



FACHSCHAFT INFORMATIK
HS Karlsruhe

Wie läuft das (Master)Studium ab?

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



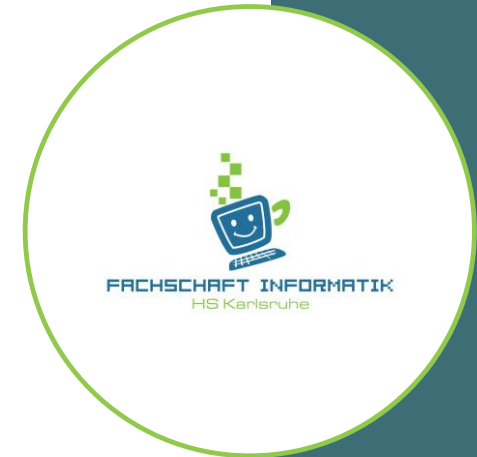
Prüfungsanmeldung – Was?

- 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!**



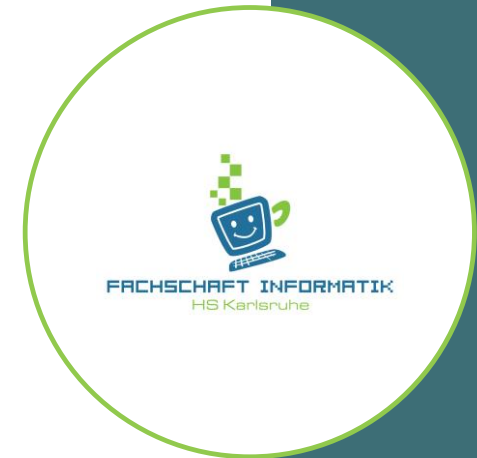
Prüfungsabmeldung

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

Wahlpflichtblock 1

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

Wahlpflichtblock 2

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

Wahlpflichtblock 3

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

Spezielle Kapitel

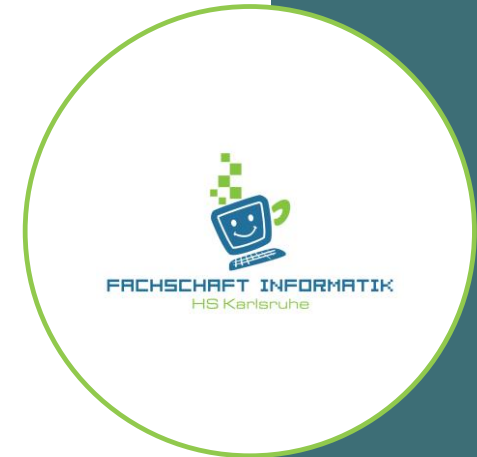
Sem.	Software-Engineering	Maschinelles Lernen	Medieninformatik	Pflicht
1	Theorie effizienter Algorithmen - Graphenalgorithmen - Modellierung und Simulation	Maschinelles Lernen - 2 Vorlesungen + Übung	Gestaltung und Konzeption - Interaktionsgestaltung	Semantic Technologies - Vorlesung + Labor
	Konzepte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

Wird im WS 2019/2020 nicht angeboten

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

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

