



LUDWIG-  
MAXIMILIANS-  
UNIVERSITÄT  
MÜNCHEN



**Modulhandbuch**  
**Bachelorstudiengang: Medieninformatik**  
**(Bachelor of Science, B.Sc.)**  
**(180 ECTS-Punkte)**  
**Auf Basis der am 30. Juni 2022**  
**vom Senat der Ludwig-Maximilians-Universität München**  
**verabschiedeten Prüfungs- und Studienordnung**  
**82/121/---/H0/H/2022**  
**Stand: 22. November 2023**

# Inhaltsverzeichnis

|  |    |
|--|----|
| Abkürzungen und Erklärungen.....   | 4  |
| Modul: P 1 Einführung in die Programmierung .....  | 5  |
| Modul: P 2 Digitale Medien.....  | 7  |
| Modul: P 3 Analysis I für Studierende der Informatik und Statistik: Differential- und<br>Integralrechnung einer Variablen..... | 9  |
| Modul: WP 1 Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre I .....  | 11 |
| Modul: WP 2 Grundlagen der Kunst- und Medienpraxis.....  | 13 |
| Modul: WP 3 Grundbegriffe der Psychologie .....  | 15 |
| Modul: WP 4 Practical Skills.....  | 17 |
| Modul: P 4 Programmierung und Modellierung.....  | 19 |
| Modul: P 5 Algorithmen und Datenstrukturen.....  | 21 |
| Modul: P 6 Rechnerarchitektur.....   | 23 |
| Modul: P 7 Medientechnik.....  | 25 |
| Modul: WP 5 Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre II .....   | 27 |
| Modul: WP 6 Grundlagen der Kunst- und Medienbetrachtung .....  | 29 |
| Modul: P 8 Lineare Algebra für Studierende der Informatik.....   | 31 |
| Modul: WP 7 Medienwirtschaft I.....  | 33 |
| Modul: WP 8 Vertiefung Medienwirtschaft .....  | 35 |
| Modul: WP 9 Medienwirtschaft II.....   | 37 |
| Modul: WP 10 Grundlagen der digitalen Mediengestaltung.....  | 39 |
| Modul: WP 11 Multimediales Gestalten.....  | 41 |
| Modul: WP 12 Statistik I: Deskriptive Statistik für Nebenfachstudierende .....   | 43 |
| Modul: WP 13 User Experience I .....   | 45 |
| Modul: WP 14 Softwareentwicklungspraktikum.....  | 47 |
| Modul: WP 15 Systempraktikum .....   | 49 |
| Modul: P 9 Rechnernetze und Verteilte Systeme.....   | 51 |
| Modul: P 10 Computergrafik .....   | 53 |
| Modul: P 11 Theoretische Informatik .....  | 55 |
| Modul: P 12 Ausgewählte Themen der Informatik (Bachelorseminar) .....  | 57 |
| Modul: WP 16 Medienwirtschaft III.....   | 59 |
| Modul: WP 17 Medienwirtschaft IV.....  | 61 |
| Modul: WP 18 Vertiefte Kunst- und Medienpraxis I.....  | 63 |
| Modul: WP 19 Vertiefte Kunst- und Medienpraxis II.....   | 65 |
| Modul: WP 20 Mensch-Maschine-Interaktion .....   | 67 |
| Modul: WP 21 User Experience II .....  | 69 |
| Modul: WP 22 User Experience III .....   | 71 |

|  |     |
|--|-----|
| Modul: P 13 Betriebssysteme .....  | 73  |
| Modul: P 14 Softwaretechnik.....   | 75  |
| Modul: P 15 Datenbanksysteme .....   | 77  |
| Modul: P 16 Einführung persönliche und soziale Kompetenz .....               | 79  |
| Modul: P 17 Ethik und Recht in der Informatik .....                          | 81  |
| Modul: WP 23 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor I.....     | 83  |
| Modul: WP 24 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor II .....   | 85  |
| Modul: WP 25 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor III .....  | 87  |
| Modul: WP 26 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor IV .....   | 89  |
| Modul: P 18 Projektkompetenzen.....  | 91  |
| Modul: P 19 Abschlussmodul .....   | 93  |
| Modul: WP 27 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor V .....    | 94  |
| Modul: WP 28 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor VI .....   | 96  |
| Modul: WP 29 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor VII .....  | 98  |
| Modul: WP 30 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor VIII ..... | 100 |

## Abkürzungen und Erklärungen

|      |  |
|------|--|
| CP   | Credit Points, ECTS-Punkte                       |
| ECTS | European Credit Transfer and Accumulation System |
| h    | Stunden  |
| SoSe | Sommersemester                                   |
| SWS  | Semesterwochenstunden                            |
| WiSe | Wintersemester                                   |
| WP   | Wahlpflicht                                      |
| P    | Pflicht  |

1. Die Beschreibung der zugeordneten Modulteile erfolgt hinsichtlich der jeweiligen Angaben zu ECTS-Punkten folgendem Schema: Nicht eingeklammerte ECTS-Punkte werden mit Bestehen der zugehörigen Modulprüfung oder Modulteilprüfung vergeben. Eingeklammerte ECTS-Punkte dienen lediglich der rechnerischen Zuordnung.
2. Bei den Angaben zum Zeitpunkt im Studienverlauf kann es sich in Abhängigkeit von den Angaben der Anlage 2 der Prüfungs- und Studienordnung um feststehende Regelungen oder um bloße Empfehlungen handeln. Im Modulhandbuch wird dies durch die Begriffe "Regelsemester" und "Empfohlenes Semester" kenntlich gemacht.
3. Bitte beachten Sie: Das Modulhandbuch dient einer Orientierung für Ihren Studienverlauf. Für verbindliche Regelungen konsultieren Sie bitte ausschließlich die Prüfungs- und Studienordnung in ihrer jeweils geltenden Fassung. Diese finden Sie auf [www.lmu.de/studienangebot](http://www.lmu.de/studienangebot) unter Ihrem jeweiligen Studiengang.

## Modul: P 1 Einführung in die Programmierung

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)                          | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|--|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | P 1.1 Vorlesung Einführung in die Programmierung | WiSe   | 60 h (4 SWS) | 120 h         | (6)  |
| Übung     | P 1.2 Übung zu Einführung in die Programmierung  | WiSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 9 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 6 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 270 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P1); Informatik mit Nebenfach im Umfang von 60 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P1); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (P1)

**Wahlpflichtregelungen** keine

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Regelsemester: 1

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Dieses Modul gibt eine Einführung in die imperative, objektorientierte und nebenläufige Programmierung anhand einer höheren Programmiersprache. Neben Kenntnissen in der Programmierung werden allgemeine Grundlagen, Konzepte, Methoden und Techniken zur Darstellung, Strukturierung und Verarbeitung von Daten sowie zur Entwicklung von Algorithmen behandelt. Dabei wird auf begriffliche Klarheit und Abgrenzung verschiedener Konzepte Wert gelegt.

Themen der Vorlesung sind u.a.:

- Grundbegriffe zu Algorithmen und Programmen sowie ihrer Ausführung,
- Syntax von Programmiersprachen und ihre Beschreibung,
- Grunddatentypen (primitive Datentypen und Referenzdatentypen wie Arrays) und imperative Kontrollstrukturen,
- Grundlagen der Komplexität und Korrektheit imperativer Programme,
- Rekursion,
- Einfache Sortierverfahren,

- Einführung in den objektorientierten Programmentwurf und deren grafischer Modellierung (UML-Klassen und Objektdiagramme),
- Klassen, Schnittstellen, Pakete und Vererbung,
- Ausnahmebehandlung,
- Objektorientierte Realisierung von dynamischen Datenstrukturen (Listen, Bäume),
- Generische Datentypen,
- Verwendung existierender APIs,
- Grundkonzepte der nebenläufigen Programmierung: Threads, Synchronisation und Verklemmung.
- Benutzung einer integrierten Entwicklungsumgebung

|   |  |
|---|--|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Die Studierenden werden in die Lage versetzt, Lösungen für kleinere und überschaubare Probleme algorithmisch umzusetzen und mit einer höheren Programmiersprache als ausführbare Programme zu realisieren. Die Benutzung einer integrierten Entwicklungsumgebung fördert die Professionalisierung. Des Weiteren entwickeln die Studierenden ein Verständnis für die allgemeinen Prinzipien der Informatik, der Programmierung und der Programmiersprachen, das den Grundstein dafür legt, dass die Studierenden sich (nach weiteren Erfahrungen im Laufe des Studiums) in für sie neue Programmiersprachen schnell und präzise einarbeiten können. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Sven Strickroth  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: P 2 Digitale Medien

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)         | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|---------------------------------|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | P 2.1 Vorlesung Digitale Medien | WiSe   | 45 h (3 SWS) | 75 h          | (4)  |
| Übung     | P 2.2 Übung zu Digitale Medien  | WiSe   | 30 h (2 SWS) | 30 h          | (2)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusiv Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

|   |   |
|---|---|
| <b>Art des Moduls</b>                                     | Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen   |
| <b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b> | Medieninformatik im Umfang von 60 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (P2)  |
| <b>Wahlpflichtregelungen</b>                              | keine   |
| <b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                           | keine   |
| <b>Zeitpunkt im Studienverlauf</b>                        | Empfohlenes Semester: 1   |
| <b>Dauer</b>  | Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.   |
| <b>Inhalte</b>  | Es werden Basiskennnisse über die physikalischen und wahrnehmungsphysiologischen Grundlagen digitaler Medien und Mediensysteme vermittelt. Kenntnisse und Vorgehensweisen zu Realisierung von digitalen Mediensysteme sowie elementare Techniken der digitalen Medienrepräsentation und Übertragung (einschließlich Datenkompressionstechniken) sind ebenfalls Inhalte der Veranstaltung. |
| <b>Qualifikationsziele</b>                                | Es soll ein grundlegendes Verständnis von digitalen Medien, deren Produktion, Verteilung und Rezeption erworben werden. Vor- und Nachteile und die Anwendbarkeit für verschiedenen Multimedia-Datenformate sind verstanden. Der praktische Umgang mit Kompressionsverfahren, digitalen Medien und Dokumentformaten soll erreicht werden.  |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                              | Klausur oder mündliche Prüfung  |
| <b>Art der Bewertung</b>                                  | Das Modul ist nicht benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b>     | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                             | Albrecht Schmidt  |

**Unterrichtssprache(n)**                      Deutsch

---

**Sonstige Informationen**                      keine



## Modul: P 3 Analysis I für Studierende der Informatik und Statistik: Differential- und Integralrechnung einer Variablen

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform   | Veranstaltung (Pflicht)   | Tur-nus | Präsenzzeit  | Selbststu-dium | ECTS |
|------------|---|---------|--------------|----------------|------|
| Vorle-sung | P 3.1 Analysis 1 für Studierende der Informatik und Statistik: Dif-ferential- und Integral- rechnung einer Variablen (Vorle-sung) | WiSe    | 60 h (4 SWS) | 120 h          | (6)  |
| Übung      | P 3.2 Analysis 1 für Studierende der Informatik und Statistik: Dif-ferential- und Integral- rechnung einer Variablen (Übung)      | WiSe    | 30 h (2 SWS) | 60 h           | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 9 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 6 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 270 Stunden aufzuwenden.

|   |  |
|---|--|
| <b>Art des Moduls</b>                                     | Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen  |
| <b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b> | Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P2); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (P2)   |
| <b>Wahlpflichtregelungen</b>                              | keine  |
| <b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                           | keine  |
| <b>Zeitpunkt im Studienverlauf</b>                        | Empfohlenes Semester: 1  |
| <b>Dauer</b>  | Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.  |
| <b>Inhalte</b>  | Das Modul behandelt einführend Aussagenlogik, Mengenlehre, Funktionen und Relationen, natürliche Zahlen und vollständige Induktion, reelle Zahlen, Infimum, Supremum, komplexe Zahlen, Polynome und Wurzeln, Folgen, Grenzwerte, Reihen, Exponentialfunktion, Logarithmus, Umordnung von Reihen, Grenzwerte und Stetigkeit von Funktionen, Extrema, Zwischenwertsatz, Umkehrfunktionen, Potenzreihen, trigonometrische Funktionen, Ableitung, Riemannintegral. |
| <b>Qualifikationsziele</b>                                | Lernziel ist die Beherrschung der grundsätzlichen Beweismethoden und Rechentechniken der Analysis einer reellen Variablen. Das erlernte Basiswissen ist die Voraussetzung für den Besuch aufbauender Veranstaltungen, die die erlernten Grundlagen tiefergehend behandeln.   |

Konkreter werden folgende Qualifikationsziele verfolgt:

- Die Studierenden verstehen den axiomatischen Aufbau der Mathematik, können mathematische Aussagen formal korrekt ausdrücken und die Grundregeln der elementaren Logik und das Beweisprinzip der vollständigen Induktion korrekt anwenden
- Sie können die zentralen Aussagen zur Konvergenz von Folgen von Reihen und Funktionen erläutern und damit Beispiele behandeln
- Die wichtigsten Eigenschaften der elementaren Funktionen können sie wiedergeben
- Sie können die Theorie der Stetigkeit und Differenzierbarkeit von Funktionen einer Variablen beschreiben und anwenden
- Sie können eindimensionale Integrale berechnen und die zugrunde liegende Theorie erläutern

|   |  |
|---|--|
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung oder Hausarbeit oder Übungsmappe  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Peter Philip   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: WP 1 Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre I

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)   | Turnus        | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|---|---------------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | WP 1.1 Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre für Nebenfachstudierende 1 (Vorlesung) | WiSe und SoSe | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |
| Übung     | WP 1.2 Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre für Nebenfachstudierende 1 (Übung)     | WiSe und SoSe | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 4 Semesterwochenstunden. Inclusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 1

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** In diesem Modul erhalten die Studierenden einen Überblick über zentrale Themengebiete der Betriebswirtschaftslehre und werden dabei an unterschiedliche Ansätze der theoretischen Auseinandersetzung mit diesen Themen herangeführt.

Besondere Aufmerksamkeit wird den verschiedenen betriebswirtschaftlichen Funktionen Marketing, Organisation und Führung gewidmet.

---

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Das Ziel dieses Moduls ist es, die Studierenden mit den grundlegenden Fragestellungen und methodischen Ansätzen der Betriebswirtschaftslehre vertraut zu machen. Mit dem erworbenen Wissen sind sie in der Lage, betriebswirtschaftliche Prozesse richtig zu verstehen, strukturieren und auf der Grundlage ökonomischer Theorien bewerten zu können. Das erlernte Basiswissen ist die Voraussetzung für den Besuch aufbauender Veranstaltungen, die die erlernten Grundlagen tiefergehend behandeln. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Birgit Bodenstein-Köppel  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine   |

## Modul: WP 2 Grundlagen der Kunst- und Medienpraxis

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform | Veranstaltung (Pflicht)                      | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|----------|--|--------|--------------|---------------|------|
| Seminar  | WP 2.1 Grundlagen des malerischen Gestaltens | WiSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |
| Seminar  | WP 2.2 Grundlagen des grafischen Gestaltens  | WiSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 6 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 1

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Die Studierenden erfahren eine theoretische und praktische Einführung in verschiedene Bereiche des flächigen Gestaltens. Dabei erwerben sie Grundkenntnisse in traditionell künstlerischen und medialen Arbeitstechniken und ihrer ästhetischen Anwendung.

Das Seminar „Grundlagen des malerischen Gestaltens“ führt in ausgewählte Techniken der Malerei und des farbigen Gestaltens ein. An Beispielen aus der Kunst werden unterschiedliche Methoden der Bildgestaltung und deren Wirkungsweise erarbeitet.

Im Seminar „Grundlagen des grafischen Gestaltens“ wird in verschiedene Techniken des grafischen Gestaltens eingeführt. An Beispielen aus den Bereichen der freien und angewandten Kunst werden unterschiedliche Methoden des grafischen Gestaltens und deren Wirkungsweise diskutiert.

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Qualifikationsziele: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einblick in die verschiedenen Gestaltungsbereiche</li> <li>• Grundlegendes Verständnis der Bildproduktion und Bildkommunikation</li> <li>• Entwicklung eigener künstlerischer Fähigkeiten im farbigen und grafischen Gestalten in Bezug auf Ästhetik, Technik und Material</li> </ul> |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Portfolio und Präsentation  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist nicht benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Daniel Botz   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine   |

## Modul: WP 3 Grundbegriffe der Psychologie

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)                          | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS  |
|-----------|--|--------|--------------|---------------|-------|
| Vorlesung | WP 3.1 Vorlesung Grundbegriffe der Psychologie 1 | WiSe   | 30 h (2 SWS) | 105 h         | (4,5) |
| Vorlesung | WP 3.2 Vorlesung Grundbegriffe der Psychologie 2 | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 105 h         | (4,5) |

Im Modul müssen insgesamt 9 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 4 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 270 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 2

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 2 Semester.

**Inhalte** Die Vorlesung Grundbegriffe der Psychologie bietet einen Überblick über ausgewählte grundlagen- und anwendungsorientierte Themen der Psychologie. Im ersten Teil der Vorlesung (Wintersemester) stehen psychische Grundfunktionen wie die Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Lernen und das Gedächtnis im Vordergrund. Außerdem werden die neurobiologischen Grundlagen von Erleben und Verhalten behandelt

ebenso wie Fragen zu Theorien und Modellen aus dem Bereich der psychologischen Emotions- und Motivationsforschung.

Der zweite Teil der Vorlesung (Sommersemester) führt in grundlegende wissenschaftliche Methoden der Psychologie ein und widmet sich den Grundlagen zentraler intra- und interpersoneller Prozesse aus entwicklungs- und sozialpsychologischer Perspektive sowie aus Sicht der Persönlichkeits- und differentiellen Psychologie. Schließlich werden anwendungsbezogene Fragen der Psychologie aus dem Bereich der klinischen Psychologie und Psychotherapie behandelt.

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | <p>Die Studierenden sind mit der Geschichte der Psychologie vertraut und haben einen ausführlichen Überblick über die psychologischen Grundlagen- und zentrale Anwendungsfächer erhalten.</p> <p>Sie haben außerdem ein Verständnis über zentrale experimentelle und korrelative Forschungsdesigns, Grundlagen der Wissenschafts- und Erkenntnistheorie und den ethischen Prinzipien psychologischer Forschung erworben.</p> <p>Die Studierenden sind fähig, die erworbenen fachlichen und methodischen Kenntnisse auch auf ausgewählte angewandte Fragestellungen zu übertragen.</p> |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Anne Frenzel  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine   |



## Modul: WP 4 Practical Skills

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform        | Veranstaltung (Pflicht)  | Turnus | Präsenzzeit | Selbststudium | ECTS  |
|-----------------|--------------------------|--------|-------------|---------------|-------|
| Benutzerstudien | WP 4.1 Benutzerstudien 1 | WiSe   | -           | 45 h          | (1,5) |
| Benutzerstudien | WP 4.2 Benutzerstudien 2 | SoSe   | -           | 45 h          | (1,5) |

Im Modul müssen insgesamt 3 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 0 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 90 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 2

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 2 Semester.

**Inhalte** Studierende nehmen als Versuchspersonen an Benutzerstudien im Rahmen von Forschungsprojekten am Institut für Informatik oder anderen Fachrichtungen (z.B. Psychologie) teil.

|   |  |
|---|--|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Studierende lernen die Situation von Versuchspersonen kennen und werden so auf die Konzeption und Durchführung eigener Benutzerstudien vorbereitet.      |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Teilnahme an Benutzerstudien   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist nicht benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Studiendekan   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch oder Englisch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: P 4 Programmierung und Modellierung

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)                         | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|---|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | P 4.1 Vorlesung Programmierung und Modellierung | SoSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |
| Übung     | P 4.2 Übung zu Programmierung und Modellierung  | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P4); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (WP6); Informatik im Umfang von 30 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP1); Informatik im Umfang von 60 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP1)

**Wahlpflichtregelungen** keine

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 2

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Dieses Modul führt in die grundlegenden Prinzipien der funktionalen Programmierung und der Datenmodellierung ein. Dabei wird auf begriffliche Klarheit und präzise theoretische Fundierung mit formalen Methoden Wert gelegt. Die Themen sind z. B.:

- Funktionsbegriff und Basistypen,
- Rekursion und Terminierung,
- Benutzerdefinierte Datentypen,
- Polymorphie, Typklassen, Module,
- Funktionen höherer Ordnung und Currying,
- Typen, Typprüfung, Typinferenz,
- Pattern Matching,
- Verzögerte Auswertung, Striktheit
- Ein- und Ausgaben und andere Seiteneffekte.

**Qualifikationsziele** Das Modul zielt auf die Vermittlung des Folgenden:

- Beherrschung von grundlegenden Konzepten der (allgemeinen sowie deklarativen) Programmierung.

- Fähigkeit, kleine Algorithmen funktional zu programmieren und diese im Vergleich mit imperativen Lösungen zu bewerten.
- Vorbereitung auf die zukünftige Entwicklung von Programmiersprachen.

---

|   |  |
|---|--|
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Sven Strickroth  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | Das vorherige Studium des Moduls Einführung in die Programmierung wird empfohlen.  |

## Modul: P 5 Algorithmen und Datenstrukturen

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)                         | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|---|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | P 5.1 Vorlesung Algorithmen und Datenstrukturen | SoSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |
| Übung     | P 5.2 Übung zu Algorithmen und Datenstrukturen  | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P6); Informatik mit Nebenfach im Umfang von 60 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P4); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (P3); Informatik im Umfang von 30 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP7); Informatik im Umfang von 60 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP5)

**Wahlpflichtregelungen** keine

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 2

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Dieses Modul gibt eine Einführung in die Entwicklung effizienter Algorithmen sowie das Zusammenspiel zwischen Algorithmus und Datenstruktur. Dies geschieht zunächst für die wichtigen Bereiche Suchen, Sortieren und Verfahren auf Graphen. Durch die Einführung eines Baukastens von algorithmischen Techniken werden dann auch allgemeinere Probleme algorithmisch lösbar. Im einzelnen werden vermittelt: Grundbegriffe zu Algorithmen und Laufzeitanalyse, Grundlegende Datenstrukturen: Arrays, lineare Listen, Baumstrukturen sowie Implementierung von Datenstrukturen, dynamische Suchverfahren: balancierte Suchbäume, z.B. AVL-Bäume, B-Bäume, B\*-Bäume sowie Hashverfahren, Sortierverfahren: einfache und höhere Sortierverfahren, insbesondere Mergesort, Quicksort und Heapsort, Graphalgorithmen: verschiedene Speicherdarstellungen von Graphen, Graphendurchläufe, darauf aufbauende Algorithmen für grundlegende Probleme auf Graphen, insbesondere Bestimmung kürzester Wege und minimaler Spannbäume, algorithmische Methoden und Techniken: lokal-optimierende

Berechnungen ("greedy methods"), divide-and-conquer, backtracking, branch-and-bound und dynamische Programmierung.

---

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Die Studierenden werden in die Lage versetzt, effiziente Algorithmen und adäquate Datenstrukturen für die Bereiche Suchen, Sortieren und Verfahren auf Graphen zu entwerfen sowie praktisch umzusetzen, z.B. in Java zu implementieren. Über die angesprochenen Bereiche hinaus sind die Studierenden in der Lage, allgemeinere Probleme algorithmisch zu lösen mithilfe eines Grundbaukastens von algorithmischen Techniken. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Thomas Seidl  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine   |

## Modul: P 6 Rechnerarchitektur

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)            | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|------------------------------------|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | P 6.1 Vorlesung Rechnerarchitektur | SoSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |
| Übung     | P 6.2 Übung zu Rechnerarchitektur  | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P5); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (P4); Informatik im Umfang von 30 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP2); Informatik im Umfang von 60 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP2)

**Wahlpflichtregelungen** keine

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 2

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Dieses Modul gibt einen Überblick über die binäre Darstellung von Informationen auf Computern, sowie über die Architektur und Arbeitsweise moderner Rechner nach von Neumann. Die klassischen Komponenten eines Computers werden eingeführt. Deren Interaktion wird zunächst theoretisch und dann mittels einer Maschinensprache und einer Assemblersprache praktisch behandelt. Es wird gezeigt, wie man mit Hilfe der Booleschen Algebra einfache Schaltungen und auch komplexere Komponenten eines Prozessors und des Speichers systematisch entwerfen und optimieren kann. Im Einzelnen werden behandelt:

- Methoden zur binären Darstellung von Informationen im Rechner
- Realisierung von Speicher durch Schaltwerke sowie durch optische und magnetische Medien
- Boolesche Algebra zum Entwurf von Schaltungen
- Entwurf und Optimierung einfacher logischer Schaltungen in Prozessoren
- Komponenten der von Neumann Architektur und deren Optimierungen

- maschinennahe Assemblerprogrammierung
- das Zusammenspiel der unteren Ebenen eines Computers, sowie
- Parallelisierung und Mehrprozessorsysteme.

---

|   |  |
|---|--|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Das Ziel des Moduls ist es, den Studierenden ein detailliertes Verständnis der von Neumann'schen Rechnerarchitektur, der binären Informationsdarstellung und Speicherrealisierung zu vermitteln. Sie sollen lernen, logische Schaltungen mithilfe der Booleschen Algebra eigenständig zu entwerfen und zu optimieren. Durch die Verwendung von Maschinen- und Assemblersprachen sollen die zuvor genannten Konzepte vertieft werden. Studierende sollen so lernen, die Wirkungsweise der unteren Ebenen eines Computers nachzuvollziehen, und die Auswirkungen der Maschinenarchitektur auf die Ausführung von Programmen höherer Sprachen zu verstehen. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Claudia Linnhoff-Popien  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |



## Modul: P 7 Medientechnik

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform       | Veranstaltung (Pflicht)          | Tur-<br>nus | Präsenzzeit  | Selbststu-<br>dium | ECTS |
|----------------|----------------------------------|-------------|--------------|--------------------|------|
| Vorle-<br>sung | P 7.1 Vorlesung Medientechnik    | SoSe        | 45 h (3 SWS) | 45 h               | (3)  |
| Prakti-<br>kum | P 7.2 Praktikum zu Medientechnik | SoSe        | 30 h (2 SWS) | 60 h               | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Medieninformatik im Umfang von 60 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (P3)

**Wahlpflichtregelungen** keine

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 2

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Es werden Grundkenntnisse und praktische Fertigkeiten zur Erfassung, Produktion, Bearbeitung und Wiedergabe digitaler Medien unter Nutzung von Hard- und Softwaresystemen vermittelt. Insbesondere werden die physikalischen, technischen und algorithmischen Grundlagen zur Aufnahme, Erzeugung, Wiedergabe und Bearbeitung von audiovisuellen Medien in digitaler Form behandelt. Im Detail werden die Aufnahme- und Wiedergabetechnik für Foto, Audio und Video, Speicherung und Übertragung für digitale Medieninhalte, Bearbeitungsprogramme für Foto, Audio und Video behandelt. Es wird exemplarisch in Algorithmen der Bild- und Tonbearbeitung eingeführt. Begleitend werden aktuelle Hardware- und Software-Werkzeuge eingeführt, und im Rahmen der Medienbearbeitung wird auch auf Grundregeln der Mediengestaltung eingegangen.

**Qualifikationsziele** Folgende Qualifikationen sollen erreicht werden: Kenntnisse der grundlegenden Funktionsweise von Hardwaresystemen zu Medienerfassung, Medienerzeugung, Medienproduktion und Medienwiedergabe, Praktische Grundfertigkeit im Umgang mit digitaler Fotografie und Videografie sowie einfacher digitaler Tonstudioteknik; Praktische Grundfertigkeit in der Bedienung von Systemen zur Bildbearbeitung,

Tonbearbeitung, Videoschnitt und Videoeffekten; Grunderfahrungen in der ästhetischen Gestaltung digitaler Medien.

---

|   |  |
|---|--|
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Portfolio und Präsentation oder Klausur  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist nicht benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Albrecht Schmidt   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: WP 5 Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre II

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)   | Turnus        | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|---|---------------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | WP 5.1 Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre für Nebenfachstudierende 2 (Vorlesung) | WiSe und SoSe | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |
| Übung     | WP 5.2 Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre für Nebenfachstudierende 2 (Übung)     | WiSe und SoSe | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 4 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 2

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** In diesem Modul erhalten die Studierenden einen Überblick über zentrale Themengebiete der Betriebswirtschaftslehre und werden dabei an unterschiedliche Ansätze der theoretischen Auseinandersetzung mit diesen Themen herangeführt.

Besondere Aufmerksamkeit wird den verschiedenen betriebswirtschaftlichen Funktionen Investition, Finanzierung sowie internes und externes Rechnungswesen gewidmet.

---

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Die Veranstaltungen vermitteln den Studierenden ein umfassendes Verständnis zentraler Konzepte, wissenschaftlicher Lösungsansätze und praktischen Anwendungsgebieten der jeweiligen Fächer. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).                                    |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Birgit Bodenstein-Köppl   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine   |

## Modul: WP 6 Grundlagen der Kunst- und Medienbetrachtung

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform | Veranstaltung (Pflicht)   | Tur-<br>nus | Präsenzzeit  | Selbststu-<br>dium | ECTS |
|----------|---|-------------|--------------|--------------------|------|
| Seminar  | WP 6.1 Methoden der Kunst- und Medienbetrachtung (für Studierende der Medieninformatik) | SoSe        | 45 h (3 SWS) | 135 h              | (6)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 3 Semesterwochenstunden. Inklusiv Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltung

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 2

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** In diesem Modul findet eine Auseinandersetzung unter gestalterischen Gesichtspunkten mit Werken der Kunst- und Medienkunst statt. Die Studierenden erwerben auch Grundkenntnisse der Kunst- und Mediengeschichte, der Methoden der Bildanalyse und elementare Fertigkeiten im Umgang mit bildwissenschaftlichen Arbeitsweisen. Im Seminar „Methoden der Kunst-/ Medienbetrachtung“ lernen die

Studierenden im Rahmen von Gruppenarbeiten und Semindiskussionen Zugangsweisen, Beschreibungstechniken und analytische Erklärungsmuster kennen, so weit diese den Aufbau und die Funktionsweisen von Werken aus der Kunst- und Mediengeschichte betreffen.

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Qualifikationsziele: <ul style="list-style-type: none"><li>• Einblick in die Methoden der Bildanalyse</li><li>• Grundkenntnisse didaktischer Vermittlungsprinzipien</li></ul> |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Referat und Hausarbeit  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).                      |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Daniel Botz   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine   |

## Modul: P 8 Lineare Algebra für Studierende der Informatik

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)  | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|--|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | P 8.1 Vorlesung Lineare Algebra für Studierende der Informatik | WiSe   | 45 h (3 SWS) | 75 h          | (4)  |
| Übung     | P 8.2 Übung zu Lineare Algebra für Studierende der Informatik  | WiSe   | 30 h (2 SWS) | 30 h          | (2)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P3); Informatik mit Nebenfach im Umfang von 60 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P2); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (WP1)

**Wahlpflichtregelungen** keine

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 3

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** In dieser Vorlesung wird in die Theorie der endlich-dimensionalen Vektorräume und in die Matrizenrechnung eingeführt. Wichtige Themen und Inhalte sind:

- Grundlegende algebraische Strukturen wie Gruppen, Ringe, Körper und Vektorräume
- Lineare Gleichungssysteme, lineare und bilineare Abbildungen, der Zusammenhang mit Matrizen,
- Basis, Dimension, linearer Unabhängigkeit sowie die weitergehenden Eigenschaften von  $\mathbb{R}^n$  als
- Euklidischer Vektorraum.
- Determinanten und Eigenwerte

**Qualifikationsziele** Lernziele sind das Verständnis der Denkweisen und der Begriffe der Linearen Algebra sowie die Fähigkeit, mathematische Sachverhalte klar zu formulieren und die mathematische Argumentationsweise zu verstehen und anzuwenden. Neben dem Erlernen von grundsätzlichen Beweismethoden ist die Schulung des Abstraktionsvermögens der Studierenden von Bedeutung.

|   |  |
|---|--|
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Walter Spann   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |



## Modul: WP 7 Medienwirtschaft I

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)  | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|--|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | WP 7.1 Ausgewählte Aspekte der Medienwirtschaft und digitalen Transformation von Unternehmen (Vorlesung) | WiSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |
| Übung     | WP 7.2 Ausgewählte Aspekte der Medienwirtschaft und digitalen Transformation von Unternehmen (Übung)     | WiSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 4 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 3

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

---

|   |  |
|---|--|
| <b>Inhalte</b>  | <p>Im Zentrum des Moduls steht die digitale Transformation von Unternehmen, speziell deren Wertschöpfung, Technologien und das Management der digitalen Transformation.</p> <p>Die Lehrveranstaltung umfasst drei primäre Themenblöcke:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Änderung der Wertschöpfungsstrukturen (Digitale Innovationen),</li><li>• Voraussetzungen für die digitale Transformation schaffen,</li><li>• Steuerung der digitalen Transformation.</li></ul> |
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Kurses sind die Studierenden in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ideen und Konzeptionen für die digitale Transformation beschreiben, einordnen und abgrenzen zu können.</li><li>• wichtige Instrumente für das Management der digitalen Transformation beschreiben, anwenden und hinterfragen zu können.</li><li>• aktuelle Lösungsansätze und Technologien für die digitale Transformation nennen zu können.</li></ul>   |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder Hausarbeit oder Referat oder mündliche Prüfung  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Birgit Bodenstein-Köppl  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: WP 8 Vertiefung Medienwirtschaft

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform   | Veranstaltung (Pflicht)                         | Turnus        | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|------------|---|---------------|--------------|---------------|------|
| Proseminar | WP 8.1 Vertiefung Medienwirtschaft (Proseminar) | WiSe und SoSe | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |
| Seminar    | WP 8.2 Vertiefung Medienwirtschaft (Seminar)    | WiSe und SoSe | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 4 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 3

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Im Rahmen des Seminars führen die Studierenden eigenständig empirische Untersuchungen zu wissenschaftlichen Fragestellungen des digitalen Managements und der digitalen Wirtschaft durch. Im ersten Seminarteil wird es eine Basis-schulung zum empirischen Arbeiten geben. Im zweiten

Seminarteil werden die Themen von den Teilnehmenden in Gruppen bearbeitet. Die genauen Themenstellungen werden in der Einführungsveranstaltung bekannt gegeben werden.

---

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Nach erfolgreichem Abschluss des Kurses sind die Studierenden in der Lage, <ul style="list-style-type: none"><li>• zentrale Methoden des empirischen Arbeitens in der BWL nennen und anwenden zu können.</li><li>• passende Methode für eine konkrete Problemstellung finden zu können.</li><li>• die Methode anwenden und wiss. Ergebnisse interpretieren zu können.</li></ul> |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | (Hausarbeit oder Klausur) und (Referat oder mündliche Prüfung)  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Birgit Bodenstein-Köppl   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine   |

## Modul: WP 9 Medienwirtschaft II

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)  | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|--|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | WP 9.1 Ausgewählte Aspekte der Medienwirtschaft und Management (Vorlesung) | WiSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |
| Übung     | WP 9.2 Ausgewählte Aspekte der Medienwirtschaft und Management (Übung)     | WiSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 4 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 3

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Im Rahmen des Moduls werden ausgewählte Aspekte der Medienwirtschaft und des Management insbesondere aus dem Fachgebiet Artificial Intelligence Management oder Digitaler Technologien fokussiert.  
Das Modul beschäftigt sich mit branchen- und

funktionsübergreifenden Fragen der Nutzung digitaler Technologien durch Unternehmen. Des Weiteren kann eine Einführung in das AI Management erlernt werden. Inhaltlich sollen Erfolgsmuster, Strategien und methodische Ansätze digitaler Lösungen vorgestellt werden und die Möglichkeiten, AI zu planen und zu implementieren.

|   |  |
|---|--|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Den Studierenden soll die Qualifikation und Fähigkeit gegeben werden, unternehmerische Chancen fundiert zu beurteilen und deren Realisierung zu begleiten. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder Hausarbeit oder Referat oder mündliche Prüfung  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Birgit Bodenstein-Köppel   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: WP 10 Grundlagen der digitalen Mediengestaltung

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform | Veranstaltung (Pflicht)                                     | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|----------|---|--------|--------------|---------------|------|
| Seminar  | WP 10.1 Grundlagen des multimedialen Gestaltens am Computer | WiSe   | 45 h (3 SWS) | 135 h         | (6)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 3 Semesterwochenstunden. Inklusiv Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltung

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 3

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Das Modul leistet eine Einführung in die Theorie und Praxis der digitalen Bildgestaltung.

Das Modul „Grundlagen des multimedialen Gestaltens am Computer“ vermittelt Grundkenntnisse in der digitalen Bildgestaltung in Theorie und Praxis. Dabei geht es sowohl um

ästhetische als auch um technische Aspekte des digitalen Bildes.

---

|   |  |
|---|--|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Qualifikationsziel: Kenntnis von Werkzeugen der digitalen Bildgestaltung und deren ästhetischem Potential  |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Portfolio und Präsentation   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist nicht benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Daniel Botz  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |



## Modul: WP 11 Multimediales Gestalten

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform | Veranstaltung (Pflicht)                                | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|----------|--|--------|--------------|---------------|------|
| Seminar  | WP 11.1 Vertieftes multimediales Gestalten am Computer | WiSe   | 45 h (3 SWS) | 135 h         | (6)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 3 Semesterwochenstunden. Inklusiv Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltung

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 3

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** In diesem Modul geht es um die spezialisierte Praxis und Theorie des Gestaltens mit digitalen Medien. Es bietet die Erprobung spezifischer Anwendungen von Mediengestaltung und die gezielte Kombination mehrerer digitaler sowie analoger Medien für interaktive oder audiovisuelle Gestaltungsaufgaben.

Im Modul „Vertieftes multimediales Gestalten am Computer“ werden weitere Bereiche des digitalen Gestaltens vorgestellt und projektbezogen erprobt.

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Qualifikationsziel: Kenntnis von weiteren Werkzeugen der digitalen Bildgenerierung und deren ästhetischem Potential, insbesondere Fähigkeit flexiblen Umgang mit verschiedenen Programmen |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Portfolio und Präsentation  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).                                  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Daniel Botz   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine   |

## Modul: WP 12 Statistik I: Deskriptive Statistik für Nebenfachstudierende

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik (Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform   | Veranstaltung (Pflicht)  | Tur-nus | Präsenzzeit  | Selbststu-dium | ECTS |
|------------|--|---------|--------------|----------------|------|
| Vorle-sung | WP 12.1 Statistik 1: Deskriptive Statistik für Nebenfachstudie-rende (Vorlesung) | WiSe    | 60 h (4 SWS) | 60 h           | (4)  |
| Übung      | WP 12.2 Statistik 1: Deskriptive Statistik für Nebenfachstudie-rende (Übung)     | WiSe    | 30 h (2 SWS) | 30 h           | (2)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 6 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Mo-duls in anderen Studien-gängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienver-lauf** Empfohlenes Semester: 3

**Dauer**

**Inhalte** Gegenstand des Moduls sind grundlegende Techniken der deskriptiven Statistik und ihre Anwendung in den Sozialwissenschaften. Es werden (1) übliche Maßzahlen für uni-, bi- und

multivariate Auswertungen von Variablen mit unterschiedlichen Skalenniveaus eingeübt (Lage-, Streuungs-, Konzentrations- und Zusammenhangsmaße, Regressionen), (2) Verfahren zur graphischen Darstellung von Verteilungen besprochen und (3) anhand von praktischen Beispielen die Anwendung und Interpretation dieser Verfahren vertieft.

---

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Nach Abschluss des Moduls verfügen Studierende über grundlegende Kompetenzen zur Anwendung und Interpretation deskriptiver Statistiken im Bereich der Sozialwissenschaften. Sie kennen die wesentlichen Verfahren, einschließlich ihrer Voraussetzungen, Vorzüge und Grenzen, und sind zu ersten selbständigen Anwendungen in der Lage. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur (75-150 Minuten) oder mündliche Prüfung (15-30 Minuten) oder Hausarbeit (15 - max. 30 Seiten DIN A4 Schriftgröße Text Arial 11) oder Übungsmappe (6-12 <i>Übungsblätter</i> )<br><br>Im Wintersemester 2022/23 ist eine Klausur als Prüfungsform vorgesehen.  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung.   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Frauke Kreuter  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | Aktuelle Informationen und die Lehrveranstaltungsmaterialien werden unter dem entsprechenden Unterpunkt bei <a href="https://moodle.lmu.de/course/index.php?categoryid=38">https://moodle.lmu.de/course/index.php?categoryid=38</a> bereitgestellt.   |

## Modul: WP 13 User Experience I

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)             | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|-------------------------------------|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | WP 13.1 Vorlesung User Experience 1 | WiSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |
| Übung     | WP 13.2 Übung zu User Experience 1  | WiSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusiv Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Medieninformatik im Umfang von 60 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (P7)

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 3

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Das Modul vermittelt Grundlagen, um Design Prozesse von interaktiven Systemen zu verstehen und anwenden zu können. Eine auf den Nutzer und seine Erfahrungen mit interaktiven, technologischen Systemen (User Experience, UX) bezogene Sichtweise steht im Zentrum des Moduls.

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Das Modul befähigt Studierende, den UX Design Prozess selbst anzuwenden und die behandelten Methoden später (beispielsweise im Modul User Experience III) in die Praxis umzusetzen. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).                            |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Alexander Wiethoff  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine   |

## Modul: WP 14 Softwareentwicklungspraktikum

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)                        | Turnus        | Präsenzzeit   | Selbststudium | ECTS |
|-----------|--|---------------|---------------|---------------|------|
| Übung     | WP 14.1 Softwareentwicklungspraktikum - Plenum | WiSe und SoSe | 30 h (2 SWS)  | 60 h          | (3)  |
| Praktikum | WP 14.2 Softwareentwicklungspraktikum - Praxis | WiSe und SoSe | 135 h (9 SWS) | 135 h         | (9)  |

Im Modul müssen insgesamt 12 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 11 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 360 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (WP1); Informatik mit Nebenfach im Umfang von 60 ECTS-Punkten (B.Sc.) (WP1); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (WP14); Informatik im Umfang von 60 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (P2); Medieninformatik im Umfang von 60 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (P4)

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtmodulen WP 14, WP 15 und WP 23 bis WP 30 sind Wahlpflichtmodule im Umfang von insgesamt 30 ECTS-Punkten zu wählen. Dabei ist aus den Wahlpflichtmodulen WP 14 und WP 15 mindestens ein Wahlpflichtmodul zu wählen. Im 3. und 6. Fachsemester sollen Wahlpflichtmodule im Umfang von jeweils 12 ECTS-Punkten und im 5. Fachsemester Wahlpflichtmodule im Umfang von 6 ECTS-Punkten gewählt werden.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 3

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Das Praktikum besteht aus einer Einführungsphase, in der grundlegende Programmier Techniken, die für die spätere Arbeit benötigt werden, eingeführt werden. Danach wird eine komplexe Softwareentwicklungsaufgabe in Teams von drei bis sechs Studierenden bearbeitet. Schwerpunkte des Praktikums liegen in der Erfahrung einer teamorientierten Softwareentwicklung unter Benutzung marktüblicher Werkzeuge und Methoden.

Die praktische Arbeit wird begleitet von einem Plenum, in dem auf die für das Praktikum erforderlichen Softwareentwicklungstechniken eingegangen wird. Dies umfasst typischerweise Programmieren mit Programmbibliotheken, Grafik-Programmierung, Aspekte der objektorientierten Analyse, Einführung in die Client-Server Programmierung und Verwendung von Software Management-Tools. Außerdem werden auftretende aktuelle Probleme, Fragen und Schwierigkeiten bei der Software-Entwicklung diskutiert.

Die Studierenden arbeiten weitgehend selbständig in kleinen Teams. Jedem Team ist ein Betreuer zugeordnet, der dem Team bei den anstehenden Aufgaben hilft.

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Das Modul vermittelt praktische Erfahrung in der teamorientierten Entwicklung eines größeren und komplexen Software-Systems unter Benutzung marktüblicher Werkzeuge und Methoden. Es soll die Fähigkeit entwickelt werden, in einem kleinen Team ein größeres Softwareprojekt erfolgreich durchzuführen. Nach erfolgreicher Teilnahme am Softwareentwicklungspraktikum sollen sich die Studierenden trauen, Werkstudentenjobs in der IT-Industrie anzunehmen. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Dirk Beyer  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | <p>Für die erfolgreiche Teilnahme am Praktikum sind Grundkenntnisse in der Programmiersprache Java unerlässlich sowie Kenntnisse der Inhalte der Veranstaltungen „Einführung in die Programmierung“. Hilfreich und empfohlen sind ebenfalls Kenntnisse der Inhalte der Veranstaltungen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmierung und Modellierung</li> <li>• Algorithmen und Datenstrukturen</li> <li>• Softwaretechnik</li> </ul>          |



## Modul: WP 15 Systempraktikum

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)           | Turnus | Präsenzzeit   | Selbststudium | ECTS |
|-----------|-----------------------------------|--------|---------------|---------------|------|
| Übung     | WP 15.1 Systempraktikum - Ple-num | WiSe   | 30 h (2 SWS)  | 60 h          | (3)  |
| Praktikum | WP 15.2 Systempraktikum - Praxis  | WiSe   | 135 h (9 SWS) | 135 h         | (9)  |

Im Modul müssen insgesamt 12 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 11 Semesterwochenstunden. Inklusiv Selbststudium sind etwa 360 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (WP2); Informatik mit Nebenfach im Umfang von 60 ECTS-Punkten (B.Sc.) (WP2); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (WP15)

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtmodulen WP 14, WP 15 und WP 23 bis WP 30 sind Wahlpflichtmodule im Umfang von insgesamt 30 ECTS-Punkten zu wählen. Dabei ist aus den Wahlpflichtmodulen WP 14 und WP 15 mindestens ein Wahlpflichtmodul zu wählen. Im 3. und 6. Fachsemester sollen Wahlpflichtmodule im Umfang von jeweils 12 ECTS-Punkten und im 5. Fachsemester Wahlpflichtmodule im Umfang von 6 ECTS-Punkten gewählt werden.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 3

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Im Rahmen des Praktikums werden ausgewählte Probleme und Fragestellungen aus dem Bereich der systemnahen Programmierung behandelt. Dazu soll der Umgang mit einer systemnahen Programmiersprache am Beispiel von C erlernt werden. Die Themen und Aufgaben umfassen u.a. die Spezifikation von Schnittstellen, den modularen Aufbau von Systemsoftware, formatierte Ein-/Ausgabe, Parser-Generierung, CPU-Zuteilungsstrategien (Scheduling), Prozesse und deren Verwaltung, Verfahren der Prozesskommunikation und -synchronisation, Signale, Pipes und Sockets, Kommunikationsprotokolle, die TCP/IP-Protokollfamilie sowie das Client/Server-Modell.

---

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Die Studierenden können Anwendungen mittlerer Größe in der Programmiersprache C entwickeln. Sie verstehen Prinzipien der Ressourcenverwaltung im Betriebssystem und können Methoden der Prozesskommunikation differenzieren. Die Studierenden können Methoden des Projektmanagements anwenden.  |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Dieter Kranzlmüller   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | Es werden keine Vorkenntnisse in einer spezifischen Programmiersprache vorausgesetzt, im Rahmen von praktikumsbegleitenden Tutorien werden Grundkenntnisse in der Programmiersprache C vermittelt. Es ist sinnvoll, Grundkenntnisse einer imperativen Programmiersprache (z.B. C/C++, Python, Java) mitzubringen oder im Vorfeld zu erlernen und mit Text-Editoren umgehen zu können. |

## Modul: P 9 Rechnernetze und Verteilte Systeme

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)                            | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|--|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | P 9.1 Vorlesung Rechnernetze und Verteilte Systeme | SoSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |
| Übung     | P 9.2 Übung zu Rechnernetze und Verteilte Systeme  | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P11); Informatik mit Nebenfach im Umfang von 60 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P10); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (P8); Informatik im Umfang von 30 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP8); Informatik im Umfang von 60 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP6)

**Wahlpflichtregelungen** keine

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 4

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Das Modul vermittelt Einordnung, Aufbau und Funktion von Netzen mit dem Schwerpunkt Protokolle und gliedert die Kommunikationsgrundlage verteilter Systeme ein. Hierzu bezieht es sich auf gängige geschichtete Modelle und Architekturen. Nach den Grundlagen der Kommunikation in Rechnernetzen werden die Bestandteile von Rechnernetzen anhand der Schichten des Internetmodells betrachtet. Diese sind die Transportschicht, die Vermittlungsschicht, die Netzzugangsschicht und die Anwendungsschicht. Jede der Schichten wird sowohl konzeptionell als auch anhand von konkreten Protokollbeispielen beleuchtet und deren Zusammenspiel als Grundlage der Kommunikation im Internet erläutert. Als Ausblick werden fortgeschrittene Themen wie VPNs und Protokolloptimierungen behandelt.

**Qualifikationsziele** Das Modul zielt auf die Vermittlung des Folgenden:

- Verständnis der Methoden und Techniken in Rechnernetzen und verteilten Systemen

- Fähigkeit der Einordnung und Bewertung neuer Protokolle
- Verständnis verteilter Anwendungen und deren Bezug zu den Eigenschaften des darunterliegenden Netzes

---

|   |  |
|---|--|
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Dieter Kranzlmüller  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: P 10 Computergrafik

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)         | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|---------------------------------|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | P 10.1 Vorlesung Computergrafik | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |
| Übung     | P 10.2 Übung zu Computergrafik  | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 4 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** keine

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 4

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Dieses Modul führt die grundlegenden Konzepte der klassischen (polygonbasierten) 3D-Computergrafik ein. Dabei werden alle wesentlichen Schritte der 3D rendering pipeline behandelt:

- Koordinatensysteme, Punkte, Linien, Transformationen,
- Szenegraph und Transformationshierarchie,
- geometrische Primitive, Polygonmodelle, Freiformflächen,
- Kameramodelle,
- Optimierungen (clipping und culling),
- Licht, Materialien, Oberflächenbeschreibungen,
- Rasterisierung und shading (local illumination),
- Rendering (global illumination),
- Animation und Interaktion.

**Qualifikationsziele** Die Studierenden entwickeln ein Verständnis für die grundlegenden Prinzipien 3D-Computergrafik. Dieses Verständnis erlaubt es ihnen, sich in verschiedene Grafikpakete schnell einzuarbeiten und die dort angebotenen Funktionalitäten in eigenen Programmen effizient und fachgerecht einzusetzen.

**Form der Modulprüfung** Klausur oder mündliche Prüfung

|   |  |
|---|--|
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Andreas Butz   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch oder Englisch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: P 11 Theoretische Informatik

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)   | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|---|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | P 11.1 Vorlesung Theoretische Informatik für Studierende der Medieninformatik | SoSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 3 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 3 Semesterwochenstunden. Inklusiv Selbststudium sind etwa 90 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltung

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** keine

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 4

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Es wird eine Einführung in die zentralen Konzepte und Ergebnisse der Theoretischen Informatik gegeben, mit Anwendungsbeispielen. Die folgenden Themen werden vertiefend behandelt:

- Automaten und Formale Sprachen: Deterministische und nicht-deterministische endliche Automaten, reguläre Ausdrücke, Grammatiken, kontextfreie Sprachen, Pushdown-Automaten,
- Berechenbarkeit: Turing-Maschinen, Church'sche These, Unentscheidbarkeit, Halteproblem, Reduktion,
- Komplexitätstheorie: Die Klassen P und NP, NP-vollständige Probleme.

**Qualifikationsziele** Es sollen Kenntnisse zentraler Begriffe und Zusammenhänge der theoretischen Informatik erworben werden sowie die Fähigkeit, sie auf typische Fragestellungen aus der Medieninformatik anzuwenden.

**Form der Modulprüfung** Klausur

**Art der Bewertung** Das Modul ist benotet.

|   |  |
|---|--|
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Jan Johannsen  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |



## Modul: P 12 Ausgewählte Themen der Informatik (Bachelorseminar)

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform | Veranstaltung (Pflicht)  | Turnus        | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|----------|--|---------------|--------------|---------------|------|
| Seminar  | P 12.1 Seminar zu Ausgewählte Themen der Informatik für Bachelor | WiSe und SoSe | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 3 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 2 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 90 Stunden aufzuwenden.

|   |   |
|---|---|
| <b>Art des Moduls</b>                                     | Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltung   |
| <b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b> | keine   |
| <b>Wahlpflichtregelungen</b>                              | keine   |
| <b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                           | keine   |
| <b>Zeitpunkt im Studienverlauf</b>                        | Empfohlenes Semester: 4   |
| <b>Dauer</b>  | Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.   |
| <b>Inhalte</b>  | Das Seminar behandelt aktuelle Themen aus den Forschungsschwerpunkten der Informatik. Es werden individuelle Themen der Informatik an ein bis zwei Studierende vergeben. Die Studierenden müssen sich in diese Themen einarbeiten, selbständig eine Hausarbeit anfertigen und einen Vortrag vorbereiten. Sie tragen diesen Vortrag im Seminar vor und stellen sich einer kritischen Diskussion. |
| <b>Qualifikationsziele</b>                                | Im Seminar werden die selbständige Erarbeitung eines komplizierten Themas sowie Präsentations- und Vortragstechniken eingeübt.  |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                              | Hausarbeit und Referat  |
| <b>Art der Bewertung</b>                                  | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b>     | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                             | Studiendekan  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                              | Deutsch oder Englisch   |

**Sonstige Informationen**

keine

## Modul: WP 16 Medienwirtschaft III

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)  | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|--|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | WP 16.1 Ausgewählte Aspekte der Medienwirtschaft und Digitale Märkte (Vorlesung) | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |
| Übung     | WP 16.2 Ausgewählte Aspekte der Medienwirtschaft und Digitale Märkte (Übung)     | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 4 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 4

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Das Modul beschäftigt sich mit ausgewählten Aspekten der Medienwirtschaft und der Digitalen Märkte. Es werden die Grundlagen der Vermarktung von Produkten über digitale Medien vermitteln. Der erste Teil der Veranstaltung behandelt die Themen Geschäftsmodelle, soziale Netzwerke und

Social Media sowie Kundenmanagement. Im zweiten Teil liegt der Fokus auf dem Einsatz des Marketinginstrumentariums im Electronic Commerce. Hierbei werden ausgewählte Themen der Produktpolitik (Empfehlungssysteme, Kundenintegration), Preispolitik (statische und dynamische Preismodelle), Kommunikationspolitik (Online Werbung und Suchmaschinen-Marketing) sowie Distributionspolitik behandelt.

|   |  |
|---|--|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Den Studierenden soll die Qualifikation und Fähigkeit zur Analyse von digitalen Geschäftsmodellen gegeben werden.  |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder Hausarbeit oder Referat oder mündliche Prüfung  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Birgit Bodenstein-Köppel   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: WP 17 Medienwirtschaft IV

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform   | Veranstaltung (Pflicht)  | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|------------|--|--------|--------------|---------------|------|
| Proseminar | WP 17.1 Anwendungsorientierte Vertiefung Medienwirtschaft (Proseminar) | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |
| Seminar    | WP 17.2 Anwendungsorientierte Vertiefung Medienwirtschaft (Seminar)    | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 4 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 4

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Das Modul behandelt vertiefende, anwendungsorientierte Aspekte der Medienwirtschaft, wie bspw. „Digitale Geschäftsmodelle“ aus praxisorientierter sowie methodischer Sicht.

Zwei Veranstaltungsblöcke:

- Fallstudien zu digitalen Geschäftsmodellen aus der Medienindustrie und dem Handel
- Digitale Geschäftsmodelle aus methodischer Sicht: Vorgehen bei der Feststellung und Weiterentwicklung von Geschäftsmodellen; Beleuchtung aktueller Geschäftsmodelle für Plattformen und insbesondere für datenbasierte Geschäftsmodelle

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Da die prüfungsrelevante Leistung im Team erstellt wird, wird neben der fachlichen Kompetenz auch die Kommunikation und Koordination unter den Teilnehmern gefördert. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | (Hausarbeit oder Klausur) und (Referat oder mündliche Prüfung)  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).              |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Birgit Bodenstein-Köppl   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine   |

## Modul: WP 18 Vertiefte Kunst- und Medienpraxis I

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform | Veranstaltung (Pflicht)      | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|----------|------------------------------|--------|--------------|---------------|------|
| Seminar  | WP 18.1 Erklärendes Zeichnen | SoSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 3 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 3 Semesterwochenstunden. Inklusiv Selbststudium sind etwa 90 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltung

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 4

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Auf Basis der im Modul WP 2 bereits kennen gelernten Bildtechniken geht es in diesem Modul darum, weitere Techniken des Gestaltens in der Fläche zu erkunden und fachspezifisch damit umzugehen.

Das Modul „Erklärendes Zeichnen I“ führt in die Technik des Erklärenden Zeichnens ein.

|   |  |
|---|--|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Qualifikationsziel: Fertigkeit, Sachverhalte zeichnerisch darzustellen und zu erklären   |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Portfolio und Präsentation   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Daniel Botz  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |



## Modul: WP 19 Vertiefte Kunst- und Medienpraxis II

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform | Veranstaltung (Pflicht)         | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|----------|---------------------------------|--------|--------------|---------------|------|
| Seminar  | WP 19.1 Gestalten in der Fläche | SoSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 3 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 3 Semesterwochenstunden. Inklusiv Selbststudium sind etwa 90 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltung

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 4

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** In diesem Modul geht es um die erweiterte Praxis und Theorie des Gestaltens in der Fläche. Es findet eine vertiefte Auseinandersetzung mit zeitgenössischem Kunstschaffen statt.

Das Modul „Gestalten in der Fläche“ führt in ausgewählte Techniken des grafischen und farbigen Gestaltens ein. An Beispielen aus dem Bereich der freien und angewandten Kunst werden unterschiedliche Methoden der Bildgestaltung

---

und des grafischen Gestaltens erarbeitet und deren Wirkungsweise diskutiert.

---

|   |  |
|---|--|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Qualifikationsziel: Erwerb künstlerischer Fähigkeiten im farbigen und grafischen Gestalten in Bezug auf Ästhetik, Technik und Material                   |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Portfolio und Präsentation   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Daniel Botz  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

---

## Modul: WP 20 Mensch-Maschine-Interaktion

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)                       | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|---|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | WP 20.1 Vorlesung Mensch-Maschine-Interaktion | SoSe   | 45 h (3 SWS) | 75 h          | (4)  |
| Übung     | WP 20.2 Übung zu Mensch-Maschine-Interaktion  | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 30 h          | (2)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 4

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Das Modul Mensch-Maschine-Interaktion behandelt grundlegende Aspekte der Interaktion zwischen Mensch und Computer. Dabei soll vermittelt werden, wie Schnittstellen an Computern, Maschinen und Geräten gestaltet und implementiert werden können, um Menschen ein effizientes und angenehmes Arbeiten zu ermöglichen.

Behandelte Themen sind:

- Informationsverarbeitung des Menschen (Modelle, physiologische und psychologische Grundlagen, menschliche Sinne, Handlungsprozesse)
- Designgrundlagen und Designmethoden,
- Ein- und Ausgabeeinheiten für Computer, eingebettete Systeme und mobile Geräte,
- Prinzipien, Richtlinien und Standards für den Entwurf von Benutzerschnittstellen,
- Grundlagen und Beispiele für den Entwurf von Benutzerschnittstellen,
- Evaluierung von Systemen zur Mensch-Maschine-Interaktion (Werkzeuge, Bewertungsmethoden, Leistungsmessung, Checklisten).

|   |  |
|---|--|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Es sollen Kenntnisse der grundlegenden Problemstellung und der bekannten Lösungsansätze für menschengerechte Schnittstellengestaltung vermittelt werden. Praktische Fertigkeiten werden erworben in der Erstellung von Prototypen und Schnittstellenkonzepten sowie Erfahrung mit der Evaluierung von Software-/Hardwaressystemen auf Benutzbarkeit. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Andreas Butz   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: WP 21 User Experience II

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)             | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|-------------------------------------|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | WP 21.1 Vorlesung User Experience 2 | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |
| Übung     | WP 21.2 Übung zu User Experience 2  | SoSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 4 Semesterwochenstunden. Inklusiv Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 4

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Dieses Modul gibt eine Einführung auf den wissenschaftlichen Stand in den Themenfeldern Ergonomie, Usability und User Experience.

In der Vorlesung erhalten die Studierenden eine Übersicht über den aktuellen Forschungsstand, verbreiteter Methoden und Anwendungsfelder aus den Bereichen Ergonomie,

Usability und User Experience. Sie erhalten einen Überblick, wie interaktive Produkte aus kognitiver, emotionaler, motivationaler und wohlbefindensorientierter Perspektive gestaltet werden können. Sie lernen psychologische und physiologische Grundlagen kennen und gewinnen Einsichten über ihre Wechselwirkung in Hinblick auf die Produktgestaltung. Neben Methoden der Gestaltung lernen sie ebenfalls Evaluationsstechniken kennen. Darüber hinaus lernen die Studierenden Grundlagen der wissenschaftlichen Methode, insbesondere in Hinblick auf Studiendesign und statistische Verfahren.

Die Übung umfasst die praktische Umsetzung der in der Vorlesung gelernten theoretischen Inhalte. Die Studierenden lernen anhand spezifischer Übungsaufgaben, wie die kennengerlernten Methoden einzusetzen sind und welche Besonderheiten zu berücksichtigen sind.

|   |  |
|---|--|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Studierende können aktuelle Methoden der Ergonomie, Usability und User Experience auf Alltagsprobleme anwenden.<br><br>Studierende können Evaluationsverfahren auswählen und anwenden. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).                               |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Daniel Ullrich   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: WP 22 User Experience III

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)                | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|--|--------|--------------|---------------|------|
| Praktikum | WP 22.1 Praktikum zu User Experience 3 | SoSe   | 90 h (6 SWS) | 90 h          | (6)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 6 Semesterwochenstunden. Inklusiv Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltung

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtbereichen "Anwendungsfach Medienwirtschaft", "Anwendungsfach Mediengestaltung" und "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" ist genau ein Wahlpflichtbereich zu wählen. Hierzu sind aus den Wahlpflichtmodulen WP 1 bis WP 13 und WP 16 bis WP 22 1. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Medienwirtschaft" die Wahlpflichtmodule WP 1, WP 5, WP 7 und WP 20 sowie zwei Wahlpflichtmodule aus den Wahlpflichtmodulen WP 8, WP 9, WP 16 und WP 17, wobei im 1. und 2. Fachsemester jeweils ein Wahlpflichtmodul und im 3. und 4. Fachsemester jeweils zwei Wahlpflichtmodule gewählt werden sollen, 2. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mediengestaltung" die Wahlpflichtmodule WP 2, WP 6, WP 10, WP 11 und WP 18 bis WP 20, 3. für den Wahlpflichtbereich "Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion" die Wahlpflichtmodule WP 3, WP 4, WP 12, WP 13, WP 21 und WP 22 zu wählen.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 4

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** In diesem Modul liegt der Fokus auf der praktischen Anwendung von Designmethoden. In Teams werden für das Modul selektierte Werkzeuge zur Erlangung von Praxiserfahrung angewandt und dadurch theoretisches Fachwissen aus dem Modul User Experience 1 verfestigt. Darüber hinaus lernen die Studierenden, im Team an komplexen Gestaltungsaufgaben zu arbeiten.

|   |  |
|---|--|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Dass Modul qualifiziert Studierende, die behandelten Methoden in einem industriellen Kontext und in der Phase einer späteren Studien- und Bachelorarbeit einzusetzen. Ein sekundäres Ziel ist die Fähigkeit Präsentationen medial professionell vorzubereiten und durchzuführen. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Portfolio und Präsentation   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist nicht benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Alexander Wiethoff   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |



## Modul: P 13 Betriebssysteme

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)          | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|----------------------------------|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | P 13.1 Vorlesung Betriebssysteme | WiSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |
| Übung     | P 13.2 Übung zu Betriebssysteme  | WiSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P8); Informatik mit Nebenfach im Umfang von 60 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P7); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (P6); Informatik im Umfang von 30 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP6); Informatik im Umfang von 60 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP10)

**Wahlpflichtregelungen** keine

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 5

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Dieses Modul gibt eine Einführung in die relevanten Komponenten moderner Betriebssysteme. Dabei wird zunächst auf Methoden zur Prozessverwaltung und Prozesskontrolle, insbesondere von nebenläufigen Prozessen, eingegangen. Insbesondere werden Methoden zur Erkennung und Vermeidung von Konflikten (Deadlocks und Race Conditions) bei Mehrfachzugriff auf gemeinsame Ressourcen behandelt. Im Einzelnen werden vermittelt:

- die Entwicklungsgeschichte der Betriebssysteme
- Strategien zur Prozessverwaltung in Betriebssystemen
- die Unterstützung des Betriebssystems zur Parallelisierung von Programmen
- Strategien zur Ressourcenverwaltung und zur Koordination von Prozessen
- Techniken zur Speicherverwaltung sowie zur Kontrolle von Ein- und Ausgabekanälen
- lokale und verteilte Interprozesskommunikation.

---

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Dieses Modul vermittelt den Studierenden die nötigen Grundkenntnisse zur gezielten Nutzung der speziellen Struktur und technischen Eigenschaften moderner Betriebssysteme. Somit wird eine wichtige Basis zur späteren Einarbeitung in die Entwicklung optimierter und skalierbarer Programme für moderne Betriebssysteme geschaffen. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Claudia Linnhoff-Popien   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine   |

## Modul: P 14 Softwaretechnik

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)          | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|----------------------------------|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | P 14.1 Vorlesung Softwaretechnik | WiSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |
| Übung     | P 14.2 Übung zu Softwaretechnik  | WiSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P9); Informatik mit Nebenfach im Umfang von 60 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P11); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (WP16); Informatik im Umfang von 30 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP5); Informatik im Umfang von 60 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP9)

**Wahlpflichtregelungen** keine

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 5

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** In diesem Modul werden die wesentlichen Prinzipien der Softwaretechnik besprochen. Der gesamte Softwareentwicklungsprozess wird vorgestellt, beginnend mit der Anforderungsanalyse über den Systementwurf bis zu Implementierung und Test. Als grafische Modellierungssprache wird die Unified Modeling Language (UML) im gesamten Entwicklungsprozess eingesetzt; als Implementierungssprache wird Java verwendet. Die inhaltlichen Schwerpunkte des Moduls sind:

- Softwareentwicklungsprozesse,
- Anforderungsanalyse unter Verwendung von Anwendungsfällen
- Entwurf von statischen Systemstrukturen mit Klassendiagrammen
- Verhaltensmodellierung mit Zustands-, Sequenz- und Aktivitätsdiagrammen
- Architektur komplexer Softwaresysteme
- Design- und Architekturmuster

- Beziehung zwischen Modellen und Implementierungen in objektorientierten Sprachen
- Testen von Software

Das Modul besteht aus einer Vorlesung und Übungen in Gruppen. Die in der Vorlesung besprochenen Inhalte werden in den Übungen anhand von praktischen Anwendungsbeispielen eingeübt.

|   |  |
|---|--|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Die Studierenden erwerben ein allgemeines Verständnis der wichtigsten Aspekte moderner Softwareentwicklung unter Anwendung von Notationen und Werkzeugen gemäß dem Stand der Forschung und der industriellen Praxis. Sie sind in der Lage, strukturelle und dynamische Eigenschaften komplexer Softwaresysteme zu modellieren und die Modelle in Software zu überführen. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Dirk Beyer   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: P 15 Datenbanksysteme

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)           | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|-----------------------------------|--------|--------------|---------------|------|
| Vorlesung | P 15.1 Vorlesung Datenbanksysteme | WiSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |
| Übung     | P 15.2 Übung zu Datenbanksysteme  | WiSe   | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P14); Informatik mit Nebenfach im Umfang von 60 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P12); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (P9); Informatik im Umfang von 30 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP10); Informatik im Umfang von 60 ECTS-Punkten für Bachelorstudiengänge (WP11)

**Wahlpflichtregelungen** keine

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 5

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Die Vorlesung bietet eine Einführung in das Gebiet der Datenbanksysteme aus Anwendersicht. Im Mittelpunkt stehen die theoretischen Aspekte des relationalen Datenbankentwurfs anhand des relationalen Datenmodells, der relationalen Algebra und des Relationenkalküls. Es erfolgt eine ausführliche Behandlung der Anfragesprache SQL, die in den meisten relationalen Systemen implementiert ist. Des Weiteren werden Formalismen, Theorie und Algorithmen der relationalen Entwurfstheorie beschrieben und neuere Anwendungen im Bereich Datenbanken behandelt. Im Einzelnen werden vermittelt: Relationales und objektrelationales sowie weitere Datenmodelle, Relationale Algebra, Tupel- und Bereichskalkül, SQL, Datenbankentwurf nach dem E/R-Modell, Normalformen, Transaktionen incl. Synchronisations- und Recovery-Techniken, Physischer Datenbankentwurf (Indexstrukturen und Queryoptimierung), Integration von Datenbankoperationen in Anwendungsprogramme.

---

|   |  |
|---|--|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Die Studierenden werden in die Lage versetzt, Datenbanksysteme als Anwender, als Anwendungsprogrammierer sowie als Systemdesigner professionell anzuwenden. Es wird die Kompetenz vermittelt, mittels komplexer Anfragen in umfangreichen Datenbanken zielgerichtet zu recherchieren, Datenbank-Schemata unter Vermeidung von Redundanzproblemen und unter Berücksichtigung von Effizienzaspekten systematisch zu entwerfen, und effiziente Datenbank-Anwendungen zu implementieren. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Thomas Seidl   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: P 16 Einführung persönliche und soziale Kompetenz

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform | Veranstaltung (Pflicht)  | Turnus        | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|----------|--|---------------|--------------|---------------|------|
| Seminar  | P 16.1 Einführung in ausgewählte Themengebiete der persönlichen und sozialen Kompetenz | WiSe und SoSe | 30 h (2 SWS) | 60 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 3 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 2 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 90 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltung

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P18); Informatik mit Nebenfach im Umfang von 60 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P15); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (P11)

**Wahlpflichtregelungen** keine

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 5

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Es wird eine Auswahl der Themen Sozialkompetenz, Kommunikative Kompetenzen, Kompetenz zur Technik der Kommunikation, Kompetenz zum Umgang mit Partnern, Kompetenzen zur Konflikterkennung und Konfliktbewältigung, Kompetenz zur Auflösung von Konfliktsituationen, Interkulturelle Kompetenz, Soziales Projektmanagement / Teamfähigkeit, Kompetenz zur Steuerung der Innenbeziehungen und Kompetenz zur Unterstützung der Außenbeziehungen einführend behandelt.

**Qualifikationsziele** Die Studierenden lernen, ihre Ideen und Lösungsvorschläge schriftlich oder mündlich überzeugend zu präsentieren, abweichende Positionen ihrer Partner zu erkennen und in eine sach- und interessengerechte Lösung zu integrieren und zwar auch dann, wenn den Partnern die informatorischen Sprech- und Denkweisen nicht geläufig sind. Darüber hinaus sind Kenntnisse im Konfliktmanagement erforderlich, um in kontroversen Diskussionen zielorientiert zu argumentieren und mit Kritik sachlich umzugehen. Es muss die Fähigkeit entwickelt werden, vorhandene Missverständnisse zwischen Gesprächspartnern frühzeitig zu erkennen und abzubauen.

|   |  |
|---|--|
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist nicht benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Studiendekan   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |



## Modul: P 17 Ethik und Recht in der Informatik

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform | Veranstaltung (Pflicht)                             | Tur-nus | Präsenzzeit  | Selbststu-dium | ECTS |
|----------|---|---------|--------------|----------------|------|
| Seminar  | P 17.1 Seminar zu Ethik und Recht in der Informatik | WiSe    | 30 h (2 SWS) | 60 h           | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 3 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 2 Semesterwochenstunden. Inklusiv Selbststudium sind etwa 90 Stunden aufzuwenden.

|   |   |
|---|---|
| <b>Art des Moduls</b>                                     | Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltung   |
| <b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b> | Informatik mit Nebenfach im Umfang von 30 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P17); Informatik mit Nebenfach im Umfang von 60 ECTS-Punkten (B.Sc.) (P13); Informatik mit integriertem Anwendungsfach (B.Sc.) (WP17)   |
| <b>Wahlpflichtregelungen</b>                              | keine   |
| <b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                           | keine   |
| <b>Zeitpunkt im Studienverlauf</b>                        | Empfohlenes Semester: 5   |
| <b>Dauer</b>  | Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.   |
| <b>Inhalte</b>  | Das Seminar befasst sich u. a. mit ethischen Fragestellungen in der Open-Source-Software-Bewegung, der Wissenschaft und Informationsgesellschaft. Beispiele für Rechtsfragen in der Informatik sind urheber- und lizenzrechtliche Probleme, Rechtsfragen zu geistigem Eigentum und Open-Source-Software, Aufgabenstellungen im Bereich Datenschutz, Test- und Abnahmeszenarien sowie das Zusammenspiel zwischen vertraglichen Rahmenbedingungen, Projektmanagement und den Projektmethoden / Vorgehensmodellen komplexer IT-Projekte. |
| <b>Qualifikationsziele</b>                                | Die Studierenden werden in die Lage versetzt, ethische und rechtliche Fragestellungen in der Informatik selbständig zu beurteilen sowie mit anderen Akteuren auf diesem Gebiet (z.B. Vertragspartner, Lizenznehmer und -geber, Projektpartner, Rechtsabteilungen, Gerichte) kompetent zusammenzuarbeiten. Sie sind in der Lage, vertragliche Regelungen wie Lizenz- und Kooperationsvereinbarungen mit auszugestalten sowie deren Implikationen zu beurteilen.  |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                              | Klausur   |
| <b>Art der Bewertung</b>                                  | Das Modul ist nicht benotet.  |

|   |  |
|---|--|
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile). |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Studiendekan   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | keine  |

## Modul: WP 23 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor I

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik (Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform   | Veranstaltung (Pflicht)  | Tur-nus | Präsenzzeit       | Selbststu-dium | ECTS |
|------------|--|---------|-------------------|----------------|------|
| Vorle-sung | WP 23.1 Vorlesung Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 1 | WiSe    | 30-45 h (2-3 SWS) | 60-45 h        | (3)  |
| Übung      | WP 23.2 Übung zu Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 1  | WiSe    | 30-45 h (2-3 SWS) | 60-45 h        | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 4-6 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtmodulen WP 14, WP 15 und WP 23 bis WP 30 sind Wahlpflichtmodule im Umfang von insgesamt 30 ECTS-Punkten zu wählen. Dabei ist aus den Wahlpflichtmodulen WP 14 und WP 15 mindestens ein Wahlpflichtmodul zu wählen. Im 3. und 6. Fachsemester sollen Wahlpflichtmodule im Umfang von jeweils 12 ECTS-Punkten und im 5. Fachsemester Wahlpflichtmodule im Umfang von 6 ECTS-Punkten gewählt werden.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 5

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Die Vorlesung entwickelt die zentralen Begriffe eines speziellen Themas der Medieninformatik. Die Studierenden erlernen die Grundlagen und die wichtigsten Methoden. Die Übung vertieft das Verständnis der in der Vorlesung besprochenen Konzepte und versetzt die Studierenden in die Lage, die in der Vorlesung kennengelernten Methoden und Techniken anwenden zu können.

**Qualifikationsziele** Die Studierenden werden in die Lage versetzt, spezielle Themen der Medieninformatik sowohl hinsichtlich ihrer fachlichen Voraussetzungen wie auch ihrer methodischen Umsetzung zu verstehen und kritisch zu reflektieren.

|   |  |
|---|--|
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Studiendekan   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch oder Englisch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | Dieses Modul bietet Studierenden die Möglichkeit, spezielle Teilgebiete des Faches zu vertiefen, indem sie hier Veranstaltungen belegen, die über die Grundlagen des Faches hinausgehen. Die Liste der hierfür möglichen Veranstaltungen wird jedes Semester vom Institut für Informatik veröffentlicht. |

## Modul: WP 24 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor II

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik (Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform | Veranstaltung (Pflicht)   | Tur-nus       | Präsenzzeit  | Selbststu-dium | ECTS |
|----------|---|---------------|--------------|----------------|------|
| Seminar  | WP 24.1 Seminar zu Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 1 | WiSe und SoSe | 30 h (2 SWS) | 60 h           | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 3 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 2 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 90 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltung

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtmodulen WP 14, WP 15 und WP 23 bis WP 30 sind Wahlpflichtmodule im Umfang von insgesamt 30 ECTS-Punkten zu wählen. Dabei ist aus den Wahlpflichtmodulen WP 14 und WP 15 mindestens ein Wahlpflichtmodul zu wählen. Im 3. und 6. Fachsemester sollen Wahlpflichtmodule im Umfang von jeweils 12 ECTS-Punkten und im 5. Fachsemester Wahlpflichtmodule im Umfang von 6 ECTS-Punkten gewählt werden.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 5

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Das Seminar behandelt aktuelle Themen aus den Forschungsschwerpunkten der Informatik. Es werden individuelle Themen der Informatik an ein bis zwei Studierende vergeben. Die Studierenden müssen sich in diese Themen einarbeiten, selbständig eine Hausarbeit anfertigen und einen Vortrag vorbereiten. Sie tragen diesen Vortrag im Seminar vor und stellen sich einer kritischen Diskussion.

**Qualifikationsziele** Im Seminar werden die selbständige Erarbeitung eines komplizierten Themas sowie Präsentations- und Vortragstechniken eingeübt.

**Form der Modulprüfung** Hausarbeit und Referat

**Art der Bewertung** Das Modul ist benotet.

|   |  |
|---|--|
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Studiendekan   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch oder Englisch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | Dieses Modul bietet Studierenden die Möglichkeit, spezielle Teilgebiete des Faches zu vertiefen, indem sie hier Veranstaltungen belegen, die über die Grundlagen des Faches hinausgehen. Die Liste der hierfür möglichen Veranstaltungen wird jedes Semester vom Institut für Informatik veröffentlicht. |

## Modul: WP 25 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor III

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik (Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform | Veranstaltung (Pflicht)   | Tur-nus       | Präsenzzeit  | Selbststu-dium | ECTS |
|----------|---|---------------|--------------|----------------|------|
| Seminar  | WP 25.1 Seminar zu Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 2 | WiSe und SoSe | 30 h (2 SWS) | 60 h           | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 3 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 2 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 90 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtmodulen WP 14, WP 15 und WP 23 bis WP 30 sind Wahlpflichtmodule im Umfang von insgesamt 30 ECTS-Punkten zu wählen. Dabei ist aus den Wahlpflichtmodulen WP 14 und WP 15 mindestens ein Wahlpflichtmodul zu wählen. Im 3. und 6. Fachsemester sollen Wahlpflichtmodule im Umfang von jeweils 12 ECTS-Punkten und im 5. Fachsemester Wahlpflichtmodule im Umfang von 6 ECTS-Punkten gewählt werden.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 5

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Das Seminar behandelt aktuelle Themen aus den Forschungsschwerpunkten der Informatik. Es werden individuelle Themen der Informatik an ein bis zwei Studierende vergeben. Die Studierenden müssen sich in diese Themen einarbeiten, selbständig eine Hausarbeit anfertigen und einen Vortrag vorbereiten. Sie tragen diesen Vortrag im Seminar vor und stellen sich einer kritischen Diskussion.

**Qualifikationsziele** Im Seminar werden die selbständige Erarbeitung eines komplizierten Themas sowie Präsentations- und Vortragstechniken eingeübt.

**Form der Modulprüfung** Hausarbeit und Referat

**Art der Bewertung** Das Modul ist benotet.

|   |  |
|---|--|
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Studiendekan   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch oder Englisch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | Dieses Modul bietet Studierenden die Möglichkeit, spezielle Teilgebiete des Faches zu vertiefen, indem sie hier Veranstaltungen belegen, die über die Grundlagen des Faches hinausgehen. Die Liste der hierfür möglichen Veranstaltungen wird jedes Semester vom Institut für Informatik veröffentlicht. |



## Modul: WP 26 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor IV

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik (Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)  | Tur-nus       | Präsenzzeit  | Selbststu-dium | ECTS |
|-----------|--|---------------|--------------|----------------|------|
| Übung     | WP 26.1 Praktikum zu Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 1 - Plenum | WiSe und SoSe | 15 h (1 SWS) | 45 h           | (2)  |
| Praktikum | WP 26.2 Praktikum zu Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 1 - Praxis | WiSe und SoSe | 60 h (4 SWS) | 60 h           | (4)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtmodulen WP 14, WP 15 und WP 23 bis WP 30 sind Wahlpflichtmodule im Umfang von insgesamt 30 ECTS-Punkten zu wählen. Dabei ist aus den Wahlpflichtmodulen WP 14 und WP 15 mindestens ein Wahlpflichtmodul zu wählen. Im 3. und 6. Fachsemester sollen Wahlpflichtmodule im Umfang von jeweils 12 ECTS-Punkten und im 5. Fachsemester Wahlpflichtmodule im Umfang von 6 ECTS-Punkten gewählt werden.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 5

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Das Modul wird entweder als Einzelpraktikum oder als Gruppenpraktikum angeboten. Einzelpraktikum bedeutet, dass einzelne Studierende individuell an einem Forschungsprojekt des Instituts mitarbeiten und dabei unter regelmäßiger Betreuung eine eigenständige Aufgabe lösen. Sie sind damit unmittelbar in die aktuelle Forschungstätigkeit eingebunden.

In einem Gruppenpraktikum werden Teams von Studierenden gebildet, die jeweils unter regelmäßiger Betreuung eine vorbereitete Aufgabe lösen müssen. Die Aufgaben in Gruppenpraktika orientieren sich dabei an vorgegebenen Thematiken. Beispiele sind Praktikum IT-Sicherheit, Praktikum Grid Computing, Praktikum Mobile und Verteilte Systeme, Praktikum

Mobile Business Applications, Praktikum Software-Engineering für Fortgeschrittene, Praktikum Entwicklung von Mediensystemen, Praktikum Mediengestaltung, Praktikum Experience Design, Praktikum 3D-Modellierung, oder Blockpraktikum Sketching with Hardware.

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Die Studierenden werden an die aktuellen Forschungsgebiete der Informatik herangeführt und lernen selbständiges Problemlösen in diesen Bereichen.   |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Referat und Hausarbeit  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Studiendekan  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch oder Englisch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | Die Praktika werden in der Regel als Veranstaltungen im Umfang von 6 ECTS-Punkten angeboten, es können aber auch umfangreichere Praktika im Umfang von 12 ECTS als zwei Module zu je 6 ECTS-Punkten eingebracht werden. |

## Modul: P 18 Projektkompetenzen

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Module

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)            | Turnus | Präsenzzeit  | Selbststudium | ECTS |
|-----------|------------------------------------|--------|--------------|---------------|------|
| Praktikum | P 18.1 Projektkompetenz Multimedia | SoSe   | 45 h (3 SWS) | 45 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 3 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 3 Semesterwochenstunden. Inklusiv Selbststudium sind etwa 90 Stunden aufzuwenden.

|   |   |
|---|---|
| <b>Art des Moduls</b>                                     | Pflichtmodul mit Pflichtveranstaltung   |
| <b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b> | keine   |
| <b>Wahlpflichtregelungen</b>                              | keine   |
| <b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                           | Keine   |
| <b>Zeitpunkt im Studienverlauf</b>                        | Empfohlenes Semester: 6   |
| <b>Dauer</b>  | Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.   |
| <b>Inhalte</b>  | Im Praktikum „Projektkompetenz Multimedia“ wird praktische Arbeit an realen Problemen der Entwicklung von Mediensystemen oder der Mediengestaltung geleistet. Das Praktikum besteht aus praktischer Projektarbeit in kleinen Gruppen. Nach individueller Absprache besteht auch die Möglichkeit, externe Praktika und betriebspraktische Tätigkeiten für dieses Modul anerkennen zu lassen. |
| <b>Qualifikationsziele</b>                                | Es soll ein Verständnis der Rahmenbedingungen praktischer Projektarbeit, insbesondere auch der Bedingungen nicht-technischer Natur, entwickelt werden. Daneben soll geübt werden, sich in aktuelle berufsbezogene Technologien der Medieninformatik einzuarbeiten.  |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                              | Hausarbeit  |
| <b>Art der Bewertung</b>                                  | Das Modul ist nicht benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b>     | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                             | Studiendekan  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                              | Deutsch oder Englisch   |

**Sonstige Informationen**

keine

## Modul: P 19 Abschlussmodul

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik  
(Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform       | Veranstaltung (Pflicht) | Turnus        | Präsenzzeit | Selbststudium | ECTS |
|----------------|-------------------------|---------------|-------------|---------------|------|
| Bachelorarbeit | P 19.1 Bachelorarbeit   | WiSe und SoSe | -           | 360 h         | (12) |
| Disputation    | P 19.2 Disputation      | WiSe und SoSe | -           | 90 h          | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 15 ECTS-Punkte erworben werden. Inklusive Selbststudium sind etwa 450 Stunden aufzuwenden.

|   |  |
|---|--|
| <b>Art des Moduls</b>                                     | Pflichtmodul   |
| <b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b> | keine  |
| <b>Wahlpflichtregelungen</b>                              | keine  |
| <b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                           | keine  |
| <b>Zeitpunkt im Studienverlauf</b>                        | Empfohlenes Semester: 6  |
| <b>Dauer</b>  | Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.  |
| <b>Inhalte</b>  | Dieses Modul umfasst die schriftliche Bachelorarbeit und die anschließende mündliche Abschlussprüfung.   |
| <b>Qualifikationsziele</b>                                | Die Studierenden sollen in der Lage sein, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem aus dem Fach selbständig nach wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten und zu dokumentieren. |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                              | Bachelorarbeit und Disputation   |
| <b>Art der Bewertung</b>                                  | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b>     | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).                               |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                             | Studiendekan   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                              | Deutsch oder Englisch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                             | keine  |

## Modul: WP 27 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor V

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik (Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform   | Veranstaltung (Pflicht)  | Tur-nus | Präsenzzeit       | Selbststu-dium | ECTS |
|------------|--|---------|-------------------|----------------|------|
| Vorle-sung | WP 27.1 Vorlesung Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 2 | SoSe    | 30-45 h (2-3 SWS) | 60-45 h        | (3)  |
| Übung      | WP 27.2 Übung zu Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 2  | SoSe    | 30-45 h (2-3 SWS) | 60-45 h        | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 4-6 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtmodulen WP 14, WP 15 und WP 23 bis WP 30 sind Wahlpflichtmodule im Umfang von insgesamt 30 ECTS-Punkten zu wählen. Dabei ist aus den Wahlpflichtmodulen WP 14 und WP 15 mindestens ein Wahlpflichtmodul zu wählen. Im 3. und 6. Fachsemester sollen Wahlpflichtmodule im Umfang von jeweils 12 ECTS-Punkten und im 5. Fachsemester Wahlpflichtmodule im Umfang von 6 ECTS-Punkten gewählt werden.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 6

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Das Modul entwickelt die zentralen Begriffe eines speziellen Themas der Medieninformatik. Die Studierenden erlernen die Grundlagen und die wichtigsten Methoden. Die Übung vertieft das Verständnis der in der Vorlesung besprochenen Konzepte und versetzt die Studierenden in die Lage, die in der Vorlesung kennengelernten Methoden und Techniken anwenden zu können.

**Qualifikationsziele** Die Studierenden werden in die Lage versetzt, spezielle Themen der Medieninformatik sowohl hinsichtlich ihrer fachlichen Voraussetzungen wie auch ihrer methodischen Umsetzung zu verstehen und kritisch zu reflektieren.

|   |  |
|---|--|
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Studiendekan   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch oder Englisch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | Dieses Modul bietet Studierenden die Möglichkeit, spezielle Teilgebiete des Faches zu vertiefen, indem sie hier Veranstaltungen belegen, die über die Grundlagen des Faches hinausgehen. Die Liste der hierfür möglichen Veranstaltungen wird jedes Semester vom Institut für Informatik veröffentlicht. |

## Modul: WP 28 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor VI

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik (Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform   | Veranstaltung (Pflicht)  | Tur-nus | Präsenzzeit       | Selbststu-dium | ECTS |
|------------|--|---------|-------------------|----------------|------|
| Vorle-sung | WP 28.1 Vorlesung Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 3 | SoSe    | 30-45 h (2-3 SWS) | 60-45 h        | (3)  |
| Übung      | WP 28.2 Übung zu Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 3  | SoSe    | 30-45 h (2-3 SWS) | 60-45 h        | (3)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 4-6 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtmodulen WP 14, WP 15 und WP 23 bis WP 30 sind Wahlpflichtmodule im Umfang von insgesamt 30 ECTS-Punkten zu wählen. Dabei ist aus den Wahlpflichtmodulen WP 14 und WP 15 mindestens ein Wahlpflichtmodul zu wählen. Im 3. und 6. Fachsemester sollen Wahlpflichtmodule im Umfang von jeweils 12 ECTS-Punkten und im 5. Fachsemester Wahlpflichtmodule im Umfang von 6 ECTS-Punkten gewählt werden.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 6

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Die Vorlesung entwickelt die zentralen Begriffe eines speziellen Themas der Medieninformatik. Die Studierenden erlernen die Grundlagen und die wichtigsten Methoden. Die Übung vertieft das Verständnis der in der Vorlesung besprochenen Konzepte und versetzt die Studierenden in die Lage, die in der Vorlesung kennengelernten Methoden und Techniken anwenden zu können.

**Qualifikationsziele** Die Studierenden werden in die Lage versetzt, spezielle Themen der Medieninformatik sowohl hinsichtlich ihrer fachlichen Voraussetzungen wie auch ihrer methodischen Umsetzung zu verstehen und kritisch zu reflektieren.



|   |  |
|---|--|
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Klausur oder mündliche Prüfung   |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.   |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).   |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Studiendekan   |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch oder Englisch  |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | Dieses Modul bietet Studierenden die Möglichkeit, spezielle Teilgebiete des Faches zu vertiefen, indem sie hier Veranstaltungen belegen, die über die Grundlagen des Faches hinausgehen. Die Liste der hierfür möglichen Veranstaltungen wird jedes Semester vom Institut für Informatik veröffentlicht. |

## Modul: WP 29 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor VII

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik (Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)  | Tur-nus       | Präsenzzeit  | Selbststu-dium | ECTS |
|-----------|--|---------------|--------------|----------------|------|
| Übung     | WP 29.1 Praktikum zu Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 2 - Plenum | WiSe und SoSe | 15 h (1 SWS) | 45 h           | (2)  |
| Praktikum | WP 29.2 Praktikum zu Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 2 - Praxis | WiSe und SoSe | 60 h (4 SWS) | 60 h           | (4)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

|   |  |
|---|--|
| <b>Art des Moduls</b>                                     | Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen  |
| <b>Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen</b> | keine  |
| <b>Wahlpflichtregelungen</b>                              | Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtmodulen WP 14, WP 15 und WP 23 bis WP 30 sind Wahlpflichtmodule im Umfang von insgesamt 30 ECTS-Punkten zu wählen. Dabei ist aus den Wahlpflichtmodulen WP 14 und WP 15 mindestens ein Wahlpflichtmodul zu wählen. Im 3. und 6. Fachsemester sollen Wahlpflichtmodule im Umfang von jeweils 12 ECTS-Punkten und im 5. Fachsemester Wahlpflichtmodule im Umfang von 6 ECTS-Punkten gewählt werden.   |
| <b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                           | keine  |
| <b>Zeitpunkt im Studienverlauf</b>                        | Empfohlenes Semester: 6  |
| <b>Dauer</b>  | Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.  |
| <b>Inhalte</b>  | <p>Das Modul wird entweder als Einzelpraktikum oder als Gruppenpraktikum angeboten. Einzelpraktikum bedeutet, dass einzelne Studierende individuell an einem Forschungsprojekt des Instituts mitarbeiten und dabei unter regelmäßiger Betreuung eine eigenständige Aufgabe lösen. Sie sind damit unmittelbar in die aktuelle Forschungstätigkeit eingebunden.</p> <p>In einem Gruppenpraktikum werden Teams von Studierenden gebildet, die jeweils unter regelmäßiger Betreuung eine vorbereitete Aufgabe lösen müssen. Die Aufgaben in Gruppenpraktika orientieren sich dabei an vorgegebenen Thematiken. Beispiele sind Praktikum IT-Sicherheit, Praktikum Grid Computing, Praktikum Mobile und Verteilte Systeme, Praktikum</p> |

---

Mobile Business Applications, Praktikum Software-Engineering für Fortgeschrittene, Praktikum Entwicklung von Mediensystemen, Praktikum Mediengestaltung, Praktikum Experience Design, Praktikum 3D-Modellierung, oder Blockpraktikum Sketching with Hardware.

---

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Die Studierenden werden an die aktuellen Forschungsgebiete der Informatik herangeführt und lernen selbständiges Problemlösen in diesen Bereichen.   |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Referat und Hausarbeit  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Studiendekan  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch oder Englisch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | Die Praktika werden in der Regel als Veranstaltungen im Umfang von 6 ECTS-Punkten angeboten, es können aber auch umfangreichere Praktika im Umfang von 12 ECTS als zwei Module zu je 6 ECTS-Punkten eingebracht werden. |

---

## Modul: WP 30 Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor VIII

**Zuordnung zum Studiengang** Bachelorstudiengang: Medieninformatik (Bachelor of Science, B.Sc.)

### Zugeordnete Modulteile

| Lehrform  | Veranstaltung (Pflicht)  | Tur-nus       | Präsenzzeit  | Selbststu-dium | ECTS |
|-----------|--|---------------|--------------|----------------|------|
| Übung     | WP 30.1 Praktikum zu Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 3 - Plenum | WiSe und SoSe | 15 h (1 SWS) | 45 h           | (2)  |
| Praktikum | WP 30.2 Praktikum zu Vertiefende Themen der Medieninformatik für Bachelor 3 - Praxis | WiSe und SoSe | 60 h (4 SWS) | 60 h           | (4)  |

Im Modul müssen insgesamt 6 ECTS-Punkte erworben werden. Die Präsenzzeit beträgt 5 Semesterwochenstunden. Inklusive Selbststudium sind etwa 180 Stunden aufzuwenden.

**Art des Moduls** Wahlpflichtmodul mit Pflichtveranstaltungen

**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** keine

**Wahlpflichtregelungen** Das Modul kann unter Beachtung folgender Regeln gewählt werden: Aus den Wahlpflichtmodulen WP 14, WP 15 und WP 23 bis WP 30 sind Wahlpflichtmodule im Umfang von insgesamt 30 ECTS-Punkten zu wählen. Dabei ist aus den Wahlpflichtmodulen WP 14 und WP 15 mindestens ein Wahlpflichtmodul zu wählen. Im 3. und 6. Fachsemester sollen Wahlpflichtmodule im Umfang von jeweils 12 ECTS-Punkten und im 5. Fachsemester Wahlpflichtmodule im Umfang von 6 ECTS-Punkten gewählt werden.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Zeitpunkt im Studienverlauf** Empfohlenes Semester: 6

**Dauer** Das Modul erstreckt sich über 1 Semester.

**Inhalte** Das Modul wird entweder als Einzelpraktikum oder als Gruppenpraktikum angeboten. Einzelpraktikum bedeutet, dass einzelne Studierende individuell an einem Forschungsprojekt des Instituts mitarbeiten und dabei unter regelmäßiger Betreuung eine eigenständige Aufgabe lösen. Sie sind damit unmittelbar in die aktuelle Forschungstätigkeit eingebunden.

In einem Gruppenpraktikum werden Teams von Studierenden gebildet, die jeweils unter regelmäßiger Betreuung eine vorbereitete Aufgabe lösen müssen. Die Aufgaben in Gruppenpraktika orientieren sich dabei an vorgegebenen Thematiken. Beispiele sind Praktikum IT-Sicherheit, Praktikum Grid Computing, Praktikum Mobile und Verteilte Systeme, Praktikum

Mobile Business Applications, Praktikum Software-Engineering für Fortgeschrittene, Praktikum Entwicklung von Mediensystemen, Praktikum Mediengestaltung, Praktikum Experience Design, Praktikum 3D-Modellierung, oder Blockpraktikum Sketching with Hardware.

|   |   |
|---|---|
| <b>Qualifikationsziele</b>                            | Die Studierenden werden an die aktuellen Forschungsgebiete der Informatik herangeführt und lernen selbständiges Problemlösen in diesen Bereichen.   |
| <b>Form der Modulprüfung</b>                          | Referat und Hausarbeit  |
| <b>Art der Bewertung</b>                              | Das Modul ist benotet.  |
| <b>Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten</b> | Die ECTS-Punkte werden vergeben bei Bestehen der dem Modul zugeordneten Modulprüfung (bzw. der zugeordneten Pflicht- und ggf. Wahlpflichtprüfungsteile).  |
| <b>Modulverantwortliche/r</b>                         | Studiendekan  |
| <b>Unterrichtssprache(n)</b>                          | Deutsch oder Englisch   |
| <b>Sonstige Informationen</b>                         | Die Praktika werden in der Regel als Veranstaltungen im Umfang von 6 ECTS-Punkten angeboten, es können aber auch umfangreichere Praktika im Umfang von 12 ECTS als zwei Module zu je 6 ECTS-Punkten eingebracht werden. |