

Angewandte Informatik



Bachelor of Science

- Form: Erststudium
- Typ: Vollzeitstudium
- Art: Präsenzstudium
- Regelstudienzeit: 6 Semester
- [Homepage des Studiengangs](#)



International
Office

Stand: 04.04.2018

2. Semester

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B21	Algorithmen und Datenstrukturen	P	SL/Ü	2/1	5	1b	-	B11, B13
B22	Betriebssysteme	P	SL/Ü	2/2	5	1b	-	B13
B23	Programmierung 2	P	SL/Ü	2/2	6	1b	-	B13
B24	Mathematik 2	P	SL/Ü	3/1	5	1b	-	B14
B25	Betriebswirtschaftslehre	P	SL/Ü	2/1	5	1a	-	-
B26	Fremdsprache 2	WP	Ü	4	4	1b	-	B16
Summe Semester				11/11	30			

3. Semester

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B31	Software-Engineering	P	SL/Ü	2/2	5	1b	-	B11, B23
B32	Datenbanken	P	SL/Ü	2/2	5	1b	-	B11, B23
B33	Programmierung 3	P	SL/Ü	2/2	6	1b	-	B23
B34	Mathematik 3	P	SL/Ü	2/2	5	1b	-	B24
B36	AWE-Modul 1	WP	SL	2	2	1a	-	-
B37	AWE-Modul 2	WP	SL	2	2	1a	-	-
B35	Wahlpflichtmodul 1 ^{*2)}	WP	SL/Ü	2/2	5	^{*1)}	-	^{*1)}
Summe Semester				14/10	30			

4. Semester

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B41	Verteilte Systeme	P	SL/Ü	2/2	5	1b	-	B33
B42	Webentwicklung	P	SL/Ü	2/2	5	1b	-	B23
B43	Computergrafik	P	SL/Ü	2/2	5	1b	-	B31, B33
B44	Wahlpflichtmodul 2 ^{*2)}	WP	SL/Ü	2/2	5	^{*1)}	-	^{*1)}
B45	Wahlpflichtmodul 3 ^{*2)}	WP	SL/Ü	2/2	5	^{*1)}	-	^{*1)}
B46	Projektmanagement	P	SL/Ü	2/1	5	1a	-	-
Summe Semester				12/11	30			

5. Semester

Nr.	Modulbezeichnung	Art	Form	SWS	LP	NSt	NV	EV
B51	Komponentenbasierte Entwicklung	P	SL/Ü	2/2	5	1b	-	B31, B33
B52	Datenschutz und Datensicherheit	P	SL/Ü	2/1	5	1b	-	1.-4. Sem.
B53	Spezielle Anwendungen der Informatik ^{*4)}	WP	SL/Ü	2/1	5	1b	-	1.-4. Sem.
B54	Wahlpflichtmodul 4 ^{*2)}	WP	SL/Ü	2/2	5	^{*1)}	-	^{*1)}
B55	Wahlpflichtmodul 5 ^{*2)}	WP	SL/Ü	2/1	5	^{*1)}	-	^{*1)}
B56	Projektstudium ^{*3)}	WP	P	2	5	1b	-	1.-4. Sem.
Summe Semester				10/9	30			

Stand: 04.04.2018

Erläuterungen:

Form der Lehrveranstaltung:

SL	= Seminaristischer Lehrvortrag
Ü	= Übung
S	= Seminar
P	= Projekt
EL	= E-Learning

Art des Moduls:

P	= Pflichtmodul
WP	= Wahlpflichtmodul
LP	= Leistungspunkte (ECTS)
SWS	= Semesterwochenstunde

NSt: Niveaustufe

NV: notwendige Voraussetzung

EV: empfohlene Voraussetzung

Stand: 04.04.2018

Anlage 2 zur Studienordnung für den Bachelorstudiengang
Angewandte Informatik**Lernergebnis und Kompetenzen für jedes Modul:**

Name	B21 Algorithmen und Datenstrukturen
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden kennen wichtige Algorithmen und die zugehörigen Datenstrukturen • Sie können für grundlegende Aufgabenstellungen passende Algorithmen und Datenstrukturen auswählen • Die Studierenden können die Laufzeit von Algorithmen bewerten, vergleichen und in die zugehörigen Komplexitätsklassen einordnen • Sie erwerben Fachkompetenz zu Analyse und Design von Algorithmen

Name	B22 Betriebssysteme
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden erwerben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verständnis der Bedeutung des Betriebssystems als Schnittstelle zwischen Hardware und Anwendung • Fähigkeit zur Programmierung von Shell-Skripten und Systemprogrammen • Erfahrungen mit der Nutzung grundlegender Betriebssystemfunktionen

Name	B23 Programmierung 2
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können Probleme in Form von Klassendiagrammen formulieren und diese objektorientiert implementieren. • Die Studierenden erwerben Grundkenntnisse einer objektorientierten Programmiersprache und lernen, ihre Problemlösungen darin auszudrücken. • Die Studierenden erlangen grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten im Testen modularer bzw. objektorientierter Software

Name	B24 Mathematik 2
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden erwerben folgende mathematische Grundkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundwissen in Analysis • Fähigkeit zur Anwendung mathematischer Methoden in Anwendungsgebieten der Informatik

Name	B25 Betriebswirtschaftslehre
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Fachübergreifende Sachkompetenz: Wirtschaftliche Grundkompetenz:</p> <p>Die Studierenden verstehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die grundlegenden Modelle der VWL, • die grundlegenden Modelle betriebswirtschaftlichen Handelns in den Bereichen: <ul style="list-style-type: none"> • Organisations- und Unternehmensformen • Funktionsbereiche eines Betriebes • (Digitale) Wertschöpfung • Betriebliche Prozesse • Betriebliches Rechnungswesen und Controlling • (Strategisches) Management • Betriebswirtschaft und Informatik

Stand: 04.04.2018

Name	B31 Software Engineering
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden erwerben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeiten zur Modellierung von Softwaresystemen • Fähigkeiten zur Nutzung von Vorgehensmodellen • Fähigkeiten zur Entwicklung und Dokumentation von Softwarelösungen • Sie beherrschen Werkzeuge der Softwaretechnik

Name	B32 Datenbanken
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Schulung des Abstraktionsvermögens, Fähigkeit zum von Datenbanken (ER-Modell, Normalformen) • Kenntnis des Relationalen Modells einschließlich der Operationen der Relationalen Algebra • Praktischer Umgang mit Datenbanken – detaillierte Kenntnisse in SQL • Fähigkeit zur Implementierung einer Datenbankbindung an Anwendungsprogramme • Grundlegende Kenntnisse zu den Themen Transaktionen, Mehrbenutzerbetrieb und Datenindexierung

Name	B33 Programmierung 3
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können anspruchsvolle Probleme in Form von Klassendiagrammen formulieren und diese objektorientiert implementieren. • Die Studierenden haben ihre Kenntnisse einer objektorientierten Programmiersprache erweitert und gelernt, Problemlösungen darin auszudrücken.

Name	B34 Mathematik 3
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden erwerben folgende mathematische Grundkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Anwendung mathematischer Methoden in Anwendungsgebieten der Informatik • Benutzung einer Mathematiksoftware als Hilfsmittel zur Problemlösung und Visualisierung von mathematischen Aufgabenstellungen

Name	B41 Verteilte Systeme
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden erwerben folgende Kompetenzen: • Technologische Kompetenz – Verteilte Systeme • Praktisch-gestalterische Kompetenz – Analyse und Design (Fähigkeit zur Analyse, Bewertung und zum Vergleich verschiedener Technologien zur Erstellung verteilter Anwendungen) • Praktisch-gestalterische Kompetenz – Realisierung (Fähigkeit zum Entwurf und zur Entwicklung einfacher verteilter Anwendungen)

Stand: 04.04.2018

Name	B42 Webentwicklung
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden kennen client- und serverseitiger Programmierertechniken • Sie verstehen der Entwicklungsaspekte dynamischer Webanwendungen • Sie können ausgewählter Frameworks für client- und serverseitige Programmierung anwenden

Name	B43 Computergrafik
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden kennen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Grafikstandards, Farbmodelle, und Koordinatensysteme ○ Verfahren zur Verdeckungsbehandlung, Texturierung und zum Antialiasing ○ Interpolations- und Approximationsverfahren für Kurven und Flächen ○ 3D-Viewing-Pipeline, 3D-Transformationen ○ Globale Beleuchtungsverfahren wie Raytracing und Radiosity <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können Grafische Anwendungen entwerfen und in C oder C++ implementieren. • Die Studierenden können interaktive 3D-Programme mit OpenGL erstellen.

Name	B46 Projektmanagement
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden kennen grundsätzlicher Vorgehensmodelle bei der SW-Entwicklung • Sie verstehen der Anforderungsanalyse und der fachlichen Entwicklungsplanung • Sie verstehen Aufwandsschätzmethoden und können diese anwenden • Sie verstehen Methoden und Techniken der Projektplanung und können diese anwenden

Name	B51 Komponentenbasierte Entwicklung
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden erwerben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeiten zur Analyse, zum Entwurf und der Implementierung komponentenbasierter Softwaresysteme • Umgang mit ausgewählten Frameworks, Modellierungs- und Entwicklungsumgebungen • Fähigkeit zur Durchführung von Qualitätssicherung durch Messungen und Refactoring

Name	B52 Datenschutz und Datensicherheit
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Die Studierenden erwerben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verständnis der Grundlagen der Kryptographie • Einschätzung der Leistungsfähigkeit und Gefährdung kryptographischer Verfahren • Analyse von sicheren IT-Systemen, Bewertung von Sicherheitskonzepten • Kenntnisse der rechtlichen Grundlagen und der Gefährdungslage beim Datenschutz • Anwendung von Maßnahmen zur Verbesserung der Data Privacy

Stand: 04.04.2018

Name	B53 Spezielle Anwendungen der Informatik
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden erwerben Kenntnisse einer speziellen Anwendung der Informatik • Sie erweitern ihre Fähigkeiten, sich in neue Themen rasch einzuarbeiten
Name	B56 Projektstudium
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden erweitern ihre Fähigkeiten zur zielorientierten Lösung von komplexen IT-Anwendungen • Sie trainieren Teamfähigkeit • Sie erwerben soziale Kompetenz durch Gruppenarbeit
Name	B56 Projektstudium - iOS App Entwicklung
	<ul style="list-style-type: none"> • Von der Idee zur App. Ziel des Projekts ist, eine iOS App zu entwickeln - vom Entwurf über Prototypen zur lauffähigen App.
Name	B56 Projektstudium - UniSketch
	<ul style="list-style-type: none"> • Das web-basierten Skizziersystems UniSketch erlaubt es, Skizzen mit anderen Nutzern zu teilen und gemeinsam daran zu arbeiten. Dieses auf AngularJS basierende Skizziersystem soll um neue Funktionalitäten erweitert werden, z. B. eine verbesserte Skizzen-Verwaltung (Sketch Library), neue Skizziertechniken oder eine 3D-Visualisierung (Einbindung in Unity). Die konkreten Anforderungen werden zu Beginn des Semesters gemeinsam erarbeitet und im Laufe des Semesters in einem agilen Prozess umgesetzt.
Name	B56 Projektstudium - Avatare in der CAVE
	<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Beschäftigung mit der Spiele-Engine Unity3D • Vertiefte Beschäftigung mit der CAVE der HTW Berlin • Interaktionskonzepte für Virtual-Reality-Anwendungen • Schwache KI-Algorithmen • Skelettales Tracking • Integration von Sprachinterfaces
Name	B56 Projektstudium - Softwareentwicklung anhand eines Big Data Projekts
	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden erweitern ihre Fähigkeiten zur zielorientierten Lösung von komplexen IT-Anwendungen • Sie trainieren Teamfähigkeit • Sie erwerben soziale Kompetenz durch Gruppenarbeit
Name	B56 Projektstudium - Markerloses Augmented Reality mit Plane-Detection
	<ul style="list-style-type: none"> • "Mithilfe von iOS und ARKit sowie Android und ARCore können planare Oberflächen erkannt und zur Platzierung von 3D-Modellen im AR-Raum genutzt werden. Hierfür steht als Einstieg ein hochauflösendes Modell vom Konzerthaus Berlin zur Verfügung. Unter der Verwendung von geeigneten Bibliotheken soll eine mobile Anwendung entwickelt werden, um 3D-Modelle anzuzeigen und mit ihnen zu interagieren."
Name	B56 Projektstudium - Wikiplag -Plattform zur Erkennung von Wikipedia-Plagiaten

Stand: 04.04.2018

	<ul style="list-style-type: none">• Im SS2016 wurde im Rahmen eines Projektstudiums eine Anwendung entwickelt, die von Wikipedia plagierte Textpassagen auffindet und anzeigt, Das Ergebnis des Projektstudiums ist unter der URL: http://wikiplag.f4.htw-berlin.de/ verfügbar. Der dazugehörige Sourcecode kann unter github eingesehen https://github.com/WikiplagWS17 werden.• Das diesjährige Projektstudium soll die Algorithmen zur Erkennung der Plagiate fokussieren. Auf Basis des vorhandenen inversen Indexes der Wikipedia-Datenbasis (gespeichert in der NoSQL-DB Cassandra) sollen unterschiedliche Algorithmen entwickelt und verglichen werden.
--	--

Stand: 04.04.2018

Wahlpflichtmodule der Anwendungsschwerpunkt

Module des Anwendungsschwerpunktes Soziale Webtechnologien

Name	B35WT Grundlagen Sozialer Netze
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Informatische Fachkompetenz: Praktisch gestalterische Kompetenz • Analyse und Design • Methodenkompetenzen: Analytische Kompetenz: Urteils- und Entscheidungskompetenz • Selbstkompetenz: Reflexion, Ethik und Verantwortung

Name	B44WT Content Management, Such- und Texttechnologien
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Technologische Kompetenz: Informationssysteme für textuelle, unstrukturierte Daten; Standards für Content Management Systeme • Fähigkeit zur Analyse und Design von Informationssystemen unter Verwendung von Such- und Texttechnologien • Fähigkeiten zur Entwicklung von Informationssystemen für textuelle Daten

Name	B45WT Wissensrepräsentation
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden erhalten einen Einstieg in das Thema der Wissensrepräsentation. • Es werden die Arten von Wissen und die generellen Möglichkeiten, der Repräsentation von explizitem Wissen vorgestellt und diskutiert. • Die Studierenden sind danach grundlegend in der Lage, wissensbasierte Systeme zu planen und zu entwickeln und verschiedene Herangehensweisen an die Entwicklung solcher Systeme zu bewerten.

Name	B54WT Entwicklung sozialer Anwendungen
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Analyse, Bewertung und zum Vergleich verschiedener Technologien zur Erstellung sozialer Anwendungen • Fähigkeit zur Entwicklung sozialer Anwendung • Kenntnisse über Möglichkeiten und Standards der Vernetzung und des Identitätsmanagements

Name	B55WT Ausgewählte Kapitel sozialer Webtechnologien
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse von Architekturen Sozialer Webanwendungen • Detaillierte Kenntnisse zu speziellen Protokollen und Frameworks • Grundlegende Fähigkeiten zum Entwurf und der Implementierung skalierbarer und fehlertoleranter Systeme

Module des Anwendungsschwerpunktes Multimedia

Name	B35MM Einführung in Multimedia
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden erwerben Kenntnisse über die Möglichkeiten der Medienwahl für Multimediaanwendungen • Sie erwerben Kenntnisse und Fertigkeiten im Umgang mit multimedialen Referenzanwendungen

Name	B44MM Gestaltung von Multimediasystemen
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden erwerben Kenntnisse und Fertigkeiten um bei der Realisierung interaktiver Benutzerschnittstellen grundsätzliche ergonomische Gesichtspunkte zu berücksichtigen • Sie erweitern ihre Fähigkeiten, bei der Realisierung von Web-Anwendungen grundsätzliche Gestaltungsgesichtspunkte zu berücksichtigen

Name	B45MM Entwicklung von Multimediasystemen
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden erwerben Kenntnisse über die Integration multimedialer Inhalte in die Softwareentwicklung • Sie erwerben praktische Fertigkeiten im Umgang mit mindestens einer Softwarebibliothek zur Entwicklung multimedialer Anwendungen

Name	B54MM Audio- und Videotechnik
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis physikalischer Grundlagen für die Digitalisierung von Audio, Bildern und Video • sicherer Umgang mit Kompressionsproblematik in Bezug auf Kompressionsrate und Qualität • Kenntnisse von Standards in der Audio- und Videotechnik

Name	B55MM Ausgewählte Kapitel multimedialer Anwendungen
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden haben ein ausgewähltes Kapitel multimedialer Anwendungen kennengelernt. • Sie haben darin grundlegende Kenntnisse und Fertigkeiten erworben. • Sie haben ihre Fähigkeiten, sich rasch in ein neues Gebiet einzuarbeiten, erweitert.

Stand: 04.04.2018

Module des Anwendungsschwerpunktes Mobile Anwendungen

Name	B35MA Grundlagen mobiler Anwendungen
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis der grundsätzlichen Prinzipien von Public Land Mobile Networks am Beispiel von GSM bzw. UMTS • Verständnis Prinzipien spontaner mobiler Netze • Verständnis grundlegender Prinzipien der Verschlüsselung in mobilen Netzen • Verständnis und grundlegende Kenntnisse im Bau mobiler Anwendungen • Verständnis der Prinzipien der Satellitenortung

Name	B44MA Drahtlose Netzwerke
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse über den Informationsaustausch mittels elektromagnetischer Wellen • Kenntnisse der mobiler Protokoll-Stacks • Fähigkeiten im Bau einer drahtlosen Ad-hoc Anwendung • Kenntnisse der Besonderheiten drahtloser Netzwerke

Name	B45MA Ortsbasierte Informationssysteme
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden erhalten Kenntnisse über die mathematischen und technischen Grundlagen in Geoinformationssystemen. Sie erhalten praktische Fähigkeiten im Umgang mit GIS durch den Bau eines einfachen ortsbasierten Systems. • Die Studierenden können danach die existierende ortsbasierte Systeme und Frameworks in ihrer Funktion besser verstehen und deren Qualität besser bewerten und unterschiedliche Produkte besser bewerten. • Die Studierenden erlangen Kenntnisse über ortsbasierte Tags, wie 2 / 3D Barcodes.

Name	B54MA Technik mobiler Systeme
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden erlangen theoretische Grundlagen und praktische Fähigkeiten im Bau von Anwendungen von mobilen Geräten. • Sie erhalten Kompetenz im Umgang mit Entwicklungsplattformen für mobile Geräte und der Durchführung von Projekten in dem Bereich. • Sie erlangen theoretische und praktische Fähigkeiten im Bau und dem Testen von Software-Systemen für mobile Geräte.

Name	B55MA Ausgewählte Kapitel mobiler Anwendungen
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung ausgewählter Bereiche Mobiler Anwendungen • Kenntnis von aktuellen Trends im Bereich der mobilen Anwendungen

Stand: 04.04.2018

Module des Anwendungsschwerpunktes Gesundheitsinformatik

Name	B35GI Einführung in die Gesundheitsinformatik
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis unterschiedlicher Bereiche des Gesundheitswesens • Fähigkeit zur Anwendung von IT-Techniken in unterschiedlichen Bereichen des Gesundheitswesens • Kenntnis ausgewählter medizinischer Fachtermini

Name	B44GI Medizinische Bildverarbeitung
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Entwicklung von eigenen Bildverarbeitungsprogrammen • Verständnis der Grundlagen der Bildverarbeitung • Kenntnis der Besonderheiten medizinischer Bilddaten • Kenntnis der bildgebenden Verfahren in der Medizin

Name	B45GI Informationssysteme im Gesundheitswesen
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis von unterschiedlichen Standards und Begrifflichkeiten im Bereich Gesundheitsinformatik • Kenntnis unterschiedlicher Informationssysteme für das Gesundheitswesen • Fähigkeit, Informationssysteme für das Gesundheitswesen zu entwickeln oder einzusetzen • Kenntnis der IT-gestützten Abläufe in Einrichtungen des Gesundheitswesens

Name	B54GI Visualisierung medizinischer Daten
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der bildgebenden medizinischen Geräte • Kenntnis unterschiedlicher Visualisierungsansätze • Kenntnis von 3D-Visualisierungsalgorithmen • Fähigkeit eigene Visualisierungssysteme zu entwickeln

Name	B55GI Ausgewählte Kapitel der Gesundheitsinformatik
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung ausgewählter Bereiche der Gesundheitsinformatik • Kenntnis von aktuellen Trends im Bereich der Gesundheitsinformatik

Stand: 04.04.2018

Übersicht Wahlpflichtmodule der Anwendungsschwerpunkte

Wahlpflichtmodule des Kerncurriculums (B35, B44, B45, B54, B55):

Den Studierenden werden vier Anwendungsschwerpunkte angeboten, von denen einer im Umfang von 20 Leistungspunkten gewählt werden kann:

WT	Soziale Webtechnologien	MM	Multimedia
MA	Mobile Anwendungen	GI	Gesundheitsinformatik

Studierende, die jeweils vier Module aus einem Anwendungsschwerpunkt (WT, MM, MA oder GI) erfolgreich absolviert haben, bekommen den gewählten Schwerpunkt im Zeugnis ausgewiesen. Studierende, die die fünf Wahlpflichtmodule B35, B44, B45, B54, B55 beliebig wählen, bekommen diese unter „Wahlpflichtmodule“ im Zeugnis ausgewiesen.

Zu jedem Anwendungsschwerpunkt werden 5 Module à 5 Leistungspunkten angeboten.

Modul	Soziale Webtechnologien	LP	NSt	NV	EV
B35WT	Grundlagen sozialer Netze	5	1a	-	-
B44WT	Content Management, Such- und Texttechnologien	5	1b	-	B35WT
B45WT	Wissensrepräsentation	5	1b	-	B35WT
B54WT	Entwicklung sozialer Anwendungen	5	1b	-	B35WT, B42
B55WT	Ausgewählte Kapitel sozialer Webtechnologien	5	1b	-	B32, B33, B41, B35WT
Modul	Multimedia	LP	NSt	NV	EV
B35MM	Einführung in Multimedia	5	1b	-	B12, B23
B44MM	Gestaltung von Multimediasystemen	5	1b	-	B35MM
B45MM	Entwicklung von Multimediasystemen	5	1b	-	B23, B35MM
B54MM	Audio- und Videotechnik	5	1b	-	B33, B35MM
B55MM	Ausgewählte Kapitel multimedialer Anwendungen	5	1b	-	B33, B35MM
Modul	Mobile Anwendungen	LP	NSt	NV	EV
B35MA	Grundlagen mobiler Anwendungen	5	1a	-	-
B44MA	Drahtlose Netzwerke	5	1b	-	B35MA
B45MA	Ortsbasierte Informationssysteme	5	1b	-	B35MA
B54MA	Technik mobiler Systeme	5	1b	-	B35MA
B55MA	Ausgewählte Kapitel mobiler Anwendungen	5	1b	-	B35MA
Modul	Gesundheitsinformatik	LP	NSt	NV	EV
B35GI	Einführung in die Gesundheitsinformatik	5	1a	-	-
B44GI	Medizinische Bildverarbeitung	5	1b	-	B35GI
B45GI	Informationssysteme im Gesundheitswesen	5	1b	-	B35GI
B54GI	Visualisierung medizinischer Daten	5	1b	-	B35GI
B55GI	Ausgewählte Kapitel der Gesundheitsinformatik	5	1b	-	B35GI