



Prüfungsordnungs-Briefing

oder

Wie geht Studium?

Übersicht

- TAN-Generierung
- Prüfungsanmeldungen (und Abmeldungen)
- Exmatrikulation (What to do!)
- Rückmeldung
- Aufbau
- Laboranmeldungen
- Projekt- und Seminararbeiten

TAN-Generierung



- Über das QIS-System: <https://qis2.h-ka.de> (mit RZ-Daten anmelden)
- Braucht man für die Prüfungsanmeldung

Sie sind hier: [Startseite](#) → [Allgemeine Verwaltung](#) → [TAN-Verwaltung](#)

[Allgemeine Verwaltung](#)

[Prüfungsverwaltung](#)

[Navigation ausblenden](#)

TAN-Verwaltung

Hinweise zur Erzeugung und Freischaltung von TAN-Listen:

- Für die Erzeugung einer TAN-Liste benötigen Sie eine alte TAN.
- Für die Freischaltung einer TAN-Liste benötigen Sie eine alte und eine neue TAN.
- **Sie haben noch keine TAN-Liste:**
Für Sie wurden zwei Initial-TANs erstellt, die aus Ihrem Geburtsdatum nach folgendem Schema erzeugt wurden:
TTMMJJ und JJMMTT (TT=Tag, MM=Monat, JJ=Jahr)
Beispiel: Ihr Geburtsdatum ist der **03.05.1980**. Ihre Initial-TANs sind dann: **030580** und **800503**
Wichtig: Sollten bei ihnen der Tag und das Jahr gleich sein, z.B. beide 01, dann wird die 2. Initial-TAN um 1 erhöht.
Beispiel: Ihr Geburtsdatum ist der **01.05.2001**. Ihre Initial-TANs sind dann: **010501** und **010502**
- **Sie haben bereits eine TAN-Liste:**
Benutzen Sie zwei TANs dieser Liste.
- **Schritt 1:** Mit der 1. Initial-TAN bzw. 1. alten TAN erzeugen Sie eine neue TAN-Liste. Zum Öffnen der TAN-Liste benutzen Sie den angezeigten Link. Drücken Sie nun die Liste aus.
- **Schritt 2:** Mit der 2. Initial-TAN bzw. 2. alten TAN und einer TAN der neuen Liste müssen Sie Ihre neuen TANs aktivieren. Verbleibende TANs der alten Liste, falls vorhanden, sind nun nicht mehr einsetzbar.
- **Wichtig:** Beachten Sie, dass Sie für jede neue TAN-Liste, die Sie erzeugen wollen, zwei TANs der alten Liste benötigen.

Schritt1: Neue TAN-Liste erzeugen

1. Initial-TAN bzw. 1. alte TAN:

Anzahl



Schritt2: TAN-Liste aktivieren

2. Initial-TAN bzw. 2. alte TAN:

Neue TAN:

[Weitere Infos hier](#)

Prüfungsanmeldungen



Wann?

- Sommersemester: Anfang Juli
- Wintersemester: Anfang Dezember
- Immer nur eine Woche!

Erinnerungen werden an eure Hochschul-Mail versandt.

Prüfungsanmeldung



Wo?

- QIS-System: <https://qis2.h-ka.de>
- Anmelden mit RZ-Daten (Kürzel und Passwort)
- Navigation über Prüfungsverwaltung > Prüfungsan- und -abmeldung
- Dann TAN eingeben

Prüfungsan- und -abmeldung

Wichtige Informationen zur Anmeldung. Bitte sorgfältig lesen!

Anmeldezeitraum für das WS2021/22: 29.11.2021 bis 06.12.2021.

WICHTIG: Nach dem Anmeldezeitraum kann das Online-System zur Prüfungsabmeldung genutzt werden. Zwischen dem Abmeldedatum und dem Prüfungsdatum muss mindestens ein voller Kalendertag liegen. Eine spätere Abmeldung ist nicht möglich!

WICHTIG: Erst wenn Sie diesen Hinweis durch Anklicken des unten stehenden Feldes akzeptiert haben, können Sie mit Ihren gewünschten Aktionen fortfahren. Klicken Sie dazu dann mit der linken Maustaste auf den "Weiter"-Button.

WICHTIG: Bevor Sie sich für die Prüfungen anmelden, erzeugen Sie sich bitte eine TAN-Liste, falls Sie dies noch nicht getan haben!! Bei Problemen mit den TANs hilft Ihnen das Studentensekretariat im R-Gebäude gerne weiter.

HS Karlsruhe
Prüfungsamt

Bedingungen akzeptieren

Ich akzeptiere

Weiter

Prüfungsanmeldung



Was?

- Alle Vorlesungen, die ihr schreiben wollt und Labore, die ihr gemacht habt.
- Man ist bereits für alle Klausuren, die in dem Fachsemester laut Prüfungsordnung geschrieben werden sollten, angemeldet.
- Wahlpflichtfächer und Extrafächer müssen angemeldet werden.
- **Immer überprüfen!**

Prüfungsabmeldung



- Wie die Anmeldung über das QIS-System: <https://qis2.h-ka.de>
- Es muss mindestens ein voller Kalendertag zwischen der Abmeldung und der Prüfung liegen.
- Bei unentschuldigtem Nichterscheinen ist man durchgefallen (5.0)
- Schieben ist nicht möglich, falls es sich um eine Wiederholungsprüfung handelt.

Exmatrikulation



- Prüfung schriftlich zum **2.** bzw. **3. Mal** nicht bestanden
- Regelstudienzeit überschritten (max. Semester ist Regelstudienzeit + 3 Semester = 6 Semester)
- Lösung: **Härtefallantrag stellen**
 - AStA ist der Ansprechpartner: <https://asta-karlsruhe.de/hartefallantrag/>

Rückmeldung



- Gegen Ende jedes Semesters muss man sich für das nächste Semester rückmelden (und den Semesterbeitrag bezahlen)
- Dies ist über den HIS Sever möglich: <https://hisinone.extern-hs-karlsruhe.de/>
- Mein Studium > Studienservice > Aktionen > Rückmelden
- Im Wintersemester: ca. Ende Januar
- Im Sommersemester: ca. Juli/August
- Genaue Termin gibt es hier: <https://www.h-ka.de/die-hochschule-karlsruhe/aktuelles/termine/semestertermine#c39191>

Übersicht Master



Allgemein:

- Regelstudienzeit sind 3 Semester
- 90 CP insgesamt
- 3 Wahlpflichtblöcke
- 3 Vertiefungsrichtungen
 - Software-Engineering
 - Medieninformatik
 - Maschinelles Lernen
- Studieninhalte: <https://www.h-ka.de/master/informatik/studieninhalte#c2923>
- Modulhandbuch (Intranet): <https://www.iwi.hs-karlsruhe.de/iwii/info/modules/INFM>

Aufbau

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

Aufbau

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	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

Aufbau

Spezielle Kapitel – eines auswählen

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

Aufbau

Im WS oft nicht angeboten

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

Laboranmeldungen

- Beginnen meistens nicht in der ersten Woche des Semesters
- Anmeldung ist von Labor zu Labor unterschiedlich:

Über ILIAS: <https://ilias.h-ka.de>

Über das Intranet:

Informatik (INF, MIN): <https://www.iwi.hs-karlsruhe.de/iwii/info/bulletinboard/INFB>

Projekt- und Seminararbeiten



- 2 Projektarbeiten und 1 Seminararbeit sind Pflicht
- Anmeldung gleich am 1. Vorlesungstag ab 8:00 Uhr
- Themeneinsicht mit Wahl von 5 Themen nach Priorität (sehr hoch bis sehr unwahrscheinlich)
- Anmeldung über das Intranet: <https://www.iwi.hs-karlsruhe.de/iwii/info/bulletinboard/INFB>
- 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

Webseite der Fachschaft IWI



- Ansprechpartner zum Studium, Campusleben, Organisationen
- Beratung und Hilfe in allen Studienlebenslagen
- Zusätzliches Studienmaterial und Hilfen

<https://iwi-hka.de/>

Danke für eure
Aufmerksamkeit!

Gibt es noch
Fragen?