

Modulhandbuch

**Nebenfach Angewandte Informatik
mit 30 ECTS-Punkten für BSc-
Studiengänge gem. APO Guk/Huwi**

**Fakultät Wirtschaftsinformatik
und Angewandte Informatik**

Stand: Wintersemester 2011/2012

Informationen im Web unter <http://www.uni-bamberg.de/wiai/studium/>

Module

DSG-Eidl-B: Einführung in die Informatik	2
HCI-IS-B: Interaktive Systeme	7
HCI-KS-B: Kooperative Systeme	10
HCI-Sem-B: Bachelor-Seminar Mensch-Computer-Interaktion	13
KInf-DigBib-B: Digitale Bibliotheken und Social Computing	15
KInf-GeoInf-B: Geoinformationssysteme	18
KInf-IPKult-E: Informatik und Programmierkurs für die Kulturwissenschaften	20
KInf-Sem-B: Bachelorseminar Kulturinformatik	24
KogSys-IA-B: Intelligente Agenten	26
KogSys-KogInf-Psy: Grundlagen der Kognitiven Informatik	29
KogSys-KogMod-M: Kognitive Modellierung	31
KogSys-Sem-B: Bachelor Seminar Kognitive Systeme	33
MI-IR1-M: Information Retrieval 1 (Grundlagen, Modelle und Anwendungen)	35
MI-MMT-B: Multimedia-Technik	38
MI-Sem-B: Bachelor-Seminar zur Medieninformatik	41
MI-WebE-B: Web Engineering	43

Modul DSG-Eidl-B: Einführung in die Informatik

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	<p>Studierende sollen einen ersten Überblick über die verschiedenen Gebiete der Informatik haben und die grundlegenden Begriffe und Methoden der Informatik wie die wichtigsten in der Informatik verwendeten Techniken sowohl aus Sicht der Algorithmen und Softwareentwicklung als auch aus Sicht der 'Informatik der Systeme' kennen.</p> <p>Auf Softwareentwicklungsseite sollen Studierende in der Lage sein, geeignete Abstraktions- und Repräsentationsmethoden auszuwählen, Methoden zur Beschreibung von Syntax und Semantik einfacher Sprachen anzuwenden, die Zusammenhänge zwischen Spezifikation und Implementierung zu verstehen sowie die Arbeitsweise einer Programmiersprache wie auch die wesentlichen Schritte der Softwareentwicklung nachzuvollziehen. Studierende sollen in der Lage sein, einfache Problemstellungen zu beschreiben, algorithmische Lösungen dazu zu entwickeln und diese auch in Java mittels einfacher Datenstrukturen umzusetzen.</p> <p>Auf Systemseite sollen die Studierenden ein grundlegendes Verständnis zustandsbasierter Systeme und der darin möglichen Abläufe haben. Zusätzlich kennen Studierende den grundlegenden Aufbau moderner Rechner- und Betriebssysteme und die dabei zur Anwendung kommenden Informatiktechniken.</p>
WWW	-
Arbeitsaufwand:	270 Stunden
Voraussetzungen	Die Veranstaltung hat als grundlegende Einführungsveranstaltung in das Gebiet der Informatik keine anderen Lehrveranstaltungen oder Programmierkenntnisse zur Voraussetzung. Das Modul kann sowohl im Winter- als auch im Sommersemester begonnen werden, da die beiden Vorlesungen nicht aufeinander aufbauen, sondern jeweils einen ersten komplementären Einblick in die Informatik aus Software- sowie aus System-Sicht geben.
Notwendige Module	-
Bedingung für ECTS-Punkte	Bestehen der zugeordneten Klausur nach Absolvieren der beiden Vorlesungen durch Erreichen von 50% der maximal erreichbaren Punkte.

Der Arbeitsaufwand von 270 Std. verteilt sich - bis auf die Klausurvorbereitung - gleichmäßig auf die beiden Semester und gliedert sich in etwa in 115+115+40 Std. also je Semester:

- 22.5 Std. Vorlesungsteilnahme
- 22.5 Std. Übungsteilnahme
- 45 Std. Bearbeiten von wöchentlichen Übungsaufgaben
- 25 Std. Vor- und Nachbereitung (Literatur, Recherchen usw.) von Vorlesung und Übung (ohne Bearbeiten der Übungsaufgaben)

Hinzu kommen 40 Std. Vorbereitung auf die Klausur (unter Voraussetzung der schon erbrachten o.g. Aufwände !)

Erreichbare Punkte 9,00 ECTS-Punkte

Lehrveranstaltung DSG-EiAPS: Einführung in Algorithmen, Programmierung und Software

Inhalte

Die Vorlesung DSG-EiAPS gibt einen ersten Einblick in die Informatik aus Sicht der Entwicklung von Algorithmen und deren Realisierung durch Programme in einer imperativen, objekt-orientierten Programmiersprache (Java) sowie einen Ausblick auf die Problematik der Softwareentwicklung. Behandelt werden die Grundprinzipien der Informatik zu:

- Präsentation, Interpretation and Manipulation von Information,
- Syntax and Semantik von einfachen Sprachen,
- Probleme, Problemklassen und -Instanzen,
- Design, Entwicklung und Implementierung von Algorithmen für einfache Problemklassen,
- einfache Datenstrukturen wie Keller, Warteschlangen, Listen und Bäume,
- Techniken zur Spezifikation, zur Datenabstraktion und funktionalen Abstraktion.

All diese Begriffe werden am Beispiel der Programmiersprache 'Java' diskutiert, so dass auch die wesentlichen Konzepte imperativer und objekt-orientierter Programmiersprachen wie

- Wertebereiche, Namensräume, Speichermodelle und Zuweisungen,
- Kontroll- und Datenfluss in einem Programm, sowie
- Klassen, Schnittstellen, Vererbung und Polymorphie

besprochen und auch praktisch eingeübt werden.

Dozenten

Prof. Dr. Guido Wirtz

Sprache	Deutsch
Lehrformen	Vorlesung (V)
Häufigkeit	WS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	<p>Jede Einführung in die Informatik oder in die Programmiersprache Java kann als Ergänzung zur Veranstaltung genutzt werden, allerdings orientiert sich die Vorlesung nicht an einem Buch; deshalb ist die Liste hier nur als Auswahl "nützlicher" Bücher zu verstehen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Heinz-Peter Gumm, Manfred Sommer: Einführung in die Informatik. Oldenbourg Verlag, 2011 (9th)• Barbara Liskov with John Guttag: Program Development in Java. Addison-Wesley, 2001• Timothy Budd: An Introduction to Object-Oriented Programming, Pearson/Addison Wesley, 2002 (3rd)• Christian Ullenboom: Java ist auch eine Insel. Galileo Computing, 2011 (9th)• John Lewis, Joseph Chase: Java Software Structures. Pearson/Addison-Wesley, 2010 (3rd)• C. Heinisch, F. Müller, J. Goll: Java als erste Programmiersprache. Teubner, 2007 (5th)
Prüfungen	Klausur zu DSG-EidI-B

Lehrveranstaltung DSG-EiAPS Übung

Inhalte	<p>In der Übung werden die wichtigsten Konzepte der gleichnamigen Vorlesung an einfachen Beispielen praktisch umgesetzt und durch die Besprechung von regelmäßig zu lösenden (unbenoteten) Hausaufgaben vertieft. Dabei wird insbesondere Wert auf die Vorstellung von Lösungen durch die Studierenden und deren Diskussion in der Übungsgruppe gelegt.</p>
Dozenten	Mitarbeiter Praktische Informatik
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Übung (Ü)
Häufigkeit	WS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	- vgl. Vorlesung -
Prüfungen	Klausur zu DSG-EidI-B

Lehrveranstaltung DSG-EiRBS: Einführung in Rechner- und Betriebssysteme

Inhalte	<p>Die Vorlesung bietet einen ersten Einblick in die Informatik der Systeme. Neben einer an Systemen ausgerichteten Einführung in die Informatik behandelt die Veranstaltung die Aufgaben und Architekturmerkmale von Rechner- und Betriebssystemen. Sie bietet einen Einblick in Aufbau und Architektur monolithischer Rechnersysteme. Dazu gehört neben dem schrittweisen Aufbau eines minimalen Rechners, beginnend mit aussagenlogischen Ausdrücken über ihre Realisierung durch Gatter und Standardbausteine sowie zustandsbehaftete Schaltungen und Speicherbausteinen auch die Darstellung von Daten im Rechner und ihre detaillierte Speicherung und Verarbeitung. Zusätzlich wird ein Überblick über das Zusammenspiel von Konzepten der Rechnerarchitektur mit den wichtigsten Prinzipien und Komponenten von Systemsoftware (Prozess- und Ressource-Scheduling, Speicherverwaltung, Hintergrundspeicher, I/O-Handhabung) gegeben. Die Vorlesung gibt zusätzlich einen Ausblick auf moderne Techniken der Prozessorarchitektur und Multiprozessorarchitekturen, wie sie in aktuellen Serverkonstellationen zum Einsatz kommen. Die Themen werden anhand von Modellen sowie anhand von marktgängigen Rechner- und Betriebssystemen behandelt.</p>
Dozenten	Prof. Dr. Guido Wirtz
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Vorlesung (V)
Häufigkeit	SS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	<p>Zum Bereich Rechnerarchitektur und Betriebssysteme gibt es eine ganze Reihe guter einführender Bücher, die aber alle über den in der Vorlesung behandelten Stoff hinausgehen. Deshalb ist die folgende Liste nur als Hinweis auf ergänzende Literatur gedacht - die Veranstaltung kann auch ohne auch nur eins dieser Bücher erfolgreich absolviert werden.</p> <ul style="list-style-type: none">• Tanenbaum, A.S./Goodman J.: Computerarchitektur. Pearson Studium/Prentice Hall, 2005 (5th)• Murdocca, M./Heuring, V.P.: Computer Architecture and Organization. Prentice Hall 2007 (1th)• Tanenbaum, A.S.: Moderne Betriebssysteme. Pearson Studium 2009 (3rd)

- Silberschatz, A./Gagne, G./Galvin, P. B.: Operating Systems Concepts. John Wiley and Sons, 2010 (8th)

Prüfungen Klausur zu DSG-EidI-B

Lehrveranstaltung DSG-EiRBS Übung

Inhalte In der Übung werden die wichtigsten Konzepte der gleichnamigen Vorlesung an einfachen Beispielen praktisch umgesetzt und durch die Besprechung von regelmäßig zu lösenden (unbenoteten) Hausaufgaben vertieft. Dabei wird insbesondere Wert auf die Vorstellung von Lösungen durch die Studierenden und deren Diskussion in der Übungsgruppe gelegt.

Dozenten Mitarbeiter Praktische Informatik

Sprache Deutsch

Lehrformen Übung (Ü)

Häufigkeit SS, jährlich

Dauer 2,00 SWS

Literatur - vgl. Vorlesung -

Prüfungen Klausur zu DSG-EidI-B

Prüfung Klausur zu DSG-EidI-B

Beschreibung 120-minütige Klausur zum Stoff des gesamten Moduls, also der Vorlesungen und Übungen zu DSG-EiAPS und DSG-EiRBS (für Studierende, die das Modul im WiSe 2010/11 oder im SoSe 2011 begonnen haben, wird auf Wunsch nach dem WiSe 2011/12 und nach dem SoSe 2012 jeweils nochmals eine 90-minütige Klausur angeboten. Das Absolvieren der 120-minütigen Klausur wird aber auch diesen Studierenden erlaubt und nachdrücklich empfohlen.)

Typ Klausur

Dauer 120 Minuten

Modul HCI-IS-B: Interaktive Systeme

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	Ziel ist die allgemeine Einführung und Vermittlung von grundlegenden Paradigmen, Konzepten und Prinzipien der Gestaltung von Benutzungsoberflächen. Der primäre Fokus liegt dabei auf dem Entwurf, der Implementation und der Evaluierung von interaktiven Systemen.
WWW	-
Arbeitsaufwand:	180 Stunden
Voraussetzungen	Grundkenntnisse in Informatik im Umfang einer Einführung in die Informatik
Notwendige Module	-
Bedingung für ECTS-Punkte	Bestehen der Klausur Der Arbeitsaufwand für dieses Modul gliedert sich grob wie folgt: <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesung und Übung: insgesamt 45 Stunden • Vor- und Nachbereitung der Vorlesung (inkl. Recherche und Studium zusätzlicher Quellen): ca. 30 Stunden • Vor- und Nachbereitung der Übung (inkl. Recherche und Studium zusätzlicher Quellen, aber ohne Bearbeitung der Teilleistungen): ca. 30 Stunden • Bearbeiten der 6 Teilleistungen: insgesamt ca. 45 Stunden • Prüfungsvorbereitung: ca. 30 Stunden (basierend auf dem bereits im obigen Sinne erarbeiteten Stoff)
Erreichbare Punkte	6,00 ECTS-Punkte

Lehrveranstaltung Vorlesung Interaktive Systeme

Inhalte	Im Rahmen der Vorlesung werden die folgenden Themen behandelt: <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Gestaltung von Benutzungsoberflächen • Benutzer und Humanfaktoren • Maschinen und technische Faktoren • Interaktion, Entwurf, Prototyping und Entwicklung • Evaluierung von interaktiven Systemen • Entwicklungsprozess interaktiver Systeme • Interaktive Systeme im größeren Kontext und verwandte Themen
Dozenten	Prof. Dr. Tom Gross

Sprache	Deutsch
Lehrformen	Vorlesung (V)
Häufigkeit	WS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	Die Veranstaltung ist eine Zusammenstellung verschiedener Quellen; als ergänzende Quelle und zum Nachschlagen wird empfohlen: <ul style="list-style-type: none">• Preece, J., Rogers, Y. und Sharp, H. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Wiley, New York, NY, 3. Auflage, 2011• Dix, A., Finlay, J., Abowd, G.D. und Beale, R. Human-Computer Interaction. Pearson, Englewood Cliffs, NJ, 3. Auflage, 2004.
Prüfungen	Interaktive Systeme (Klausur)

Lehrveranstaltung Übung Interaktive Systeme

Inhalte	praktische Aufgaben zum Vorlesungsstoff einschließlich der Programmierung kleiner Prototypen
Dozenten	Mitarbeiter Mensch-Computer-Interaktion
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Übung (Ü)
Häufigkeit	WS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	siehe Vorlesung
Prüfungen	Interaktive Systeme (Klausur)

Prüfung Interaktive Systeme (Klausur)

Beschreibung In der **Klausur** können 90 Punkte erzielt werden.

Im Semester werden darüber hinaus 6 **Teilleistungen** zur Bearbeitung ausgegeben. Für jede Teilleistung stehen in der Regel 2 Wochen als Bearbeitungszeit zur Verfügung. Die Lösungen zu den Teilleistungen werden bewertet. Pro Teilleistung können maximal 2 Punkte erzielt werden. Ist die Klausur bestanden (in der Regel sind hierzu 50 % der Punkte erforderlich), so werden die bei der Bearbeitung der Teilleistungen erreichten Punkte (also maximal 12 Punkte) als Bonuspunkte angerechnet. Eine 1,0 ist dabei aber auf jeden Fall auch ohne Punkte aus der Bearbeitung der Teilleistungen erreichbar.

Typ Klausur
Dauer 90 Minuten

Modul HCI-KS-B: Kooperative Systeme

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	Ziel ist die Vermittlung von grundlegenden Paradigmen und Konzepten von Rechnergestützter Gruppenarbeit (Computer-Supported Cooperative Work; CSCW) sowie die daraus resultierenden Designprinzipien und Prototypen. Dabei wird der Begriff breit gefasst; das zentrale Anliegen ist entsprechend die generelle technische Unterstützung von sozialer Interaktion, welche vom gemeinsamen Arbeiten und Lernen bis zum privaten Austausch reichen kann.
WWW	http://www.uni-bamberg.de/hci/leistungen/studium
Arbeitsaufwand:	180 Stunden
Voraussetzungen	Grundkenntnisse in Informatik im Umfang einer Einführung in die Informatik sowie Programmierkenntnisse in Java.
Notwendige Module	-
Bedingung für ECTS-Punkte	Bestehen der Klausur Der Arbeitsaufwand für dieses Modul gliedert sich grob wie folgt: <ul style="list-style-type: none">• Teilnahme an Vorlesung und Übung: insgesamt 45 Stunden• Vor- und Nachbereitung der Vorlesung (inkl. Recherche und Studium zusätzlicher Quellen): ca. 30 Stunden• Vor- und Nachbereitung der Übung (inkl. Recherche und Studium zusätzlicher Quellen, aber ohne Bearbeitung der Teilleistungen): ca. 30 Stunden• Bearbeiten der 6 Teilleistungen: insgesamt ca. 45 Stunden• Prüfungsvorbereitung: ca. 30 Stunden (basierend auf dem bereits im obigen Sinne erarbeiteten Stoff)
Erreichbare Punkte	6,00 ECTS-Punkte

Lehrveranstaltung Vorlesung Kooperative Systeme

Inhalte	Im Rahmen der Vorlesung werden nach einer Einführung in das Thema die folgenden Themen behandelt: <ul style="list-style-type: none">• Grundlegende Konzepte• Technologische Unterstützung für wechselseitige Information, Kommunikation, Koordination, Gruppenarbeit und Online-Gemeinschaften
----------------	---

- Analyse kooperativer Umgebungen
- Entwurf von CSCW und Groupware
- Implementation von CSCW und Groupware
- CSCW im größeren Kontext und verwandte Themen

Dozenten	Prof. Dr. Tom Gross
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Vorlesung (V)
Häufigkeit	SS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	Die Veranstaltung ist eine Zusammenstellung verschiedener Quellen; als ergänzende Quelle und zum Nachschlagen wird empfohlen: <ul style="list-style-type: none"> • Gross, T. und Koch, M. Computer-Supported Cooperative Work. Oldenbourg, München, 2007. • Borghoff, U.M. und Schlichter, J.H. Computer-Supported Cooperative Work: Introduction to Distributed Applications. Springer-Verlag, Heidelberg, 2000.
Prüfungen	Kooperative Systeme (Klausur)

Lehrveranstaltung Übung Kooperative Systeme

Inhalte	praktische Aufgaben zum Vorlesungsstoff einschließlich der Programmierung kleiner Prototypen
Dozenten	Mitarbeiter Mensch-Computer-Interaktion
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Übung (Ü)
Häufigkeit	SS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	siehe Vorlesung
Prüfungen	Kooperative Systeme (Klausur)

Prüfung Kooperative Systeme (Klausur)

Beschreibung	In der Klausur können 90 Punkte erzielt werden. Im Semester werden darüber hinaus 6 Teilleistungen zur Bearbeitung ausgegeben. Für jede Teilleistung stehen in der Regel 2 Wochen als Bearbeitungszeit zur Verfügung. Die Lösungen zu den Teilleistungen
---------------------	---

werden bewertet. Pro Teilleistung können maximal 2 Punkte erzielt werden. Ist die Klausur bestanden (in der Regel sind hierzu 50 % der Punkte erforderlich), so werden die bei der Bearbeitung der Teilleistungen erreichten Punkte (also maximal 12 Punkte) als Bonuspunkte angerechnet. Eine 1,0 ist dabei aber auf jeden Fall auch ohne Punkte aus der Bearbeitung der Teilleistungen erreichbar.

Typ

Klausur

Dauer

90 Minuten

Modul HCI-Sem-B: Bachelor-Seminar Mensch-Computer-Interaktion

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	Ziel ist das Erlernen des eigenständigen Erarbeitens und Präsentierens von Themengebieten aus dem Fach Mensch-Computer-Interaktion auf Basis der Literatur. Dabei werden die Fähigkeiten im Bereich der kritischen und systematischen Literaturbetrachtung ebenso weiterentwickelt wie die Kompetenzen in der Präsentation von Fachthemen.
WWW	http://www.uni-bamberg.de/hci/leistungen/studium
Arbeitsaufwand:	90 Stunden
Voraussetzungen	Kenntnisse entsprechend den unter "Notwendige Module" angegebenen Modulen
Notwendige Module	Modul Interaktive Systeme (HCI-IS-B)
Bedingung für ECTS-Punkte	Bestehen der Modulprüfungen Der Arbeitsaufwand für dieses Modul gliedert sich typischerweise in folgende Bereiche: <ul style="list-style-type: none">• Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen (Themenvergabe, Besprechungen, Präsentationen): ca. 20 Stunden• Literaturrecherche und Einarbeitung: ca. 25 Stunden• Vorbereitung der Präsentation: ca. 15 Stunden• Erstellen der schriftlichen Ausarbeitung: ca. 30 Stunden
Erreichbare Punkte	3,00 ECTS-Punkte

Lehrveranstaltung Bachelor-Seminar Mensch-Computer-Interaktion

Inhalte	Im Seminar werden aufbauend auf den in den Vorlesungen und Übungen des Faches Mensch-Computer-Interaktion erworbenen Kenntnissen und Fertigkeiten wechselnde aktuelle Forschungsthemen zu deren Inhalten bearbeitet. Dabei sind im Regelfall Aspekte mehrerer Lehrveranstaltungen relevant.
Dozenten	Mitarbeiter Mensch-Computer-Interaktion Prof. Dr. Tom Gross
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Seminar (S)

Häufigkeit	SS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	wird jeweils zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben
Prüfungen	Bachelor-Seminar Mensch-Computer-Interaktion (Seminararbeit) Bachelor-Seminar Mensch-Computer-Interaktion (Seminarvortrag)

Prüfung Bachelor-Seminar Mensch-Computer-Interaktion (Seminararbeit)

Beschreibung	schriftliche Ausarbeitung zu dem im Seminar von der Teilnehmerin bzw. vom Teilnehmer bearbeiteten Thema
Typ	Hausarbeit
Dauer	-

Prüfung Bachelor-Seminar Mensch-Computer-Interaktion (Seminarvortrag)

Beschreibung	Vortrag zu dem im Seminar von der Teilnehmerin bzw. vom Teilnehmer bearbeiteten Thema, inkl. Diskussion
Typ	Referat
Dauer	30 Minuten

Modul KInf-DigBib-B: Digitale Bibliotheken und Social Computing

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der Grundbegriffe und der informatischen Methoden aus dem Bereich der Digitalen Bibliotheken • Orientierungswissen, das den Methodenvergleich sowie die Zuordnung von Anwendungsproblemen zu geeigneten Methoden ermöglicht • Fähigkeit, Methoden auf Problemstellungen anwenden zu können • Fähigkeit, Problemstellungen im Team zu analysieren und zu lösen
WWW	-
Arbeitsaufwand:	180 Stunden
Voraussetzungen	Die Inhalte der Veranstaltung "Algorithmen und Datenstrukturen" (oder entsprechende Vorkenntnisse) werden vorausgesetzt.
Notwendige Module	Modul Algorithmen und Datenstrukturen (MI-AuD-B)
Bedingung für ECTS-Punkte	Bestehen der Abschlussklausur zur Vorlesung sowie Bestehen der Prüfung zur Projektübung
	<p>Der Arbeitsaufwand für dieses Modul gliedert sich grob wie folgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesung und Übung: 45 Stunden • Vor- und Nachbereitung der Vorlesung: 15 Stunden • Vor- und Nachbereitung der Projektübung inkl. Recherche und Studium zusätzlicher Quellen aber ohne Bearbeitung der Projektübungsaufgaben: 30 Stunden • Bearbeiten der Projektübungsaufgaben: 60 Stunden • Prüfungsvorbereitung: 30 Stunden
Erreichbare Punkte	6,00 ECTS-Punkte

Lehrveranstaltung Vorlesung Digitale Bibliotheken und Social Computing

Inhalte	Digitale Bibliotheken im engeren Sinne organisieren Bestände digitaler Dokumente wie Texte, Bilder, Filme oder Tonaufzeichnungen und bieten diese über verschiedene Bibliotheksdienste den Nutzern an. Im Vordergrund steht dabei das Problem, die Inhalte der Bibliothek auf einheitliche und intuitive Weise zugänglich zu machen, d.h. das Problem
----------------	---

der Informationssuche. Jenseits dieser klassischen Funktionen befassen sich digitale Bibliotheken im weiteren Sinn auch mit Fragen der Analyse von Inhalten und der Organisation von Wissensbeständen (Content Management, Knowledge Management). So helfen beispielsweise Technologien der Informationsvisualisierung beim Navigieren im Inhaltsangebot.

Dozenten	Mitarbeiter Angewandte Informatik in den Kultur-, Geschichts- und Geowissenschaften Prof. Dr. Christoph Schlieder
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Vorlesung (V)
Häufigkeit	WS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	Arms, William (2001): Digital libraries. Cambridge, MA: MIT Press. Langville, A. & Meyer, C. (2006): Google's PageRank and beyond. The Science of Search Engine Rankings. Princeton, N.J: Princeton University Press. Breslin, J., Passant, A. & Decker, S. (2009): The Social Semantic Web. Berlin: Springer.
Prüfungen	Digitale Bibliotheken und Social Computing (schriftlich)

Lehrveranstaltung Projektübung Digitale Bibliotheken und Social Computing

Inhalte	Die Projektübung bietet eine praktische Vertiefung zu Themen der Digitalen Bibliotheken. Anhand wechselnder Themenstellungen wird das konzeptuelle Herangehen an Problemstellungen im Bereich Digitaler Bibliotheken sowie das Entwickeln passender Softwarelösungen eingeübt.
Dozenten	Prof. Dr. Christoph Schlieder
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Übung (Ü)
Häufigkeit	WS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	Aktuelle Literatur wird in der Veranstaltung bekannt gegeben.

Prüfungen Projektübung Digitale Bibliotheken und Social Computing (Hausarbeit)

Prüfung Projektübung Digitale Bibliotheken und Social Computing (Hausarbeit)

Beschreibung Es werden im Laufe des Semesters 3-6 Übungsaufgaben gestellt, die schriftlich ausgearbeitet und anschließend bewertet werden.

Typ Hausarbeit

Dauer -

Prüfung Digitale Bibliotheken und Social Computing (schriftlich)

Beschreibung In der schriftlichen Prüfung werden die in der Vorlesung behandelten Themengebiete geprüft.

Typ Klausur

Dauer 60 Minuten

Modul KInf-GeoInf-B: Geoinformationssysteme

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none">• Kenntnis der Grundbegriffe und der informatischen Methoden aus dem Bereich der Geoinformationssysteme• Orientierungswissen, das den Methodenvergleich sowie die Zuordnung von Anwendungsproblemen zu geeigneten Methoden ermöglicht• Fähigkeit, Methoden auf Problemstellungen anwenden zu können• Fähigkeit, Problemstellungen im Team zu analysieren und zu lösen• Datenanalyse mit GIS
WWW	-
Arbeitsaufwand:	180 Stunden
Voraussetzungen	Die Inhalte der Veranstaltung "Einführung in die Informatik" oder "Informatik und Programmierkurs für die Kulturwissenschaften" (oder entsprechende Vorkenntnisse) werden vorausgesetzt.
Notwendige Module	Modul Einführung in die Informatik (DSG-EidI-B) Modul Informatik und Programmierkurs für die Kulturwissenschaften (KInf-IPKult-E)
Bedingung für ECTS-Punkte	Bestehen der Abschlussklausur
Erreichbare Punkte	6,00 ECTS-Punkte

Lehrveranstaltung Vorlesung Geoinformationssysteme

Inhalte	Geoinformationssysteme (GIS) dienen der effizienten Erfassung, Analyse und Bereitstellung georeferenzierter Daten. Die Lehrveranstaltung stellt die grundlegenden Konzepte vor, die der Modellierung von Geodaten zugrunde liegen. Hierzu gehört z.B. die unterschiedliche Repräsentation räumlicher Objekte in Vektor- und Raster-GIS. Weitere Themen sind die Geodaten-Erfassung sowie Ansätze zur Geodatenvisualisierung. Anwendungen der Geoinformationsverarbeitung werden an klassischen Einsatzfeldern (Umweltinformationssysteme) und aktuellen technologischen Entwicklungen (mobile Computing) illustriert. Querverbindungen zum Bereich der Semantischen Informationsverarbeitung ergeben sich vor allem im Zusammenhang mit der Interoperabilität von GIS.
----------------	--

Dozenten	Prof. Dr. Christoph Schlieder
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Vorlesung (V)
Häufigkeit	SS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	Longley, P., Goodchild, M., Maguire, D., Rhind, D. (2001): Geographic Information: Systems and Science, Wiley: Chichester, UK. Shekhar, S., Chawla, S. (2003): Spatial Databases: A Tour, Prentice Hall: Upper Saddle River, NJ. Smith, M., Goodchild, M., and Longley, P. (2007): Geospatial Analysis, 2nd edition, Troubador Publishing Ltd.

Prüfungen Geoinformationssysteme (schriftlich)

Lehrveranstaltung Übung Geoinformationssysteme

Inhalte	siehe Vorlesung
Dozenten	Mitarbeiter Angewandte Informatik in den Kultur-, Geschichts- und Geowissenschaften
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Übung (Ü)
Häufigkeit	SS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	siehe Vorlesung
Prüfungen	Geoinformationssysteme (schriftlich)

Prüfung Geoinformationssysteme (schriftlich)

Beschreibung	In der schriftlichen Prüfung werden die in Vorlesung und Übung behandelten Themengebiete geprüft.
Typ	Klausur
Dauer	90 Minuten

Modul KInf-IPKult-E: Informatik und Programmierkurs für die Kulturwissenschaften

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP-Pflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none">• Erwerb von Orientierungswissen, das die Zuordnung von Anwendungsproblemen aus den Kulturwissenschaften zu informatischen Lösungsansätzen ermöglicht• Verständnis der Grundbegriffe und Methoden der Informatik, die für eine effektive und effiziente Nutzung von kulturwissenschaftlichen Anwendungssystemen unerlässlich sind• Verständnis für den Prozess der Softwareentwicklung, insbesondere für die Aufgabe der Fachanwender in diesem Prozess• Erwerb elementarer Programmierkenntnisse in der Programmiersprache Java und von Orientierungswissen über die objektorientierte Softwareentwicklung
WWW	-
Arbeitsaufwand:	270 Stunden
Voraussetzungen	Das Modul wendet sich an Studienanfänger aus den Kulturwissenschaften. Kenntnisse der Informatik, insbesondere Programmierkenntnisse, werden nicht vorausgesetzt. Erwartet wird allerdings, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit den Grundzügen der PC-Nutzung vertraut sind. Sie sollten z.B. Webseiten mit einem Webbrowser aufsuchen und Texte mit einem Textverarbeitungsprogramm schreiben können.
Notwendige Module	-
Bedingung für ECTS-Punkte	Bestehen der schriftlichen Abschlussprüfung zu Vorlesung und Übung sowie erfolgreiche Bearbeitung der Programmieraufgaben im Programmierkurs Der Arbeitsaufwand für dieses Modul gliedert sich grob wie folgt: <ul style="list-style-type: none">• Teilnahme an Vorlesung und Übung: 45 Stunden• Teilnahme am Programmierkurs: 23 Stunden• Vor- und Nachbereitung der Vorlesung: 30 Stunden• Vor- und Nachbereitung der Übung inkl. Recherche und Studium zusätzlicher Quellen aber ohne Bearbeitung der Übungsaufgaben: 52 Stunden• Bearbeitung der Übungsaufgaben: 90 Stunden

- Prüfungsvorbereitung: 30 Stunden

Erreichbare Punkte 9,00 ECTS-Punkte

Lehrveranstaltung Programmierkurs Informatik für die Kulturwissenschaften

Inhalte	Der Programmierkurs führt ein in die objektorientierte Softwareentwicklung anhand der Programmiersprache Java. Der Kurs ist speziell konzipiert für Studierende der Kulturwissenschaften ohne informatische Vorkenntnisse.
Dozenten	Mitarbeiter Angewandte Informatik in den Kultur-, Geschichts- und Geowissenschaften
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Übung (Ü)
Häufigkeit	WS, SS
Dauer	2,00 SWS
Literatur	Krüger, G. (2006). Handbuch der Java-Programmierung, 4. Aufl., Addison-Wesley
Prüfungen	Programmierkurs für die Kulturwissenschaften (Hausarbeit)

Lehrveranstaltung Übung Informatik für die Kulturwissenschaften

Inhalte	Die Übung setzt die in der Vorlesung erworbenen Kenntnisse anhand praktischer Aufgaben um. Dabei kommen exemplarische Anwendungssysteme zum Einsatz. Beispielsweise wird ein einfaches Datenbankprojekt konzipiert und mit einem marktgängigen Datenbanksystem umgesetzt.
Dozenten	Mitarbeiter Angewandte Informatik in den Kultur-, Geschichts- und Geowissenschaften
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Übung (Ü)
Häufigkeit	WS, SS
Dauer	2,00 SWS
Literatur	siehe Übung
Prüfungen	Informatik für die Kulturwissenschaften (schriftlich)

Lehrveranstaltung Vorlesung Informatik für die Kulturwissenschaften

Inhalte

Die Vorlesung vermittelt informatisches Grundwissen und stellt dieses in Bezug zu Anwendungsproblemen aus den Kulturwissenschaften. Drei inhaltliche Bereiche werden abgedeckt: Grundlagen, Softwareentwicklung und Anwendungssysteme.

Der erste Teil der Vorlesung führt ein in Grundbegriffe und Methoden der Informatik und schafft damit die Voraussetzung für die weitere selbstständige Beschäftigung mit informatischen Inhalten. Behandelt werden u.a. die Codierung von Texten und Bildern, der prinzipielle Aufbau eines Rechners, die Funktionen des Betriebssystems, die Datenhaltung in Datenbanken, der Aufbau von Rechnernetzen und des Internets.

Im zweiten Teil stellt die Vorlesung den Prozess der Softwareentwicklung vor. Es werden Kenntnisse vermittelt, die es kulturwissenschaftlichen Fachanwendern ermöglichen, eine aktive Rolle bei der Entwicklung und Einführung von Informationssystemen einzunehmen. Insbesondere wird auf die Analyse der Anforderungen für ein Informationssystem und die systematische Beschreibung von Anwendungsfällen (Use Cases) eingegangen.

Die wichtigsten Typen von kulturwissenschaftlichen Anwendungssystemen behandelt der dritte Teil der Vorlesung. Schwerpunktmäßig werden digitale Bibliotheken und Geoinformationssysteme vorgestellt. Daneben kommen aber auch Spezialanwendungen (z.B. Dokumentationssysteme für die Baudenkmalpflege) zur Sprache. Vermittelt werden grundlegende Kenntnisse über Funktionsumfang und Aufbau dieser Informationssysteme, die für unterschiedliche Softwareprodukte Gültigkeit haben.

Dozenten

Prof. Dr. Christoph Schlieder

Sprache

Deutsch

Lehrformen

Vorlesung (V)

Häufigkeit

WS, SS

Dauer

2,00 SWS

Literatur

Einführungen in die Informatik, die speziell auf die Bedürfnisse der Kulturwissenschaften abgestimmt sind gibt es noch nicht. Die umfangreiche Ratgeberliteratur zur Rechnernutzung für spezielle Fächer („Internet für Theologen“) ist nicht zu empfehlen. Man ist besser bedient

mit einem Lehrbuch der Informatik, das man zur Vertiefung neben der Vorlesung und später zum Nachschlagen nutzen kann.

Gumm, H. & Sommer, M (2006). Einführung in die Informatik, 7. Aufl., Oldenbourg Verlag.

Prüfungen Informatik für die Kulturwissenschaften (schriftlich)

Prüfung Programmierkurs für die Kulturwissenschaften (Hausarbeit)

Beschreibung Im Laufe des Semesters werden mehrere Programmieraufgaben als Hausarbeit gelöst.

Typ Hausarbeit

Dauer -

Prüfung Informatik für die Kulturwissenschaften (schriftlich)

Beschreibung Im Rahmen der schriftlichen Prüfung werden der in Vorlesung und Übung behandelten Themengebiete geprüft.

Typ Klausur

Dauer 60 Minuten

Modul KInf-Sem-B: Bachelorseminar Kulturinformatik

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none">• Fähigkeit, eine vorher festgelegte wissenschaftliche Fragestellung selbstständig zu bearbeiten und eigene Lösungskonzepte zu entwickeln• Fähigkeit, eigene Arbeiten zu präsentieren• Fähigkeit, eine wissenschaftliche Arbeit zu verfassen• Erlernen von Methoden zur Durchführung einer Abschlussarbeit
WWW	-
Arbeitsaufwand:	90 Stunden
Voraussetzungen	Allgemeine Informatik-Kenntnisse sowie Interesse an kulturinformatischen Fragestellungen.
Notwendige Module	-
Bedingung für ECTS-Punkte	Mindestens mit "ausreichend" bewertete Hausarbeit und Referat. Der Arbeitsaufwand für dieses Modul gliedert sich grob wie folgt: <ul style="list-style-type: none">• Teilnahme an Gruppen- und Einzelbesprechungen: 23 Stunden• Bearbeiten der Praktikumsaufgaben: 57 Stunden• Kolloquiumsvorbereitung: 10 Stunden
Erreichbare Punkte	3,00 ECTS-Punkte

Lehrveranstaltung Bachelorseminar Kulturinformatik

Inhalte	Im Rahmen des Bachelor Seminars Kulturinformatik wird ein jeweils von Semester zu Semester wechselndes Themengebiet aus den Kulturinformatik-Modulen Geoinformationssysteme oder Digitale Bibliotheken und Social Computing weiter vertieft. Dies geschieht im Rahmen von Vorträgen und Hausarbeiten zu einer im Vorfeld festgelegten Fragestellung. Dabei steht die selbstständige wissenschaftliche Arbeit im Vordergrund, sowohl schriftlich als auch in der Programmierung.
Dozenten	Mitarbeiter Angewandte Informatik in den Kultur-, Geschichts- und Geowissenschaften Prof. Dr. Christoph Schlieder
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Seminar (S)

Häufigkeit	SS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung vorgestellt.
Prüfungen	Bachelorseminar Kulturinformatik (Hausarbeit, Referat)
<i>Prüfung Bachelorseminar Kulturinformatik (Hausarbeit, Referat)</i>	
Typ	Hausarbeit, Referat
Dauer	20 Minuten

Modul KogSys-IA-B: Intelligente Agenten

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	Die Veranstaltung vermittelt grundlegendes Wissen und Kompetenzen im Bereich "Kognitiv orientierte Künstliche Intelligenz" mit Fokus auf Problemlösen und Planung.
WWW	http://www.uni-bamberg.de/kogsys/teaching/
Arbeitsaufwand:	180 Stunden
Voraussetzungen	Kenntnisse entsprechend den unter "Notwendige Module" angegebenen Modulen. Empfohlen wird die Belegung des Moduls im 4. Fachsemester oder später.
Notwendige Module	Modul Mathematik für Informatiker 1 (Aussagen- und Prädikatenlogik) (GdI-MfI-1) Modul Algorithmen und Datenstrukturen (MI-AuD-B)
Bedingung für ECTS- Punkte	Bestehen der Klausur. Der Arbeitsaufwand für dieses Modul gliedert sich grob wie folgt: 22.5 h Vorlesung + 40h Nachbereitung über 15 Wochen 22.5 h Übung + 60h Bearbeitung von Übungsaufgaben über 15 Wochen 30 h Klausurvorbereitung
Erreichbare Punkte	6,00 ECTS-Punkte
Bemerkung	Veranstaltung Deutsch (im Bedarfsfall English). Die Folien sowie weitere Materialien sind überwiegend in englischer Sprache.

Lehrveranstaltung Vorlesung Intelligente Agenten

Inhalte	In der Vorlesung werden wesentliche Konzepte und Methoden der kognitiv orientierten Künstlichen Intelligenz mit dem Fokus auf Problemlösen und Planen eingeführt. Wesentliche Themengebiete sind: STRIPS-Planung, Logik und Deduktives Planen, heuristische Suche und heuristisches Planen, Planning Graph Techniken, SAT-Planning, Multiagenten-Planung, Bezüge zum menschlichen Problemlösen und Planen.
Dozenten	Ute Schmid

Sprache	Deutsch/Englisch
Lehrformen	Vorlesung (V)
Häufigkeit	SS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	Russell & Norvig: Artificial Intelligence -- A Modern Approach Ghallab, Nau, Traverso: Automated Planning Wooldridge: An Introduction to Multiagent Systems Schöning: Logik für Informatiker Sterling, Shapiro: Prolog
Prüfungen	Intelligente Agenten (Klausur)

Lehrveranstaltung Übung Intelligente Agenten

Inhalte	Vertiefung von in der Vorlesung eingeführten Methoden und Techniken, zum Teil mit Programmieraufgaben in PROLOG.
Dozenten	Michael Siebers
Sprache	Deutsch/Englisch
Lehrformen	Übung (Ü)
Häufigkeit	SS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	siehe Vorlesung

Prüfungen	Intelligente Agenten (Klausur)
------------------	--------------------------------

Prüfung Intelligente Agenten (Klausur)

Beschreibung	<p>In der Klausur können 90 Punkte erzielt werden. Die Klausur ist bestanden, wenn mindestens 40 Prozent der Punkte erreicht werden.</p> <p>Im Semester werden Übungsblätter ausgegeben für deren Bearbeitung eine bzw. zwei Wochen zur Verfügung stehen. Die Lösung der Übungsblätter wird bewertet. Bei bestandener Klausur wird die Bewertung der Übungsblätter für die Berechnung der Note mit berücksichtigt. Eine 1.0 ist dabei auch ohne Punkte aus den Übungsblättern erreichbar.</p> <p>Erlaubte Hilfsmittel: Folienskript, weitere Materialien aus Vorlesung und Übung, eigene Mitschriften, Taschenrechner</p>
---------------------	---

Die Klausur wird üblicherweise in deutscher Sprache gestellt.

Typ Klausur

Dauer 90 Minuten

Modul KogSys-KogInf-Psy: Grundlagen der Kognitiven Informatik

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	Grundlegende Ansätze und Methoden der Informatik, insbesondere der Künstlichen Intelligenz
WWW	http://www.uni-bamberg.de/kogsys/teaching/
Arbeitsaufwand:	90 Stunden
Voraussetzungen	Studierende im Bachelor Psychologie ab 4. Semester, sowie Studierende im Nebenfach
Notwendige Module	-
Bedingung für ECTS-Punkte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Erfolgreiche Bearbeitung von Übungsaufgaben 2. Bestehen der mündlichen Prüfung <p>Anmerkung: Für Studierende im Bachelor-Studiengang Psychologie kann 2. entfallen, wenn die Veranstaltung als Teil des Moduls "Angewandte Kognitionswissenschaft" gewählt wird. In diesem Fall wird das Modul im Anschluss an den zweiten Teil der Veranstaltung abgeprüft.</p>
Erreichbare Punkte	3,00 ECTS-Punkte
Bemerkung	Veranstaltung Deutsch (im Bedarfsfall English).Für Studierende im Bachelor Psychologie sowie im Nebenfach (nicht für Studierende mit Hauptfach in einem der Studiengänge der WIAI); Studierende im BA Psychologie, die dieses Modul belegen, können darauf aufbauend im Master weitere Veranstaltungen im Bereich Kognitive Systeme (insbesondere Intelligente Agenten, Maschinelles Lernen) belegen.

Lehrveranstaltung Kognitive Informatik

Inhalte	Grundlagen der Informatik und der Künstlichen Intelligenz - insbesondere Logik und Wissensrepräsentation sowie Suchalgorithmen und Produktionssysteme - werden eingeführt und in praktischen, in die Vorlesung integrierten, Übungen vertieft. Darauf aufbauend werden grundlegende Ansätze und Techniken der kognitiven Modellierung eingeführt: Der Produktionssystem-Ansatz ACT-R, Modellierung mit neuronalen Netzen, Analogiemodelle sowie aktuelle Entwicklungen und Anwendungsbereiche.
Dozenten	Ute Schmid

Michael Siebers

Sprache	Deutsch/Englisch
Lehrformen	Vorlesung und Übung (V/Ü)
Häufigkeit	WS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	Schmid und Kindsmüller, Logische und algorithmische Grundlagen der Kognitiven Modellierung
Prüfungen	Grundlagen der Kognitiven Informatik

Prüfung Grundlagen der Kognitiven Informatik

Beschreibung Zum Einstieg in das Prüfungsgespräch soll in Absprache mit der Prüferin ein fünfminütiger Vortrag gehalten werden. Das Vortragsthema soll einen in der Vorlesung behandelten Aspekt vertiefen oder eines der zur Vorlesung gehörenden Themengebiete erweitern. Nach einer kurzen Diskussion des Einstiegsthemas werden Fragen zu dem in Vorlesung und Übung behandelten Stoff gestellt.

Typ Mündlich

Dauer 20 Minuten

Modul KogSys-KogMod-M: Kognitive Modellierung

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	Die Veranstaltung führt in kognitionpsychologischen Grundlagen sowie empirische Forschungsmethoden ein und gibt einen Überblick über Ansätze und Anwendungsgebiete der Simulation kognitiver Prozesse mit Computermodellen.
WWW	http://www.uni-bamberg.de/kogsys/teaching/
Arbeitsaufwand:	180 Stunden
Voraussetzungen	Kenntnisse entsprechend dem unter "Notwendige Module" angegebenen Modul. Das vorausgesetzte Modul KogSys-IA kann durch das Modul KI-SemInf ersetzt werden.
Notwendige Module	Modul Intelligente Agenten (KogSys-IA-B)
Bedingung für ECTS-Punkte	Bestehen der mündlichen Prüfung. Der Arbeitsaufwand für dieses Modul gliedert sich grob wie folgt: 22.5 h Vorlesung + 40h Nachbereitung über 15 Wochen 22.5 h Übung + 60h Praxisanteil über 15 Wochen 30 h Prüfungsvorbereitung
Erreichbare Punkte	6,00 ECTS-Punkte
Bemerkung	Veranstaltung Deutsch (im Bedarfsfall Englisch).Das Modul wird als cross-teaching Modul, gemeinsam mit dem Lehrstuhl für Allgemeine Psychologie durchgeführt.

Lehrveranstaltung Angewandte Kognitionspsychologie

Inhalte	Im Rahmen der in der Psychologie angebotenen Veranstaltung "Angewandte Kognitionspsychologie: Methoden der Kognitionspsychologie" (Dozent Carbon) werden wesentliche Grundkenntnisse aus den Bereichen Forschungsmethoden, Gütekriterien der empirischen Forschung, Methoden der Datengewinnung und Analyseverfahren der empirischen Kognitionspsychologie vermittelt.
Dozenten	Prof. Dr. Claus-Christian Carbon
Sprache	Deutsch/Englisch
Lehrformen	Übung (Ü), Vorlesung (V)
Häufigkeit	WS, jährlich

Dauer	2,00 SWS
Literatur	-
Prüfungen	Kognitive Modellierung

Lehrveranstaltung Kognitive Modellierung

Inhalte	Es werden wesentliche kognitionspsychologische Grundlagen aus den Bereichen Wahrnehmung, Gedächtnis und Wissensrepräsentation sowie Grundlagen der empirischen Forschung eingeführt. Zudem werden grundlegende Ansätze und Techniken der Kognitiven Modellierung sowie verschiedene Anwendungsgebiete dargestellt. Empirische Forschungsmethoden werden anhand einer exemplarisch durchgeführten empirischen Studie vertiefend praktisch eingeübt. Ansätze zur kognitiven Modellierung werden anhand konkreter Modellierungsaufgaben mit ausgewählten Ansätzen praktisch umgesetzt.
----------------	---

Dozenten	Ute Schmid Michael Siebers
-----------------	-------------------------------

Sprache	Deutsch/Englisch
----------------	------------------

Lehrformen	Übung (Ü), Vorlesung (V)
-------------------	--------------------------

Häufigkeit	WS, jährlich
-------------------	--------------

Dauer	2,00 SWS
--------------	----------

Literatur	-
------------------	---

Prüfungen	Kognitive Modellierung
------------------	------------------------

Prüfung Kognitive Modellierung

Beschreibung	Zum Einstieg in das Prüfungsgespräch soll in Absprache mit der Prüferin ein fünfminütiger Vortrag gehalten werden. Das Vortragsthema soll einen in der Vorlesung behandelten Aspekt vertiefen oder eines der zur Vorlesung gehörenden Themengebiete erweitern. Nach einer kurzen Diskussion des Einstiegsthemas werden Fragen zu dem in Vorlesung und Übung behandelten Stoff gestellt.
---------------------	---

Typ	Mündlich
------------	----------

Dauer	20 Minuten
--------------	------------

Modul KogSys-Sem-B: Bachelor Seminar Kognitive Systeme

Modulgruppen NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich

Lernziele / Kompetenzen Aufbauend auf den in den Vorlesungen und Übungen des Faches Kognitive Systeme erworbenen Kenntnissen und Fertigkeiten wird im Seminar die eigenständige Erarbeitung und Präsentation eines Themengebiets auf der Basis von wissenschaftlicher Literatur eingeübt. Dabei werden Kompetenzen zur Einarbeitung in vertiefende Fragestellungen anhand wissenschaftlicher Literatur sowie deren Präsentation in mündlicher und schriftlicher Form erworben.

WWW <http://www.uni-bamberg.de/kogsys/teaching/>

Arbeitsaufwand: 90 Stunden

Voraussetzungen Kenntnisse entsprechend dem unter "Notwendige Module" angegebenen Modul.

Notwendige Module Modul Intelligente Agenten (KogSys-IA-B)

Bedingung für ECTS-Punkte Bestehen der Modulprüfung.

Der Arbeitsaufwand für dieses Modul gliedert sich grob wie folgt:
 22.5 h Präsenz über 15 Wochen
 2.5 h persönliche Besprechungstermine mit dem Dozenten
 30 h Erarbeitung der Literatur (inkl. Algorithmen, Systeme)
 10 h Vorbereitung der Präsentation
 25 h Abfassen der schriftlichen Ausarbeitung

Erreichbare Punkte 3,00 ECTS-Punkte

Lehrveranstaltung Bachelor-Seminar Kognitive Systeme

Inhalte Erarbeitung eines ausgewählten Themas aus dem Bereich Intelligente Agenten.

Dozenten Ute Schmid

Sprache Deutsch/Englisch

Lehrformen Seminar (S)

Häufigkeit WS, jährlich

Dauer 2,00 SWS

Literatur wird zu Beginn des Seminars bekanntgegeben

Prüfungen Kognitive Systeme (Referat)
 Kognitive Systeme (Hausarbeit)

Prüfung Kognitive Systeme (Referat)

Beschreibung Vortrag zu dem im Seminar bearbeiteten Thema

Typ Referat

Dauer 30 Minuten

Prüfung Kognitive Systeme (Hausarbeit)

Beschreibung Schriftliche Ausarbeitung zu dem im Seminar bearbeiteten Thema.

Typ Hausarbeit

Dauer -

Modul MI-IR1-M: Information Retrieval 1 (Grundlagen, Modelle und Anwendungen)

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	Studierende sollen Aufgabenstellung, Modelle und Methoden des Information Retrieval kennen. Dabei soll die Fähigkeit zur Nutzung und zur Mitwirkung bei der Konzeption von Suchmaschinen für Internet- und Intranet-Applikationen vermittelt werden. Ebenso sollen die grundsätzlichen Implementierungstechniken und ihre Vor- und Nachteile verstanden werden.
WWW	http://www.uni-bamberg.de/?id=6436
Arbeitsaufwand:	180 Stunden
Voraussetzungen	Kenntnisse entsprechend den unter "Notwendige Module" angegebenen Modulen
Notwendige Module	Modul Einführung in die Informatik (DSG-EidI-B) Modul Algorithmen und Datenstrukturen (MI-AuD-B)
Bedingung für ECTS-Punkte	Bestehen der gleichnamigen Klausur Der Arbeitsaufwand von insgesamt 180 Std. gliedert sich in etwa in: <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung: 22,5 Stunden (entspricht den 2 SWS Vorlesung) • Vor- und Nachbereitung der Vorlesung (inkl. Recherche und Studium zusätzlicher Quellen): ca. 30 Stunden • Semesterbegleitendes Üben, Bearbeiten alter Klausuraufgaben, ... zum Vorlesungsstoff: ca. 30 Stunden (inkl. 7,5 Stunden [= 1/3] der 2 SWS Übungsbetrieb) • Bearbeiten der 3 Teilleistungen: insgesamt ca. 60 Stunden (inkl. 15 Stunden [= 2/3] der 2 SWS Übungsbetrieb) • Klausurvorbereitung: ca. 37,5 Stunden (basierend auf dem bereits im obigen Sinne erarbeiteten Stoff) 45 Std. Vorlesungsteilnahm
Erreichbare Punkte	6,00 ECTS-Punkte

Lehrveranstaltung Vorlesung Information Retrieval 1

Inhalte	Gegenstand des Information Retrieval (IR) ist die Suche nach Dokumenten. Traditionell handelt es sich dabei im Allgemeinen um Textdokumente. In neuerer Zeit kommt aber verstärkt auch die Suche nach multimedialen Dokumenten (Bilder, Audio, Video, Hypertext-Dokumente)
----------------	--

hinzu. Ferner hat das Gebiet des Information Retrieval insbesondere auch durch das Aufkommen des WWW an Bedeutung und Aktualität gewonnen. Die Veranstaltung betrachtet die wesentlichen Modelle des Information Retrieval und Algorithmen zu ihrer Umsetzung. Auch Fragen der Evaluierung von IR-Systemen werden betrachtet.

Folgende Bereiche werden betrachtet:

- Motivation und Einführung,
- Evaluierung von IR-Systemen,
- Berücksichtigung der Vagheit in Sprache,
- einfache IR-Modelle und ihre Implementierung,
- das Vektorraummodell,
- Formate zur Dokumenten- und Wissensverwaltung,
- Alternativen zur globalen Suche,
- Multimedia Information Retrieval,
- Suchmaschinen im World Wide Web.

Dozenten	Prof. Dr. Andreas Henrich
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Vorlesung (V)
Häufigkeit	WS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	<p>Die Veranstaltung orientiert sich an:</p> <ul style="list-style-type: none">• Croft, W Bruce; Metzler, Donald; Strohman, Trevor (2010 erschienen 2009): Search engines. Information retrieval in practice. Boston: Addison-Wesley. <p>Als ergänzende Quelle und zum Nachschlagen wird empfohlen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Henrich, Andreas: Lehrtext "Information Retrieval 1 (Grundlagen, Modelle und Anwendungen)", http://www.uni-bamberg.de/minf/ir1_buch/ <p>Weitere Bücher zum Thema:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ferber, Reginald: Information Retrieval – Suchmodelle und Data-Mining-Verfahren für Textsammlungen und das Web, dpunkt Verlag, 2003• Baeza-Yates, Ricardo; Ribeiro-Neto, Berthier: Modern Information Retrieval, Addison-Wesley Longman, Boston, MA, USA, 1999
Prüfungen	Information Retrieval 1 (Klausur)

Lehrveranstaltung Übung Information Retrieval 1

Inhalte	praktische Übungen zum Vorlesungsstoff einschließlich der Programmierung kleiner IR-Systeme
Dozenten	Mitarbeiter Medieninformatik
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Übung (Ü)
Häufigkeit	WS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	siehe Vorlesung
Prüfungen	Information Retrieval 1 (Klausur)

Prüfung Information Retrieval 1 (Klausur)

Beschreibung	<p>In der Klausur können 90 Punkte erzielt werden.</p> <p>Im Semester werden darüber hinaus 3 Teilleistungen zur Bearbeitung ausgegeben. Für jede Teilleistung stehen in der Regel 4 Wochen als Bearbeitungszeit zur Verfügung. Die Lösungen zu den Teilleistungen werden bewertet. Pro Teilleistung können maximal 4 Punkte erzielt werden. Ist die Klausur bestanden (in der Regel sind hierzu 50 % der Punkte erforderlich), so werden die bei der Bearbeitung der Teilleistungen erreichten Punkte (also maximal 12 Punkte) als Bonuspunkte angerechnet. Eine 1,0 ist dabei aber auf jeden Fall auch ohne Punkte aus der Bearbeitung der Teilleistungen erreichbar.</p>
Typ	Klausur
Dauer	90 Minuten

Modul MI-MMT-B: Multimedia-Technik

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	Studierende sollen zu den verschiedenen Medientypen Beispielformate kennen lernen. Sie sollen die eingesetzten Kompressionsverfahren sowie die dahinter stehenden Philosophien verstehen und die praktischen Einsatzmöglichkeiten einschätzen können. Ferner sollen sie konzeptuelle Kenntnisse und praktische Erfahrungen im Umgang mit Medienobjekten sammeln und z.B. die Erstellung und Bearbeitung von Medientypen wie Text, Bild, Audio und Video selbständig durchführen können.
WWW	http://www.uni-bamberg.de/?id=6420
Arbeitsaufwand:	180 Stunden
Voraussetzungen	Grundkenntnisse in Informatik
Notwendige Module	Modul Einführung in die Informatik (DSG-EidI-B)
Bedingung für ECTS-Punkte	Bestehen der Klausur Der Arbeitsaufwand für dieses Modul gliedert sich grob wie folgt: <ul style="list-style-type: none">• Vorlesung: 22,5 Stunden (entspricht den 2 SWS Vorlesung)• Vor- und Nachbereitung der Vorlesung (inkl. Recherche und Studium zusätzlicher Quellen): ca. 30 Stunden• Semesterbegleitendes Üben, Bearbeiten alter Klausuraufgaben, ... zum Vorlesungsstoff: ca. 30 Stunden (inkl. 7,5 Stunden [= 1/3] der 2 SWS Übungsbetrieb)• Bearbeiten der 3 Teilleistungen: insgesamt ca. 60 Stunden (inkl. 15 Stunden [= 2/3] der 2 SWS Übungsbetrieb)• Klausurvorbereitung: ca. 37,5 Stunden (basierend auf dem bereits im obigen Sinne erarbeiteten Stoff)
Erreichbare Punkte	6,00 ECTS-Punkte

Lehrveranstaltung Vorlesung Multimedia-Technik

Inhalte	<p>Im Rahmen dieser Vorlesung werden nach einer Einführung in das Thema grundlegende Medien und Medienformate betrachtet. Hierzu zählen Bilder, Audio, Texte und Typografie, Video, 2D- und 3D-Grafik.</p> <p>Neben den Formaten werden die entsprechenden Grundlagen wie Farbmodelle und Wahrnehmungsmodelle betrachtet und Aspekte der Dienstqualität sowie der ingenieurmäßigen Entwicklung multimedialer</p>
----------------	--

Systeme angesprochen. Ziel ist dabei, praktische Fähigkeiten im Umgang mit den genannten Formaten zu vermitteln und die Konzepte von Kodierungs- und Kompressionsverfahren zu erarbeiten. Hierzu geht die Veranstaltung, die einen breiten Überblick über das Gebiet geben soll, an einzelnen ausgewählten Stellen stärker in die Tiefe. Zu nennen sind dabei insbesondere die Medientypen Bild, Audio und Video.

Dozenten	Prof. Dr. Andreas Henrich
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Vorlesung (V)
Häufigkeit	WS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Malaka, Rainer; Butz, Andreas; Hussmann, Heinrich: Medieninformatik: Eine Einführung. Pearson Studium; 1. Auflage, 2009 • Chapman, Nigel; Chapman Jenny: Digital Multimedia (2nd Edition), John Wiley & Sons, Ltd, 2004 • Henning, Peter A.: Taschenbuch Multimedia , 3. Auflage, Fachbuchverlag Leipzig im Carl Hanser Verlag, 2003 • weitere Literatur wird in der Veranstaltung bekannt gegeben
Prüfungen	Multimedia-Technik (Klausur)
<i>Lehrveranstaltung Übung Multimedia-Technik</i>	
Inhalte	Die Inhalte der Vorlesung Multimedia-Technik werden in den Übungen vertieft und praktisch umgesetzt. Hierzu zählen praktische Aufgaben in den Bereichen XML/XSL ebenso wie in VRML oder SVG. Ferner werden Aufgaben bearbeitet, die das Verständnis hybrider Kompressionsverfahren (wie JPEG oder MP3) verbessern sollen.
Dozenten	Mitarbeiter Medieninformatik
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Übung (Ü)
Häufigkeit	WS, jährlich (jährlich im Wintersemester)
Dauer	2,00 SWS
Literatur	Zusätzlich zur Literatur der Vorlesung werden in der Übung die verschiedenen Standards zu XML, VRML, ... eingesetzt.
Prüfungen	Multimedia-Technik (Klausur)

Prüfung Multimedia-Technik (Klausur)

Beschreibung

In der **Klausur** können 90 Punkte erzielt werden.

Im Semester werden darüber hinaus 3 **Teilleistungen** zur Bearbeitung ausgegeben. Für jede Teilleistung stehen in der Regel 4 Wochen als Bearbeitungszeit zur Verfügung. Die Lösungen zu den Teilleistungen werden bewertet. Pro Teilleistung können maximal 4 Punkte erzielt werden. Ist die Klausur bestanden (in der Regel sind hierzu 50 % der Punkte erforderlich), so werden die bei der Bearbeitung der Teilleistungen erreichten Punkte (also maximal 12 Punkte) als Bonuspunkte angerechnet. Eine 1,0 ist dabei aber auf jeden Fall auch ohne Punkte aus der Bearbeitung der Teilleistungen erreichbar.

Typ

Klausur

Dauer

90 Minuten

Modul MI-Sem-B: Bachelor-Seminar zur Medieninformatik

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	Aufbauend auf den in den Vorlesungen und Übungen des Faches Medieninformatik erworbenen Kenntnissen und Fertigkeiten wird in diesem Seminar die eigenständige Erarbeitung und Präsentation von Themengebieten auf Basis der Literatur verfolgt. Dabei werden die Fähigkeiten im Bereich der kritischen und systematischen Literaturbetrachtung ebenso weiterentwickelt wie die Kompetenzen in der Präsentation von Fachthemen.
WWW	http://www.uni-bamberg.de/?id=6444
Arbeitsaufwand:	90 Stunden
Voraussetzungen	Kenntnisse entsprechend den unter "Notwendige Module" angegebenen Modulen
Notwendige Module	Modul Multimedia-Technik (MI-MMT-B)
Bedingung für ECTS-Punkte	Bestehen der Modulprüfungen
	Der Arbeitsaufwand für dieses Modul gliedert sich typischerweise in folgende Bereiche: <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen (Themenvergabe, Besprechungen, Präsentationen): ca. 20 Stunden • Literaturrecherche ...: ca. 25 Stunden • Vorbereitung der Präsentation: ca. 15 Stunden • Erstellen der schriftlichen Ausarbeitung: ca. 30 Stunden
Erreichbare Punkte	3,00 ECTS-Punkte
<i>Lehrveranstaltung Bachelor-Seminar zur Medieninformatik</i>	
Inhalte	Im Seminar werden wechselnde aktuelle Forschungsthemen zu den Inhalten der Lehrveranstaltungen bearbeitet. Dabei sind im Regelfall Aspekte mehrerer Lehrveranstaltungen relevant.
Dozenten	Mitarbeiter Medieninformatik Prof. Dr. Andreas Henrich
Sprache	Deutsch

Lehrformen	Seminar (S)
Häufigkeit	SS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	wird jeweils zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben
Prüfungen	Bachelor-Seminar zur Medieninformatik (Seminarvortrag) Bachelor-Seminar zur Medieninformatik (Seminararbeit)

Prüfung Bachelor-Seminar zur Medieninformatik (Seminarvortrag)

Beschreibung	Vortrag zu dem im Seminar vom Teilnehmer bzw. von der Teilnehmerin bearbeiteten Thema, inkl. Diskussion
Typ	Referat
Dauer	30 Minuten

Prüfung Bachelor-Seminar zur Medieninformatik (Seminararbeit)

Beschreibung	schriftliche Ausarbeitung zu dem im Seminar vom Teilnehmer bzw. von der Teilnehmerin bearbeiteten Thema
Typ	Hausarbeit
Dauer	-

Modul MI-WebE-B: Web Engineering

Modulgruppen	NF-AI-30ECTS: Nebenfach Angewandte Informatik mit 30 ECTS-Punkten->NF-AI-30CP Wahlpflichtbereich
Lernziele / Kompetenzen	Studierende sollen methodische, konzeptuelle und praktische Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Erstellung von Web-Applikationen erwerben. Besonderes Augenmerk wird dabei auf Web 2.0 Technologien gelegt. Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls in der Lage Web-Anwendungen selbständig mit gängigen Frameworks und Techniken zu entwickeln.
WWW	http://www.uni-bamberg.de/?id=6437
Arbeitsaufwand:	180 Stunden
Voraussetzungen	Grundkenntnisse der Informatik und zu Dateiformaten, wie Sie z.B. in den unter "Voraussetzungen" angegebenen Modulen erworben werden können. Insbesondere sind auch Kenntnisse in einer Programmiersprache erforderlich.
Notwendige Module	Modul Einführung in die Informatik (DSG-EidI-B) Modul Multimedia-Technik (MI-MMT-B)
Bedingung für ECTS-Punkte	Bestehen der Klausur Der Arbeitsaufwand für dieses Modul gliedert sich grob wie folgt: <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung: 22,5 Stunden (entspricht den 2 SWS Vorlesung) • Vor- und Nachbereitung der Vorlesung (inkl. Recherche und Studium zusätzlicher Quellen): ca. 30 Stunden • Semesterbegleitendes Üben, Bearbeiten alter Klausuraufgaben, ... zum Vorlesungsstoff: ca. 30 Stunden (inkl. 7,5 Stunden [= 1/3] der 2 SWS Übungsbetrieb) • Bearbeiten der 3 Teilleistungen: insgesamt ca. 60 Stunden (inkl. 15 Stunden [= 2/3] der 2 SWS Übungsbetrieb) • Klausurvorbereitung: ca. 37,5 Stunden (basierend auf dem bereits im obigen Sinne erarbeiteten Stoff)
Erreichbare Punkte	6,00 ECTS-Punkte
<i>Lehrveranstaltung Vorlesung Web Engineering</i>	
Inhalte	Die Veranstaltung betrachtet allgemein die Aufgabenfelder und Konzepte des Web-Engineering und konkret zahlreiche gängige Ansätze zur

Entwicklung von Web-Anwendungen. Folgende Bereiche bilden dabei die Schwerpunkte der Veranstaltung:

- Das Web: Geschichte, Gegenwart, Zukunft
- WebEngineering – ein Überblick
- Aufbau des WWW: Architektur, Protokoll usw.
- XHTML + CSS
- Client-Side Scripting: die Basics
- Client-Side Scripting: AJAX
- Web 2.0: Konzepte und Philosophie
- Server-Side Scripting: CGI + PHP
- Frameworks: GWT, CakePHP, RubyOnRails
- Multimediale Web-Anwendungen, Teil 1: SMIL
- Multimediale Web-Anwendungen, Teil 2: Flash, Silverlight, (Flex)
- (XML,) XSLT, FO
- CMS, LMS, SEO & Co.

Dozenten	Prof. Dr. Andreas Henrich
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Vorlesung (V)
Häufigkeit	SS, jährlich (jährlich im Sommersemester)
Dauer	2,00 SWS
Literatur	<ul style="list-style-type: none">• Gerti Kappel, Birgit Pröll, Siegfried Reich, Werner Retschitzegger: Web Engineering Systematische Entwicklung von Web-Anwendungen . dpunkt.verlag, 2003• Vossen, Gottfried; Hagemann, Stephan: Unleashing Web 2.0: From Concepts to Creativity . Morgan Kaufmann Publishers, San Francisco, CA, 2007• Dick C.A. Bulterman und Lloyd W. Rutledge: SMIL 3.0 - Flexible Multimedia for Web, Mobile Devices and Daisy Talking Books. X.media.publishing, 2009• Wöhr, Heiko: Web-Technologien: Konzepte - Programmiermodelle Architekturen. dpunkt-Verlag, 2004
Prüfungen	Web Engineering (Klausur)
<i>Lehrveranstaltung Übung Web Engineering</i>	
Inhalte	praktische Aufgaben zum Stoff der Vorlesung
Dozenten	Mitarbeiter Medieninformatik

Sprache	Deutsch
Lehrformen	Übung (Ü)
Häufigkeit	SS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	siehe Vorlesung
Prüfungen	Web Engineering (Klausur)

Prüfung Web Engineering (Klausur)

Beschreibung In der **Klausur** können 90 Punkte erzielt werden. Im Semester werden darüber hinaus 3 **Teilleistungen** zur Bearbeitung ausgegeben. Für jede Teilleistung stehen in der Regel 4 Wochen als Bearbeitungszeit zur Verfügung. Die Lösungen zu den Teilleistungen werden bewertet. Pro Teilleistung können maximal 4 Punkte erzielt werden. Ist die Klausur bestanden (in der Regel sind hierzu 50 % der Punkte erforderlich), so werden die bei der Bearbeitung der Teilleistungen erreichten Punkte (also maximal 12 Punkte) als Bonuspunkte angerechnet. Eine 1,0 ist dabei aber auf jeden Fall auch ohne Punkte aus der Bearbeitung der Teilleistungen erreichbar.

Möglichkeit einer bewerteten praktischen Projektleistung als Substitut für einen Klausurteil:

Um dem Charakter des Faches "Web Engineering" gerecht zu werden, wird zu dieser Veranstaltung in der Regel in der ersten Woche nach dem Vorlesungsbetrieb eine "praktische Projektleistung" angeboten. Dabei ist in einem Rechnerpool mit (fast) beliebigen Hilfsmitteln (Internetzugang, ...) innerhalb von 3 Stunden eine konkrete Aufgabenstellung zu bearbeiten und das Ergebnis sowie eine erklärende Datei abzugeben. Es dürfen dabei allerdings keine Hilfen per E-Mail oder in Foren erfragt werden. Lediglich bestehende Inhalte dürfen genutzt werden.

Durch die Note für die "praktische Projektleistung" können die beiden Teilaufgaben, die analoge Inhalte in der Klausur abdecken, ersetzt werden. Die Festlegung, ob die "praktische Projektleistung" als Ersatz für die beiden entsprechenden Teilaufgaben in der Klausur gewählt wird, muss bei der Anmeldung zur Prüfung erfolgen.

Typ	Klausur
Dauer	90 Minuten