2  
in Taschenbuch der Informatik (U. Schneider und D. Werner), 4. Auflage, Fachbuchverlag Leipzig im Carl Hanser Verlag, 2001,  
ISBN: 3-446-21753-3
- P. Sauer: Informationsmodellierung, Kapitel 2  
in Taschenbuch Datenbanken (T. Kudraß), 2. Auflage, Fachbuchverlag Leipzig im Carl Hanser Verlag, 2015,  
ISBN: 978-3-446-43508-7
- Vorlesungsunterlagen von Prof. Dr. Sabine Müllenbach unter <https://ohs.informatik.hsaugsburg.de:4443/web/bine>  
(Anmeldung mit RZ-Login)



## 4 Informatik Bachelor - 4. Semester

### 4.1 Numerische Mathematik

Name / engl.

Numerische Mathematik / Numerical Mathematics

Kürzel

NMAT

Verantwortlicher

Prof. Dr. Stefan Glasauer

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Geistes- und Naturwissenschaften

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Sommersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 4, CPs: 5,

Präsenzzeit: 60 h, Selbststudium: 90 h, Gesamtaufwand: 150 h

Lehrveranstaltungen

Numerische Mathematik (3 SWS)

Praktikum Numerische Mathematik (1 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Praktikum

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970340

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Klausur, 90 Minuten, Hilfsmittel: Taschenrechner,

4 DIN-A4-Seiten handgeschrieben



## Zusätzliche Informationen

hilfreiche Voraussetzungen

Analysis:

- Ableitung, Taylorentwicklung, Integration elementarer Funktionen

Lineare Gleichungssysteme:

- Gauss-Verfahren, Lösbarkeit, Struktur der Lösungsmengen

Matrizen, Determinanten:

- Rechnen mit Matrizen, Verwendung der inversen Matrix zur Lösung eines Gleichungssystems, Bedeutung der Determinante, Eigenschaften einer Determinante, Lösung eines Gleichungssystems mit Hilfe der Cramerschen Regel.

Vektoren:

- Vertrautheit mit reellen Vektoren, insbesondere auch Skalarprodukt und Norm
- 

## Inhalte des Moduls

- Gleitpunktarithmetik
- Numerische Nullstellenbestimmung
- Lineare Gleichungssysteme
- Numerische Lösung nichtlinearer Gleichungssysteme
- Interpolation
- Kleinste-Quadrate-Approximation
- Diskrete Fourier-Transformation
- Numerische Integration
- Numerik gewöhnlicher Differenzialgleichungen

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Die Studierenden...

- KENNEN: wichtige Phänomene des numerischen Rechnens, Themengebiete der numerischen Mathematik, Anwendungsbeispiele.
- VERSTEHEN: zentrale Lösungsideen und Algorithmen aus ausgewählten Themenbereichen der numerischen Mathematik.
- KÖNNEN: Ausführen von Algorithmen an einfachen Problemen, Diskussion der Methodenwahl und der Ergebnisse.

## **Literaturliste**

Knorrenschild: *Numerische Mathematik*, Hanser 2017.

Schwarz, Köckler: *Numerische Mathematik*, Teubner 2011.



## 4.2 Rechnerstrukturen 2

Name / engl.

Rechnerstrukturen 2 / Computer Structures 2

Kürzel

REC2

Verantwortlicher

Prof. Dr. Michael Strohmeier

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Sommersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 4, CPs: 5,

Präsenzzeit: 60 h, Selbststudium: 90 h, Gesamtaufwand: 150 h

Lehrveranstaltungen

Rechnerstrukturen 2 (4 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht und begleitende Übungen zur Anwendung und Vertiefung der erlernten analytischen und quantitativen Verfahren der Rechnerarchitektur.

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970360

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Klausur, 60 Minuten, Hilfsmittel: Taschenrechner, 2 DIN-A4-Seiten handgeschriebene Formelsammlung

### Zusätzliche Informationen

hilfreiche Voraussetzungen

Modul Rechnerstrukturen 1

## **Inhalte des Moduls**

Das Modul Rechnerstrukturen 2 erweitert und vertieft die Kenntnisse von Rechnerarchitekturen und deren Organisationsformen aus vorangegangenen Modulen wie Rechnerstrukturen 1 und wählt dazu eine klassifizierende, quantitative und analytische Vorgehensweise. Im Einzelnen werden folgende Themenkreise behandelt:

- Mooresches Gesetz und technologische Grenzen
- Rechnerklassifikation und –evolution
- Relevante Prozessorarchitekturen (Universalrechner, Pipeline-Prozessor, Superskalarprozessor, Multithreading, Multicore-Architekturen, Alternative Rechnerarchitekturen)
- Rechenwerke und Leitwerke
- Rechner-Leistungsbewertung
- Rechnerentwurf und Mikroelektronik
- Energieeffizienz in IT-Systemen
- Befehlssatzarchitekturen (ISA)
- Mikroarchitekturen
- Cache und Hauptspeicher
- Bussystem, Interconnect-Strukturen und Chipsätze
- Parallelrechner

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Nach erfolgreicher Teilnahme am Modul Rechnerstrukturen 2 sind die Studierenden in der Lage Rechner zu klassifizieren und Struktur-, Organisations- und Implementierungsprinzipien aller gängigen Rechnerklassen und Prozessorarchitekturen zu verstehen und zu vergleichen. Sie können vorgegebene Rechnerarchitekturen auf der Mikroarchitektur-, Befehlssatz- und Systemebene analysieren.

Sie wissen, wie Prozessoren und Prozessorkerne mit dem Speicher / Bus-System / Interconnect-System zusammenwirken und sind in der Lage, grundlegende Leistungsbewertungen von Rechnersystemen vorzunehmen.

Die Studierenden können sich kritisch mit der Thematik des Rechnerentwurfs und den für die Prozessorentwicklung erforderlichen Mikroelektronik-Grundlagen und der technologischen Evolution auseinandersetzen.

Sie entwickeln auch Grundkenntnisse, um Fragen des energieeffizienten Entwurfs und Betriebs von Rechnersystemen kompetent zu beantworten.

## Literaturliste

**Hennessy J.L., Patterson D.A.** A New Golden Age for Computer Architecture. In: Communications of the ACM 62, 2 Jg. (2019), S. 48-60

**Hennessy J.L., Patterson D.A.** Computer Architecture: A Quantitative Approach, 6th Edition, Morgan Kaufmann, 2017

**Märting C.:** Multicore Processors: Challenges, Opportunities, Emerging Trends. Embedded World Conference 2014, Weka Fachmedien, 2014

**Patterson D.A., Hennessy J.L.** Computer Organization and Design MIPS Edition: The Hardware/Software Interface, Revised 6th Edition, Morgan Kaufmann, 2020

**Patterson D.A., Hennessy J.L.** Computer Organization and Design RISC-V Edition: The Hardware/Software Interface, Revised 2nd Edition, Morgan Kaufmann, 2021



## 4.3 Betriebssysteme

Name / engl.

Betriebssysteme / Operating Systems

Kürzel

BSYS

Verantwortlicher

Prof. Dr. Volodymyr Brovkov

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

Die Dauer des Moduls beträgt ein Semester.  
Das Modul wird regelmäßig im Wintersemester angeboten.

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 4, CPs: 5,

Präsenzzeit: 60 h, Selbststudium: 90 h, Gesamtaufwand: 150 h

Lehrveranstaltungen

Betriebssysteme (3 SWS)

Praktikum Betriebssysteme (1 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Praktikum um den Stoff einzuüben.

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970370

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Klausur, 60 Minuten, keine Hilfsmittel



## Inhalte des Moduls

- Grundstrukturen und Arbeitsweisen von Betriebssystemen
- Prozesse, Threads und Scheduling
- Synchronisation und Kommunikation
- Speicherverwaltung
- Ein-/Ausgabe
- Dateisysteme
- Sicherheit in Betriebssystemen

## Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen

Die Studierenden sind in der Lage,

- die Grundstrukturen von Betriebssystemen zu nennen und zu identifizieren.
- die wesentliche Arbeitsweise der Prozessverwaltung, der Speicherverwaltung sowie des Ein-/Ausgabesystems eines Betriebssystems zu erklären.
- den Aufbau und die Arbeitsweise eines Gerätetreibers zu erklären.
- POSIX-Systemfunktionen zu benutzen, um systemnahe Software zu implementieren.
- geläufige Synchronisationsmechanismen richtig anzuwenden, um parallele Anwendungen korrekt zu implementieren.
- die Effizienz von Software im Hinblick auf die Nutzung von Betriebssystem-Ressourcen zu analysieren und zu beurteilen.

## Literaturliste

**William Stallings:** Operating Systems - Internals and Design Principles, 9. Auflage, Pearson, 2018, ISBN: 9780134700069

**Andrew S. Tanenbaum, Herbert Bos:** Modern Operating Systems, 4. Auflage, Pearson, 2015, ISBN: 978-1-292-06142-9, 1-292-06142-1

**Jürgen Quade, Eva-Katharina Kunst:** Linux-Treiber entwickeln, 4. Auflage, dpunkt.verlag, 2016

## 4.4 Projektarbeit 1

Name / engl.

Projektarbeit 1 / Project Work 1

Kürzel

PA1

Verantwortlicher

Studiengangsleiter

Lehrsprache

Das Modul wird in deutscher und englischer Sprache unterrichtet.

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Sommersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 6, CPs: 8,

Präsenzzeit: 90 h, Selbststudium: 150 h, Gesamtaufwand: 240 h

Lehrveranstaltungen

Projektarbeit (6 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Studierende erarbeiten in Kleingruppen weitestgehend eigenständig Lösungen zu einem praxisorientierten Thema aus dem IT-Bereich.

Ziel ist es einen Projektablauf möglichst realitätsnah mit allen Facetten abzubilden. Die Projektthemen werden von Prüfungsberechtigten der Fakultät für Informatik vergeben und umfassen einen praktischen Teil (Software/Hardware), eine Dokumentation (Studienarbeit) und eine Präsentation.

Die Präsentation findet in der Regel im Rahmen eines Projekttagess statt. Die Abstimmung mit dem Projektsteller erfolgt in regelmäßigen persönlichen Treffen und über elektronische Kanäle. Die Bearbeitung ist nicht notwendigerweise an die Vorlesungszeit gebunden.

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970430

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Portfolioprüfung:

- Projektarbeit, 10-30 Seiten, 80%
- Präsentation, 20-40 Minuten, 20%

## **Zusätzliche Informationen**

### **hilfreiche Voraussetzungen**

Grundlagen des Softwareengineering und objektorientierte Programmiertechniken wie sie in den Modulen SWE1, PRG1 und PRG2 vermittelt werden.

---

## **Inhalte des Moduls**

Die Studierenden führen in kleinen Teams IT-Projekte durch. Zu den Aufgaben der Studierenden zählen Projektmanagement, sowie je nach Projekt die klassische oder agile Softwareentwicklung, Dokumentation und Präsentation der Ergebnisse.

Zum Beginn des Moduls findet ein Seminar zur Vermittlung der Grundlagen der Teamarbeit und dem Umgang mit Teamkonflikten statt. Alle Mitglieder der Gruppen sollen zu Beginn der Arbeit ein Minimum an Kenntnissen von Teamprozessen haben, um den eigenen Lernerfolg und den Lernerfolg der Teammitglieder sicherzustellen. Aus diesem Grund ist die Teilnahme an dem Seminar verpflichtend.

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Nach erfolgreicher Teilnahme am Modul sind die Studierenden in der Lage:

- Teamprozesse zu verstehen und typische Teamkonflikte zu lösen.
- Software- und Hardware-Entwicklungsprojekte im Team hinsichtlich Zeit, Aufwände und Ressourcen zu planen und durchzuführen.
- Agile oder klassische Projektmanagementmethoden praktisch anzuwenden.
- Auswahl geeigneter Methoden und selbstständiges Erlernen neuer Techniken.
- Projektergebnisse verständlich zu dokumentieren und ansprechend zu präsentieren.

## **Literaturliste**

Projektspezifische Literatur wird vom Betreuer vor Beginn des Projektes bekanntgegeben.

## 5 Informatik Bachelor - 5. Semester

### 5.1 Betriebswirtschaftslehre

Name / engl.

Betriebswirtschaftslehre / Business Administration

Kürzel

BWL

Verantwortlicher

Prof. Dr. Norbert Gerth

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

Die Dauer des Moduls beträgt ein Semester.  
Das Modul wird regelmäßig im Wintersemester angeboten.

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 3, CPs: 4,

Präsenzzeit: 45 h, Selbststudium: 75 h, Gesamtaufwand: 120 h

Lehrveranstaltungen

Betriebswirtschaftslehre (3 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminaristischer Unterricht, Gastvorträge, Best Practices, Team-/Gruppenarbeit

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970390

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Klausur, 60 Minuten, keine Hilfsmittel

## **Inhalte des Moduls**

- Betriebswirtschaft heute und morgen - Unternehmen im Digitalen Wandel
- Was Unternehmen von Startups lernen können?
- Digitalisierung und Innovation
- Entre- und Intrapreneure als neue Rollenvorbilder für IT-Profis
- Digitale Schlüsseltechnologien und ihre Business-Potenziale
- Von der Technik zum Digitalen Geschäftsmodell
- Ansätze zur Beurteilung von Geschäftsideen
- Ein marktorientiertes Innovationsmanagement als Schlüssel zum Erfolg
- Kundenbedürfnisse und Kundennutzen
- Das Konzept der Unique Selling Proposition
- Business Model Generation: zentrale Ansätze zur Entwicklung innovativer Geschäftsmodelle
  - Business Canvas / Lean Startup
  - Design Thinking / Customer Development
  - Agiles Projekt Management
- Gründung und Führung eines Startups als Studierender bzw. Wissenschaftler
- Finanzierung und Risikokapital für Startups
- Programme und Förderungen für 'Digital Innovators'

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Studierende des Kurses sollten durch ihre Teilnahme ...

- Verständnis entwickeln für die Bedeutung betriebswirtschaftlicher Fragestellungen in Hightech-Unternehmen
- die Relevanz Digitaler Innovationen für die Zukunftsfähigkeit von Unternehmen einschätzen können
- lernen, Technologiekonzepte aus Business-Sicht zu bewerten
- verstehen, welche tatsächlichen Kundenbedürfnisse und -wünsche als zentrale Orientierungspunkte für die Produktentwicklung existieren
- Möglichkeiten kennen lernen, um Technologiekonzepte zielgerichtet in praktikable Geschäftsmodelle zu übersetzen
- einen Überblick erhalten hinsichtlich der zentralen betriebswirtschaftlichen Aufgabenfelder bei der Vermarktung von Innovationen:
  - Marktsegmentierung und Zielgruppenabgrenzung
  - Ableitung einer Value Proposition
  - Entwicklung effektiver Vermarktungskonzepte (Distribution Channels und Customer Interaction)
  - Kosten- und Umsatzplanung bzw. Finance
- Einblicke erhalten in die grundlegenden Aufgaben bei der Gründung eines Startups (Businessplanung, Finanzierung, Rechtsform, Anmeldung etc.)
- Möglichkeiten der Finanzierung von Hightech-Startups und Förderprogramme für Startups in BAY sowie das Gründernetzwerk am Campus der HSA kennen lernen

## Literaturliste

DIG

**SCHALLMO et al. (Hrsg.) (2017):** Digitale Transformation von Geschäftsmodellen: Grundlagen, Instrumente und Best Practices, Berlin/Wiesbaden: SpringerGabler

BWL / UF

**MÜLLER (2013):** Betriebswirtschaftslehre für Ingenieure, 2. Aufl., Berlin: Springer

INNO

**GERTH 2015:** IT-Marketing: Produkte anders denken - denn nichts ist, wie es scheint, 2. Aufl., Berlin u.a.: Springer

**KASCHNY/NOLDEN/SCHREUDER (2015):** Innovationsmanagement im Mittelstand - Strategien, Implementierung, Praxisbeispiele, Wiesbaden: GablerSpringer Fachmedien Wiesbaden

GRÜN

**BayStartUP GmbH (Hrsg.) (2016):** Handbuch zur Businessplan-Erstellung, 8. Aufl., Nürnberg

**HOROWITZ (2014):** The Hard Thing about Hard Things - Building a Business When There Are No Easy Answers, HarperBusiness

**OSTERWALDER/PIGNEUR (2011):** Business Model Generation - Ein Handbuch für Visionäre, Spielveränderer und Herausforderer, Campus Verlag

**OSTERWALDER et al. (2015):** Value Proposition Design - Entwickeln Sie Produkte und Services, die Ihre Kunden wirklich wollen, Campus Verlag

**RIES (2014):** Lean Startup - Schnell, risikolos und erfolgreich Unternehmen gründen, Verlag: Redline Verlag

weitere Literatur gemäß gesonderter Angabe in der VL

## 5.2 DV-Recht

Name / engl.

DV-Recht /

Kürzel

DVRE

Verantwortlicher

Alma Lena Fritz, LL.M., LL.M.

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

Die Dauer des Moduls beträgt ein Semester.

Das Modul wird regelmäßig im Wintersemester angeboten.

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 2, CPs: 2,

Präsenzzeit: 30 h, Selbststudium: 30 h, Gesamtaufwand: 60 h

Lehrveranstaltungen

Datenverarbeitungs-Recht (2 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

- Theoretische Einführung und Vermittlung der rechtlichen Grundkenntnisse
- Vertiefung anhand verschiedener Fälle
- Erörterung einzelner Fragen
- Exkurse zu aktuellen Themen der Rechtsprechung

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970400

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Klausur, 60 Minuten, Hilfsmittel: CompR (dtv Beck-Texte)



## **Inhalte des Moduls**

### Privatrecht

- Rechtsgeschäfte
- Allgemeines und Besonderes Schuldrecht
- Sachenrecht

### Internetrecht

- Schutz von Domains
- Electronic Commerce
- Schadensersatzhaftung und Haftungsbeschränkung

### Urheberrecht/Wettbewerbsrecht

- Grundbegriffe
- Schutz und Haftung
- Schadensersatzansprüche

### Datenschutz

- Merkmale und Grundbegriffe
- Anwendbare Rechtsvorschriften
- Telekommunikationsdatenschutz

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

### Die Studierenden ...

- beherrschen die Grundzüge des Privatrechts und Grundzüge des DV-Rechts mit der Bedeutung des Datenschutzes sowie die praktische Bedeutung.
- erlangen Grundkenntnisse juristischer Fallbearbeitung im Vertragsrecht.
- sind in der Lage, die erworbenen Kenntnisse im Beruf und Alltag anzuwenden.

## **Literaturliste**

Literatur wird im Seminar bekannt gegeben.

### 5.3 Praktische Tätigkeit (Praxissemester)

Name / engl.

Praktische Tätigkeit (Praxissemester) / **Practical Term**

Kürzel

PRAX

Verantwortlicher

Praktikantenbeauftragte

Lehrsprache

Deutsch

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Wintersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

ECTS: 20, Gesamtaufwand: 20 Wochen

Lehrveranstaltungen

Praktische Tätigkeit (20 Wochen)

Lehr-/Lernmethoden

Praktische Tätigkeit

#### Prüfung

Prüfungsnummer

2970500

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Praxisbericht, 20-50 Seiten

#### Zusätzliche Informationen

hilfreiche Voraussetzungen

Die Aufnahme der praktischen Tätigkeit und die Teilnahme am Praxisseminar ist zulässig, wenn mindestens 80 ECTS nachgewiesen wurden.

## **Inhalte des Moduls**

Besonderheit:

Als Besonderheit des Studiums an bayerischen Hochschulen bieten wir Ihnen ein in das Studium integriertes, gesetzlich vorgeschriebenes praktisches Studiensemester, in welchem der Schwerpunkt der Wissensvermittlung in die Praxis hinaus verlegt wird. Während des Praxissemesters behalten Sie Ihren Status als Studentin oder Student bei, die praktische Ausbildung wird durch begleitende Unterrichtsveranstaltungen an der Hochschule ergänzt und vertieft.

Zuständig für die formale Abwicklung des Praktikums ist das Praktikantenamt. Lesen Sie deshalb bitte auch den Leitfaden für die praktischen Studiensemester des Praktikantenamtes.

Neben dem Praktikantenamt steht Ihnen ein fachlicher Betreuer zur Seite. Sprechen Sie ihn bitte insbesondere dann möglichst frühzeitig an, wenn es mit Ihrer Praktischen Tätigkeit irgendwelche Probleme gibt.

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

- Anleitung zum selbstständigen und eigenverantwortlichen Arbeiten
- Einführung in das Berufsfeld durch möglichst selbstständige und eigenverantwortliche Mitarbeit
- Erweiterung und Vertiefung der Kenntnisse über organisatorische Problemlösungen im Betrieb
- Kenntnisse über Fragen der Berufsausübung wie Tätigkeitsmöglichkeiten, arbeitsrechtliche Formen und Arbeitsplätze
- Einblick in relevante Steuerverordnungen und soziale Absicherungen.

## **Gewichtung der Einzelleistung in der Gesamtnote**

mit Erfolg abgelegt / ohne Erfolg abgelegt

## **Literaturliste**

Falls notwendig wird die Literatur im Praktikumsbetrieb bekannt gegeben.

## 5.4 Praxis-Seminar

Name / engl.

Praxis-Seminar / Practical Term Mentoring

Kürzel PSEM	Verantwortlicher Professorinnen und Professoren der Fakultät für Informatik
Lehrsprache Deutsch	Fakultät Fakultät für Informatik
Verwendbarkeit Informatik Bachelor	Dauer / Angebot ein Semester, jeweils im Wintersemester
Arbeitsaufwand / Zusammensetzung SWS: 2, CPs: 2, Präsenzzeit: 30 h, Selbststudium: 30 h, Gesamtaufwand: 60 h	
Lehrveranstaltungen Praxisseminar (2 SWS)	
Lehr-/Lernmethoden Seminar	
<b>Prüfung</b>	
Prüfungsnummer 2970501	Benotung Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.
Prüfungsform Präsentation, 15-30 Minuten	
<b>Zusätzliche Informationen</b>	
hilfreiche Voraussetzungen Die Aufnahme der praktischen Tätigkeit und die Teilnahme am Praxisseminar ist zulässig, wenn mindestens 80 ECTS nachgewiesen wurden.	

## **Inhalte des Moduls**

Studierende können

- die eigene Arbeit nach wissenschaftlichen Standards korrekt und nachvollziehbar präsentieren sowie Fragen beantworten.
- Präsentationen zu anderen Arbeiten verstehen und sich an fachlichen Diskussionen beteiligen.

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Die Studierenden erweitern die Kompetenz für Präsentationen.

## **Gewichtung der Einzelleistung in der Gesamtnote**

mit Erfolg abgelegt / ohne Erfolg abgelegt

## **Literaturliste**

Literatur wird im Seminar bekannt gegeben.

## 6 Informatik Bachelor - 6. Semester

### 6.1 Praktikum DVA

Name / engl.

Praktikum DVA / Technical Applications of Data Processing

<b>Kürzel</b> PRAK	<b>Verantwortlicher</b> Prof. Dr. Hubert Högl Prof. Dr. Volodymyr Brovko
<b>Lehrsprache</b> Deutsch	<b>Fakultät</b> Fakultät für Informatik
<b>Verwendbarkeit</b> Informatik Bachelor	<b>Dauer / Angebot</b> ein Semester, jeweils im Sommersemester
<b>Arbeitsaufwand / Zusammensetzung</b> SWS: 4, CPs: 5, Präsenzzeit: 60 h, Selbststudium: 90 h, Gesamtaufwand: 150 h	
<b>Lehrveranstaltungen</b> Praktikum DVA (4 SWS)	
<b>Lehr-/Lernmethoden</b> Praktikum	
<b>Prüfung</b>	
<b>Prüfungsnummer</b> 2970410	<b>Benotung</b> Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.
<b>Prüfungsform</b> Portfolioprüfung: <ul style="list-style-type: none"><li>• Studienarbeit, 15-25 Seiten</li><li>• Präsentation, 20 Minuten</li></ul>	

### Zusätzliche Informationen

nützlich für

Das Software-Praktikum "DV-Anwendungen in der Technik" ist ein Pflichtfach im Studiengang Informatik, das auch in anderen Studiengängen angeboten werden kann.

## Inhalte des Moduls

Dieses Praktikum dient zur Einführung und Vertiefung der Kenntnisse von technischen DV-Anwendungen, insbesondere auch der hardware- und systemnahen Programmierung. Es enthält Versuche zu diversen Hardwarekomponenten unter den Betriebssystemen Windows, LINUX und Echtzeitsystemen. Die Versuche befassen sich zum Teil mit Systemaufrufen und zum Teil mit der Programmierung von Bausteinen (parallele, serielle Schnittstelle, USB, Sprachausgabe, DSP, SCSI). Es müssen auch Interrupt Service Routinen und Treiber erstellt werden, z.B. für Windows oder Chipkartenleser. Im Unix-Bereich geht es um verteiltes Arbeiten im Netzwerk.

Hardwarenahe Programmierung erfordert zunächst eine Auseinandersetzung mit den technischen Beschreibungen der Hardware, auf die die Programme zugreifen sollen. Hinzu kommen Problemstellungen beim Zugriff auf die Hardware, die sich manchmal nur durch Versuche in den Griff bekommen lassen. In den Laboren werden Systeme bereitgestellt, die sich von der bekannten Hardware "zu Hause" unterscheiden und die hier "gefahrlos" untersucht werden können.

Rahmenbedingungen der Veranstaltung:

Es besteht freie Auswahl aus einem breiten Aufgaben-Angebot aus dem EDV-Alltag. Oftmals sind die Aufgaben recht allgemein gestellt und der Anspruch entsteht dadurch, dass ein Problem nicht nur experimentell, sondern auch in der Tiefe bearbeitet werden muss (z.B. Festplatte einbauen, Datentransfer auf Fremdrechner, Sound aktivieren).

Es gibt Versuche zu Themen wie Biometrie, Java Card, Sicherheit, Webservices, sowie zur Entwicklung von Programmen für technische Problemstellungen. Es werden nicht alle Versuche in jedem Semester angeboten. Fortlaufend werden neue Versuche vorbereitet. Die Studierenden können sich die Versuche auswählen.

Es ist eine Schwerpunktbildung möglich, indem eine Serie von aufeinander aufbauenden Versuchen oder eine Vertiefung durch Folgeversuche gewählt wird. Neue Versuche sind nach Absprache möglich.

Die Versuche werden im Labor für hardwarenahe Programmierung und im Labor für Prozeßrechentechnik durchgeführt.

Neben den (einseitigen) Versuchsanleitungen liegen für viele Versuche weitere, ausführliche Unterlagenmappen im Labor aus. In den Glasschränken des Labors finden Sie auch Kopien von Zeitschrift-Artikeln, Handbücher und Original-Literatur. Langfristig ist vorgesehen, Versuchsunterlagen elektronisch im Internet anzubieten.

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Die Studierenden

- sind in der Lage Grundlagenwissen bei der Handhabung von exotischen oder aktuellen technischen Systemen einzusetzen.
- sind in der Lage, sich selbständig in neue Problemkreise einzuarbeiten: Problemorientiertes Lernen anstelle von Frontalunterricht.
- erlangen mehrere Wege zur Lösung der Probleme, es müssen Sackgassen erkannt werden und der Arbeitseinsatz sinnvoll gesteuert und in der Gruppe verteilt werden.

Bewertet wird eher die Vorgehensweise als das Ergebnis.

## **Gewichtung der Einzelleistung in der Gesamtnote**

mit Erfolg abgelegt / ohne Erfolg abgelegt

## **Literaturliste**

Wird in der Veranstaltung bekannt gegeben.





## 6.2 Projektarbeit 2

Name / engl.

Projektarbeit 2 / Project Work 2

Kürzel

PA2

Verantwortlicher

Studiengangsleiter

Lehrsprache

Das Modul wird in deutscher und englischer Sprache unterrichtet.

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

ein Semester, jeweils im Sommersemester

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 8, CPs: 10,

Präsenzzeit: 120 h, Selbststudium: 180 h, Gesamtaufwand: 300 h

Lehrveranstaltungen

Projektarbeit (8 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Studierende erarbeiten in Kleingruppen weitestgehend eigenständig Lösungen zu einem praxisorientierten Thema aus dem IT-Bereich.

Ziel ist es einen Projektablauf möglichst realitätsnah mit allen Facetten abzubilden. Die Projektthemen werden von Prüfungsberechtigten der Fakultät für Informatik vergeben und umfassen einen praktischen Teil (Software/Hardware), eine Dokumentation (Studienarbeit) und eine Präsentation.

Die Präsentation findet in der Regel im Rahmen eines Projekttagess statt. Die Abstimmung mit dem Projektsteller erfolgt in regelmäßigen persönlichen Treffen und über elektronische Kanäle. Die Bearbeitung ist nicht notwendigerweise an die Vorlesungszeit gebunden.

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970440

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Portfolioprüfung:

- Projektarbeit, 10-30 Seiten, 80%
- Präsentation, 20-40 Minuten, 20%

## **Zusätzliche Informationen**

### **hilfreiche Voraussetzungen**

Solide Kenntnisse aus den wichtigsten Themenbereichen der Informatik, wie z.B. Algorithmen und Datenstrukturen, Programmieren, Datenbanken, Datenkommunikation, Rechnerstrukturen und Betriebssysteme. Die erworbenen Kenntnisse sollten bereits in der ersten Projektarbeit (Modul PA1) praktisch angewendet worden sein.

---

## **Inhalte des Moduls**

Die Studierenden führen in kleinen Teams IT-Projekte durch. Zu den Aufgaben der Studierenden zählen Projektmanagement, sowie je nach Projekt die klassische oder agile Softwareentwicklung, Dokumentation und Präsentation der Ergebnisse.

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Nach erfolgreicher Teilnahme am Modul sind die Studierenden in der Lage:

- Teamprozesse zu verstehen und typische Teamkonflikte zu lösen.
- Software- und Hardware-Entwicklungsprojekte im Team hinsichtlich Zeit, Aufwände und Ressourcen zu planen und durchzuführen.
- Agile oder klassische Projektmanagementmethoden praktisch anzuwenden.
- Auswahl geeigneter Methoden und selbstständiges Erlernen neuer Techniken.
- Projektergebnisse verständlich zu dokumentieren und ansprechend zu präsentieren.

## **Literaturliste**

Projektspezifische Literatur wird vom Betreuer vor Beginn des Projektes bekanntgegeben.

## 7 Informatik Bachelor - 7. Semester

### 7.1 DVA Seminar

Name / engl.

DVA Seminar / Workshop of Computer Applications

Kürzel  
SEM

Verantwortlicher

Professorinnen und Professoren der Fakultät für Informatik

Lehrsprache

Das Modul wird in deutscher und/oder englischer Sprache unterrichtet.

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

Die Dauer des Moduls beträgt ein Semester.  
Das Modul wird regelmäßig im Wintersemester angeboten.

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 2, CPs: 3,  
Präsenzzeit: 30 h, Selbststudium: 60 h, Gesamtaufwand: 90 h

Lehrveranstaltungen

DVA Seminar (2 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Im Rahmen dieser Lehrveranstaltung werden mehrere Themenbereiche von verschiedenen Dozenten angeboten, aus denen ein Einzelthema gewählt werden kann. Dies geschieht i.a. zum Ende des vorangehenden Semesters, in manchen Fällen auch im Wege einer kurzen Einführungsveranstaltung. Die Anmeldung erfolgt online und ist verbindlich. Für das Seminar gilt Anwesenheitspflicht, es wird eine aktive Teilnahme (Diskussion, Kolloquium) erwartet.

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970420

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Portfolioprüfung:

- Studienarbeit, 5-15 Seiten, 70%
- Präsentation, 15-30 Minuten, 30%

## **Inhalte des Moduls**

Ziel des Seminars ist die selbständige Erarbeitung von vertieften Kenntnissen in einem abgeschlossenen Bereich des angebotenen Themengebiets sowie die aktive Beschäftigung im Rahmen der Einzelpräsentationen mit weiteren Beiträgen hierzu. Seine Ergebnisse fast jeder Teilnehmer in einer Ausarbeitung zusammen und präsentiert sie in einem Vortrag.

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Die Studierenden erlangen detaillierte Kenntnisse im gewählten Themenbereich sowie erweiterte Kompetenzen in den Bereichen Wissenschaftliches Arbeiten, Präsentation und Rhetorik.

## **Literaturliste**

Die Literaturempfehlungen richten sich nach dem jeweiligen Themengebiet der Dozenten. Diese werden daher jeweils von den Dozenten aktuell bereit gestellt.

Es wird empfohlen mit Antritt des Seminars die Angebote der Hochschulbibliothek insbesondere zur „Recherche“ und „Zitieren“ zu nutzen. Hierzu können Sie die aktuellen Seminartermine auf folgender Webseite prüfen:

**Seminare - Recherchieren, Wissenschaftliches Arbeiten, Zitieren und Literatur-/Wissensverwaltung: all das können Sie in unseren Bibliotheksseminaren an der Hochschule Augsburg lernen**

## 7.2 Bachelor-Seminar

Name / engl.

Bachelor-Seminar / Bachelor Mentoring Workshop

Kürzel

BSEM

Verantwortlicher

Professorinnen und Professoren der Fakultät für Informatik

Lehrsprache

Das Modul wird in deutscher und/oder englischer Sprache angeboten.

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

Die Dauer des Moduls beträgt ein Semester. Das Modul wird regelmäßig sowohl im Sommersemester als auch im Wintersemester angeboten.

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 4, CPs: 5,  
Präsenzzeit: 60 h, Selbststudium: 90 h, Gesamtaufwand: 150 h

Lehrveranstaltungen

Bachelor-Seminar (2 SWS)

Lehr-/Lernmethoden

Seminar, Coaching, Praktikum, Übung

### Prüfung

Prüfungsnummer

2970450

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Präsentation, 20 Minuten

### Zusätzliche Informationen

hilfreiche Voraussetzungen

Das Bachelorseminar wird vorbereitend und begleitend zur Bachelorarbeit durchgeführt.

### Inhalte des Moduls

### **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Ziel ist es, die Studierenden begleitend zur Bachelorarbeit an eine geeignete wissenschaftlichen Methodik heranzuführen. Der die Bachelorarbeit betreuende Dozent ist gleichzeitig auch der Dozent für das Bachelorseminar. Die Organisation und der Inhalt des Bachelorseminars wird durch den jeweiligen Dozenten selbst festgelegt. Inhaltlich könnten im Bachelorseminar sowohl wissenschaftliches Arbeiten als auch fachliche Themen aus dem Umfeld der Bachelorarbeiten abgehandelt werden.

### **Gewichtung der Einzelleistung in der Gesamtnote**

mit Erfolg abgelegt / ohne Erfolg abgelegt

### **Literaturliste**

Es wird empfohlen mit Antritt des Seminars die Angebote der Hochschulbibliothek insbesondere zur „Recherche“ und „Zitieren“ zu nutzen. Hierzu können Sie die aktuellen Seminartermine auf folgender Webseite prüfen:

**Seminare - Recherchieren, Wissenschaftliches Arbeiten, Zitieren und Literatur-/Wissensverwaltung: all das können Sie in unseren Bibliotheksseminaren an der Hochschule Augsburg lernen**

## 7.3 Bachelorarbeit

Name / engl.

Bachelorarbeit / Bachelor Thesis

Kürzel

BA

Verantwortlicher

Professorinnen und Professoren der Fakultät für Informatik

Lehrsprache

Das Modul wird in deutscher und/oder englischer Sprache unterrichtet.

Fakultät

Fakultät für Informatik

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Dauer / Angebot

Das Modul wird regelmäßig sowohl im Wintersemester als auch im Sommersemester angeboten.

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

ECTS: 12, Arbeitsstunden: 360 h

Bearbeitungszeit: 4 Monate

Lehrveranstaltungen

Bachelorarbeit

Lehr-/Lernmethoden

Wissenschaftliches Arbeiten

### Prüfung

Prüfungsnummer

9050

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Studienarbeit, 20-80 Seiten

### Zusätzliche Informationen

hilfreiche Voraussetzungen

Informationen zur Bachelorarbeit können unter § 11 der Studien- und Prüfungsordnung entnommen werden.

### Inhalte des Moduls



## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

## Literaturliste

Fachliteratur zur gewählten Fragestellung.

## 8 Wahlpflichtfächer

### 8.1 Allgemeinwissenschaftliches Wahlpflichtfach

Name / engl.

Allgemeinwissenschaftliches Wahlpflichtfach /

Kürzel

W.WAHL

Verantwortlicher

Studiengangsleiter

Lehrsprache

Das Modul wird in deutscher und englischer Sprache unterrichtet.

Fakultät

Fakultät für angewandte Geistes- und Naturwissenschaften

Dauer / Angebot

Die Dauer des Moduls beträgt ein Semester.

Verwendbarkeit

Informatik Bachelor

Das Modul wird regelmäßig sowohl im Sommersemester als auch im Wintersemester angeboten.

Arbeitsaufwand / Zusammensetzung

SWS: 4, CPs: 4,

Präsenzzeit: 60 h, Selbststudium: 60 h, Gesamtaufwand: 120 h

Lehrveranstaltungen

Als allgemeinwissenschaftliche Wahlpflichtfächer können alle an der Hochschule Augsburg angebotenen Lehrveranstaltungen gewählt werden, soweit sie nicht Pflicht- oder Wahlpflichtfächer dieses Studiengangs sind bzw. in der Ausschlussliste des Studiengangs geführt werden.

Lehr-/Lernmethoden

Die Lehr- und Lernmethoden, sowie die verwendeten Lehrmedien variieren je nach Veranstaltung.

### Prüfung

Prüfungsnummer

Benotung

Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.

Prüfungsform

Die Art und Dauer der Prüfung variiert je nach Veranstaltung und ist dem Modulhandbuch der Fakultät für angewandte Geistes- und Naturwissenschaften zu entnehmen.

## **Zusätzliche Informationen**

### **hilfreiche Voraussetzungen**

Informationen zur Teilnahme an Wahlpflichtfächern können unter §7 der Studien- und Prüfungsordnung entnommen werden.

---

## **Inhalte des Moduls**

Die allgemeinwissenschaftliche Ausbildung an der Hochschule Augsburg umfasst ein vielseitiges Angebot in geistes-, gesellschafts- und naturwissenschaftlichen Fächern. Die Studierenden lernen Wissensgebiete kennen, die über ihr fachspezifisches Studium hinausgehen.

## **Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Die allgemeinwissenschaftlichen Wahlpflichtfächer stellen gewissermaßen ein "Studium generale" dar. Die Studierenden sind in der Lage, das erworbene theoretische Wissen in Studium und Beruf praktisch anzuwenden.

## **Gewichtung der Einzelleistung in der Gesamtnote**

Die Art und Dauer der Prüfung variiert je nach Veranstaltung und ist dem Modulhandbuch der Fakultät für angewandte Geistes- und Naturwissenschaften zu entnehmen.

## **Literaturliste**

Die Literaturliste ist dem Modulhandbuch der Fakultät für angewandte Geistes- und Naturwissenschaften zu entnehmen.

## 8.2 Fachbezogene Wahlpflichtfächer

Name / engl.

Fachbezogene Wahlpflichtfächer / Optional required Subjects

Kürzel	Verantwortlicher Professorinnen und Professoren der Fakultät für Informatik
Lehrsprache Siehe Angaben des jeweiligen FWP-Fachs	Fakultät Fakultät für Informatik
Verwendbarkeit Informatik Bachelor	Dauer / Angebot Die Dauer des Moduls beträgt ein Semester. Das Modul wird sowohl im Sommersemester als auch im Wintersemester angeboten.
Arbeitsaufwand / Zusammensetzung SWS: 22, CPs: 24, Präsenzzeit: 330 h, Selbststudium: 390 h, Gesamtaufwand: 720 h	
Lehrveranstaltungen Die FWP-Fächer können aus dem Angebot der Fakultät für Informatik ausgewählt werden.	
Lehr-/Lernmethoden Seminaristischer Unterricht, Seminar, Praktikum, Directed Reading	
<b>Prüfung</b>	
Prüfungsnummer	Benotung Gemäß § 20 der APO in der jeweils gültigen Fassung.
Prüfungsform Weitere Informationen zu den fachbezogenen Wahlpflichtfächern finden Sie auf der Webseite des Studiengangs unter Studienrelevante Downloads.	
<b>Zusätzliche Informationen</b>	
hilfreiche Voraussetzungen Informationen zur Teilnahme an Wahlpflichtfächern können der Studien- und Prüfungsordnung entnommen werden.	

**Inhalte des Moduls**

Spezifische Fachkompetenz in den einzelnen Fächern.

**Qualifikationsziele des Moduls, Lernziele und Kompetenzen**

Spezifische Fachkompetenz in den jeweiligen Fächern.

**Gewichtung der Einzelleistung in der Gesamtnote**

Weitere Informationen zu den fachbezogenen Wahlpflichtfächern finden Sie auf der Webseite des Studiengangs unter Studienrelevante Downloads.

**Literaturliste**

Literatur wird im Seminar bekannt gegeben.

## Index

Allgemeinwissenschaftliches  
Wahlpflichtfach , 90

Bachelor-Seminar , 86  
Bachelorarbeit , 88  
Betriebssysteme , 64  
Betriebswirtschaftslehre , 68

Datenbanken , 48  
Datenbanken (SPO 2007) , 52  
Datenkommunikation , 30  
DV-Recht , 72  
DVA Seminar , 84

Englisch , 32

Fachbezogene Wahlpflichtfächer , 92

Grundlagen der Informatik 1 , 10  
Grundlagen der Informatik 2 , 26

Mathematik 1 , 8  
Mathematik 2 , 22

Numerische Mathematik , 56

Praktikum DVA , 78  
Praktische Tätigkeit (Praxissemester) ,  
74

Praxis-Seminar , 76  
Programmieren 1 , 4  
Programmieren 2 , 18  
Programmieren 3 , 34  
Projektarbeit 1 , 66  
Projektarbeit 2 , 82

Rechnerstrukturen 1 , 14  
Rechnerstrukturen 2 , 60

Software-Engineering 1 , 6  
Software-Engineering 2 , 20  
Software-Engineering 3 , 38  
Statistik , 42  
Statistik (SPO 2007) , 44  
Systemnahe Programmierung , 46