



Einführung ins Studium Master Informatik

Inhalt



- Übersicht
- Aufbau des Studiums
- Prüfungen
- Fragen

Übersicht



Allgemein:

- Regelstudienzeit: 3 Semester (2 Vorlesungssemester + 1 Thesissemester)
- 90 CP insgesamt
- 3 Wahlpflichtblöcke, die Vertiefungsrichtungen entsprechen:
- Software-Engineering
- Medieninformatik
- Maschinelles Lernen

Mehr dazu gibt es im Modulhandbuch: <https://intranet.hka-iwi.de/iwii/info/modules/INFM>

Aufbau des Studiums – Laut SPO

Softwareengineering	Maschinelles Lernen	Medieninformatik	Pflicht
Theorie effizienter Algorithmen - Graphenalgorithmen - SAT Solving + Übung	Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen Übung	Smart Interaction - Smart Interaction - Smart Interaction Übung	Wissenschaftstheorie & Ethik - Wissenschaftstheorie - Ethik für Informatik
Konzepte von Programmiersprachen - Programmierparadigmen - Optimierung von Programmen	Data Science - Data Science - Optimierung - Optimierung Übung	Interaction Design - Interaction Design - Übung dazu	Management Kompetenz - IT-Projektmanagement - IT-Enterpreneurship
Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen Labor - Parallele Programmierung Labor			Projektarbeit 1
Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz Übung			Mobile und Verteilte Systeme - Mobile Systeme - Verteilte Systeme - Verteilte Systeme Labor
Game Design - Game Design - Game Design Übung			Projektarbeit 2
Spezielle Kapitel SE / ML / MI			Seminararbeit
Thesis			

Aufbau des Studiums – Pflicht

<p>Pflichtteil muss von allen absolviert werden</p>	<p>Maschinelles Lernen</p> <p>chinelles Lernen chinelles Lernen chinelles Lernen Übung</p>	<p>Medieninformatik</p> <p>Smart Interaction - Smart Interaction - Smart Interaction Übung</p>	<p>Pflicht</p>
<p>Konzepte von Programmiersprachen - Programmierparadigmen - Optimierung von Programmen</p>	<p>Data Science - Data Science - Optimierung - Optimierung Übung</p>	<p>Interaction Design - Interaction Design - Übung dazu</p>	<p>Wissenschaftstheorie & Ethik - Wissenschaftstheorie - Ethik für Informatik</p>
<p>Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen Labor - Parallele Programmierung Labor</p>	<p>Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz Üb</p>	<p>Game Design</p> <p>Es sind neben den Vorlesungen zwei Projektarbeiten und eine Seminararbeit vorgesehen</p>	<p>Management Kompetenz - IT-Projektmanagement - IT-Enterpreneurship</p>
<p>Spezielle Kapitel SE / ML / MI</p>			<p>Projektarbeit 1</p>
			<p>Mobile und Verteilte Systeme - Mobile Systeme - Verteilte Systeme - Verteilte Systeme Labor</p>
<p>Thesis</p>			<p>Projektarbeit 2</p> <p>Seminararbeit</p>

Aufbau des Studiums – Wahlpflicht

Softwareengineering	Maschinelles Lernen	Medieninformatik
Theorie effizienter Algorithmen - Graphenalgorithmen - SAT Solving + Übung	Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen Übung	Smart Interaction - Smart Interaction - Smart Interaction Übung
Konzepte von Programmiersprachen - Programmierparadigmen - Optimierung von Programmen	Data Science - Data Science - Optimierung - Optimierung Übung	Interaction Design - Interaction Design - Übung dazu
Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen Labor - Parallele Programmierung Labor	Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz Übung	Game Design - Game Design - Game Design Übung
Mobile und Verteilte Systeme - Mobile Systeme - Verteilte Systeme - Verteilte Systeme Labor	Spezielle Kapitel SE / ML / MI	
Thesis		

Pflicht

Wissenschaftstheorie & Ethik
 - Wissenschaftstheorie

Wahlpflichtblock 1-3
 3 aus den 9 verfügbaren Modulen wählen
 → 21 CP

Achtung: Es gibt teilweise Abhängigkeiten zwischen den Modulen!

Projektarbeit 2

Seminararbeit

Aufbau des Studiums – Spezielle Kap.

Softwareengineering	Maschinelles Lernen	Medieninformatik	Pflicht
Theorie effizienter Algorithmen - Graphenalgorithmen - Modellierung und Simulation	Spezielle Kapitel: Es werden je nach Semester verschiedene angeboten, die je nach Vertiefung gewählt werden können	Gestaltung und Konzeption Interaktionsgestaltung Interaktionsgestaltung Übung	Wissenschaftstheorie und Ethik - Wissenschaftstheorie
Konzepte von Programmiersprachen - Programmierparadigmen - Optimierung von		- Optimierung - Optimierung Übung	Interaktion und Technologie Wahrnehmungsbasierte Interaktion - Übung dazu
Spezielle Kapitel SE: Codierungstheorie Modellierung und Simulation - Parallele Programmierung Labor	Spezielle Kapitel KI: Spezielle Kapitel KI 1 + 2 Summer/Winter School Advanced Topic in AI	Spezielle Kapitel MI: Vorlesung + Übung Spielerische Interaktion - Game Design + Development - Game Design + Development Übung	Projektarbeit 1
Spezielle Kapitel SE / ML / MI			Mobile und Verteilte Systeme - Mobile Systeme - Verteilte Systeme - Verteilte Systeme Labor
			Projektarbeit 2
			Seminararbeit
Thesis			

Aufbau des Studiums – Im WS 24/25



Laut Aushang Ende SS 24 (kann noch Änderungen unterliegen)

Softwareengineering	Maschinelles Lernen	Medieninformatik	Pflicht
Theorie effizienter Algorithmen - Graphenalgorithmen - SAT Solving + Übung	Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen - Maschinelles Lernen Übung	Smart Interaction - Smart Interaction - Smart Interaction Übung	Wissenschaftstheorie & Ethik - Wissenschaftstheorie - Ethik für Informatik
Konzepte von Programmiersprachen - Programmierparadigmen - Optimierung von Programmen	Data Science - Data Science - Optimierung - Optimierung Übung	Interaction Design - Interaction Design - Übung dazu	Management Kompetenz - IT-Projektmanagement - IT-Enterpreneurship
Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen - Softwarearchitekturen Labor - Parallele Programmierung Labor	Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz - Künstliche Intelligenz Übung	Game Design - Game Design - Game Design Übung	Mobile und Verteilte Systeme - Mobile Systeme - Verteilte Systeme - Verteilte Systeme Labor
Spezielle Kapitel SE / ML / MI			Projektarbeit 1
			Projektarbeit 2
			Seminararbeit
Thesis			

Anmeldung zu Laboren



Labore beginnen meistens **nicht** in der ersten Woche des Semesters

Anmeldung ist von Labor zu Labor unterschiedlich:

- Häufig über die Lernplattform ILIAS: <https://ilias.h-ka.de>

Informationen meist über das Schwarze Brett im Intranet:

- <https://intranet.hka-iwi.de/iwii/info/bulletinboard/INFM>

Projekt- und Seminararbeiten



2 Projektarbeiten und 1 Seminararbeit sind Pflicht

- Anmeldung gleich am 1. Vorlesungstag (Montag 30.09.) ab 8:00 Uhr
 - Themeneinsicht mit Wahl von 5 Themen nach Priorität (sehr hoch bis sehr unwahrscheinlich)
 - Anmeldung über das Intranet: <https://intranet.hka-iwi.de/iwii/>
 - Ende ist um 18:00 Uhr (automatische Verlosung nach Priorität)
 - Es kann vorkommen, dass man kein Thema bekommt
- Professoren nach Themen ansprechen oder verbliebene Themen wählen

Prüfungsanmeldung

Zu Prüfungen muss man sich im Online Portal QIS (<https://qis.hs-karlsruhe.de/>) anmelden.

➤ Prüfungsanmeldungszeitraum: 02.12.24 – 09.12.24

Manche Fächer haben eine Zulassung (Übungsschein) die separat über das Portal angemeldet werden muss

Man ist (in der Regel) bereits für alle Klausuren angemeldet, die in dem Fachsemester laut Prüfungsordnung geschrieben werden sollten.

➤ Prüfungszeitraum am Ende des Semesters 27.01.25 – 14.02.25

Für jede Prüfung zu einer Vorlesung habt ihr 2 Versuche zum Bestehen.

Wer durch eine Prüfung durchfällt MUSS diese im nächsten Semester schreiben (sog. Wiederholungsprüfung).

Sollte der zweite Versuch mit einer 4,3 bewertet werden hat man zusätzlich Anspruch auf eine mündliche Zusatzprüfung

Prüfungsabmeldung



Möchte man an einer Klausur nicht teilnehmen oder erhält keine Zulassung muss man sich abmelden

Es muss mindestens EIN VOLLER KALENDERTAG zwischen der Abmeldung und der Prüfung liegen

Eine Abmeldung am Prüfungstag geht nicht. Bei Krankheit am Prüfungstag ist zwingend ein Attest vom Arzt nötig.

Unentschuldigtes Fehlen führt automatisch zu einer 5,0

Von einer Wiederholungsprüfung kann man sich nicht abmelden

Signal Erstsemester Gruppe



Habt ihr noch Fragen?



Weitere 0-Phase – Heute



- Campusrundgang
- Brunch

Weitere 0-Phase – Nächste Woche



- Montagabend 17 Uhr: Bar Hopping
- Dienstag 11:30 Uhr: Erstsemesterbegrüßung
- Mittwoch 11:30 Uhr: Fachschaftssitzung
- Mittwochnachmittag: Rallye
- Donnerstag: Tag der deut