



**FACHSCHAFT INFORMATIK**  
HS Karlsruhe

Wie läuft das (Master)Studium ab?

[www.hska.info](http://www.hska.info)

# Übersicht - wie läuft das Studium ab?

---



**FACHSCHAFT INFORMATIK**  
HS Karlsruhe



Allgemeines

Linksammlung  
Prüfungsan- und -abmeldung



Labore



Master – eine Übersicht



Exmatrikulation – Was tun?

# Allgemeines – Linksammlung

- Bafög beim Studierendenwerk (-> <https://www.sw-ka.de>)
- Fachschaftsseite (<https://www.hska.info>)
- iwi-i-App (<https://iwi-i-info.firebaseio.com>)
- Stundenplan, Schwarzes Brett uvm. (<https://www.hs-karlsruhe.de/fk-iwi/infb/stundenplan/>)
- Auslandsaufenthalte über das Akademische Auslandsamt (AAA) (<https://www.hs-karlsruhe.de/aaa/>)
- Onlineservices (<https://www.hs-karlsruhe.de/os.html>)



# Prüfungsanmeldung – Wann?

- Sommersemester → Anfang Juni
- Wintersemester → Anfang Dezember
  
- Üblicherweise eine Erinnerung per Mail an die HS-Adresse



# Prüfungsanmeldung – Wo?

- <https://qis2.hs-karlsruhe.de/>
  - Prüfungsverwaltung
  - Prüfungsan- und -abmeldung



# Prüfungsanmeldung – Was?

- Alle Vorlesungen, die ihr schreiben wollt und Labore, die ihr gemacht habt.
- Man ist bereits für alle Pflichtklausuren nach PO angemeldet.
- Wahlfächer und Extrafächer (z.B. Studium Generale/Sprachkurse) müssen aktiv angemeldet werden.
- Modulprüfungen
- **IMMER ÜBERPRÜFEN!**



# Prüfungsabmeldung

- <https://qis2.hs-karlsruhe.de/>
- Mindestens ein voller Kalendertag zwischen Prüfung und Abmeldung!
  - Bsp: Prüfung am Montag? Abmeldung bis Samstag, 23:59 Uhr
- Am Prüfungstag nur mit Krankmeldung (Attest)
  - Je nach dem so schnell wie möglich nachreichen
- Nichterscheinen == Durchgefallen (5.0)
- Zwei Mal schieben möglich
  - Nicht möglich, wenn Wiederholungsprüfung



# Labore

- Praxis zur Vorlesung
- Kann üblicherweise beliebig oft wiederholt werden
- Kann üblicherweise ohne Klausur bestanden werden
- Abgabe je nach Labor jederzeit möglich
- Fach erst bestanden, wenn Labor bestanden





# Laboranmeldung

- Von Labor zu Labor unterschiedlich:
  - <https://ilias.hs-karlsruhe.de/>
  - Vorlesung
  - Listen vor dem Sekretariat
  - Schwarzes Brett
  - ...



# Master – eine Übersicht

- Regelstudienzeit 3 Semester
- 90 CP
- 3 Wahlpflichtblöcke
- Spezielles Kapitel (Vertiefungsrichtung)
  - Software-Engineering
  - Medieninformatik
  - Maschinelles Lernen



Sem.	Software-Engineering	Maschinelles Lernen	Medieninformatik	Pflicht
1	<b>Theorie effizienter Algorithmen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Graphenalgorithmen</li> <li>- Modellierung und Simulation</li> </ul>	<b>Maschinelles Lernen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 Vorlesungen + Übung</li> </ul>	<b>Gestaltung und Konzeption</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interaktionsgestaltung</li> </ul>	<b>Semantic Technologies</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesung + Labor</li> </ul>
	<b>Konzepte von Programmiersprachen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programmierparadigmen</li> <li>- Optimierung von Programmen</li> </ul>	<b>Data Science</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Data Science</li> <li>- Optimierung</li> <li>- Übung zu beiden</li> </ul>	<b>Interaktion und Technologie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wahrnehmungsbasierte Interaktion</li> </ul>	<b>Managementkompetenz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- IT-Projektmanagement</li> <li>- IT-Entrepreneurship</li> <li>- Führungskräfte training (Blockkurs)</li> </ul>
2	<b>Software-Architekturen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Software-Architekturen</li> <li>- Software-Architekturen Labor</li> <li>- Parallele Programmierung Labor</li> </ul>	<b>Künstliche Intelligenz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesung + Labor</li> </ul>	<b>Spielerische Interaktion</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Game Design + Development</li> </ul>	<b>Mobile und Verteilte Systeme</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobile Systeme</li> <li>- Verteilte Systeme</li> <li>- Verteilte Systeme Labor</li> </ul>
	<b>Spezielle Kapitel SE / ML</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Angewandte Kryptographie</li> <li>- Codierungstheorie</li> </ul>		<b>Spezielle Kapitel MI</b>	<b>Projektarbeit 1</b>
3	<b>Thesis</b>			
				<b>Projektarbeit 2</b>
				<b>Seminararbeit</b>

**Wahlpflichtblock 1-3: 3 aus 9 auswählen = 21 CP**

Achtung: Teilweise Abhängigkeiten, z.B.: ML muss bestanden sein, um KI zu besuchen

Sem.	Software-Engineering	Maschinelles Lernen	Medieninformatik	Pflicht
1	<b>Theorie effizienter Algorithmen</b> - Graphenalgorithmen - Modellierung und Simulation	<b>Maschinelles Lernen</b> - 2 Vorlesungen + Übung	<b>Gestaltung und Konzeption</b> - Interaktionsgestaltung	<b>Semantic Technologies</b> - Vorlesung + Labor
	<b>Konzepte von Programmiersprachen</b> - Programmierparadigmen - Optimierung von Programmen	<b>Data Science</b> - Data Science - Optimierung - Übung zu beiden	<b>Interaktion und Technologie</b> - Wahrnehmungsbasierte Interaktion	<b>Managementkompetenz</b> - IT-Projektmanagement - IT-Entrepreneurship - Führungskräfte training (Blockkurs)
2	<b>Software-Architekturen</b> - Software-Architekturen - Software-Architekturen Labor - Parallele Programmierung Labor	<b>Künstliche Intelligenz</b> - Vorlesung + Labor	<b>Spielerische Interaktion</b> - Game Design + Development	<b>Projektarbeit 1</b>
	<b>Spezielle Kapitel SE / ML</b> - Angewandte Kryptographie - Codierungstheorie		<b>Spezielle Kapitel MI</b>	<b>Mobile und Verteilte Systeme</b> - Mobile Systeme - Verteilte Systeme - Verteilte Systeme Labor
3	<b>Thesis</b>			
				<b>Projektarbeit 2</b>
				<b>Seminararbeit</b>

## Spezielle Kapitel – eines auswählen

Sem.	Software-Engineering	Maschinelles Lernen	Medieninformatik	Pflicht
1	<b>Theorie effizienter Algorithmen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Graphenalgorithmen</li> <li>- Modellierung und Simulation</li> </ul>	<b>Maschinelles Lernen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 Vorlesungen + Übung</li> </ul>	<b>Gestaltung und Konzeption</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interaktionsgestaltung</li> </ul>	<b>Semantic Technologies</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesung + Labor</li> </ul>
	<b>Konzepte von Programmiersprachen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programmierparadigmen</li> <li>- Optimierung von Programmen</li> </ul>	<b>Data Science</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Data Science</li> <li>- Optimierung</li> <li>- Übung zu beiden</li> </ul>	<b>Interaktion und Technologie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wahrnehmungsbasierte Interaktion</li> </ul>	<b>Managementkompetenz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- IT-Projektmanagement</li> <li>- IT-Entrepreneurship</li> <li>- Führungskräfte training (Blockkurs)</li> </ul>
2	<b>Software-Architekturen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Software-Architekturen</li> <li>- Software-Architekturen Labor</li> <li>- Parallele Programmierung Labor</li> </ul>	<b>Künstliche Intelligenz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorlesung + Labor</li> </ul>	<b>Spielerische Interaktion</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Game Design + Development</li> </ul>	<b>Mobile und Verteilte Systeme</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobile Systeme</li> <li>- Verteilte Systeme</li> <li>- Verteilte Systeme Labor</li> </ul>
	<b>Spezielle Kapitel SE / ML</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Angewandte Kryptographie</li> <li>- Codierungstheorie</li> </ul>		<b>Spezielle Kapitel MI</b>	
3	Thesis			
				<b>Projektarbeit 1</b>
				<b>Projektarbeit 2</b>
				<b>Seminararbeit</b>

Wird im WS 2019/2020 nicht angeboten

Sem.	Software-Engineering	Maschinelles Lernen	Medieninformatik	Pflicht
1	<b>Theorie effizienter Algorithmen</b> - Graphenalgorithmen - Modellierung und Simulation	<b>Maschinelles Lernen</b> - 2 Vorlesungen + Übung	<del> <b>Gestaltung und Konzeption</b>            - Interaktionsgestaltung         </del>	<b>Semantic Technologies</b> - Vorlesung + Labor
	<b>Konzepte von Programmiersprachen</b> - Programmierparadigmen - Optimierung von Programmen	<b>Data Science</b> - Data Science - Optimierung - Übung zu beiden	<b>Interaktion und Technologie</b> - Wahrnehmungsbasierte Interaktion	<b>Managementkompetenz</b> - IT-Projektmanagement - IT-Entrepreneurship - Führungskräfte training (Blockkurs)
2	<b>Software-Architekturen</b> - Software-Architekturen - Software-Architekturen Labor - Parallele Programmierung Labor	<b>Künstliche Intelligenz</b> - Vorlesung + Labor	<b>Spielerische Interaktion</b> - Game Design + Development	<b>Projektarbeit 1</b>
	<b>Spezielle Kapitel SE / ML</b> - Angewandte Kryptographie - Codierungstheorie		<del> <b>Spezielle Kapitel MI</b> </del>	<b>Mobile und Verteilte Systeme</b> - Mobile Systeme - Verteilte Systeme - Verteilte Systeme Labor
3	Thesis			
				<b>Projektarbeit 2</b>
				<b>Seminararbeit</b>

# Projekt- und Seminararbeiten

- Anmeldung bzw. Themenvergabe am 1. Tag des Semesters (→ HEUTE!)
- Im Intranet (<https://www.iwi.hs-karlsruhe.de/iwii/login.xhtml>)
- Ab 8:00 Uhr Themeneinsicht
- Prioritätenvergabe zu den einzelnen Themen bis 18:00 Uhr, danach automatische Vergabe anhand der Prioritäten



# Exmatrikulation

- Prüfung zum 2. bzw. **3. Mal** nicht bestanden
- Regelstudienzeit überschritten
  
- Möglichkeit: Härtefallantrag → AStA





<https://www.hska.info/>

<https://www.hska.info/faq>

<https://discord.gg/Ud5KQnz>



# Quellen und Lizenz

Original von Christian Wernet, 2019

