MPO4	4, Reakkreditierung 2017			WK	GH	CK	GH	KF	MW	CN	SK	GH	GH	GH	HK	ME	ME	ME	KF	CK	KF	CK	Schwer	rpunkt	kümme	<mark>ie</mark> Alle						
m ko Rahm Tachü Mastedem S Spezif Komn Veran Veran Verger Koste Zu en Werde Forsc	nsekutiven 4-semestrigen Men des ersten berufsbefähig bergreifenden, sowie die sozerstudiengang Medieninform Stand von Wissenschaft und fischer Aufgabenstellungen in unikationssystem an leitendatwortlich zu entwerfen und in ben die Studierenden die Konläufige Anforderungen zu ein-Nutzen-Aspekten zu hinte twerfen oder Referenzmode en die Studierenden in Teilbeschungsthemen herangeführt.	Lernergebnisse (aufbauend auf die Ziele der BA-MI) Itiven 4-semestrigen Masterstudiengang Medieninformatik werden die im es ersten berufsbefähigenden Studiums erworbenen fachlichen und eifenden, sowie die sozialen Kompetenzen vertieft und erweitert. Der iengang Medieninformatik befähigt die Absolventinnen und Absolventen, auf von Wissenschaft und Technik an der Analyse komplexer informatik- r Aufgabenstellungen im Kontext multimedialer Informations- und ationssystem an leitender Stelle mitzuwirken, Lösungskonzepte ich zu entwerfen und interdisziplinäre Entwicklungsteams zu führen. Dazu ie Studierenden die Kompetenz, umfangreiche und zum Teil auch ge Anforderungen zu ermitteln und unter sozialen wie wirtschaftlichen zen-Aspekten zu hinterfragen, Lösungsarchitekturen und Lösungsstrategien en oder Referenzmodelle für neue Aufgabenstellungen zu entwickeln. Zudem Studierenden in Teilbereichen der Medieninformatik an aktuelle sthemen herangeführt. Sie erwerben Methoden des Selbstmanagements, um Itag an vorderster Wissensfront Aufgaben bewältigen zu können.		ete der Mathematik	spoi		Statistik (Deskriptive und Schliessende)	Architekturen [1]	Qualitätssicherung und -management	gien	Sicherheit im Netz	ign	Jesign Methodologies	and Designing for User Experience	ing/Narrative Strukturen		3ildbasierte Computergrafik	hotorealistische Computergrafik	cooperationssysteme	Soziotechnische Patterns	ogik/Semantische Mod.	Graphentheorie	ojekt 1 Vision und Konzeption	ojekt 2 Realisierung	rojekt 3 Forschung, essment, Verwertung							
	-	•		Gebiete	ת Methods	rethik	Desk	ierte,	siche	Technologien	iäre &	n De	letho	g and	ng/Na	erung	rte C	listisc	ionss	hniscl	manti	د- nnd	unktp	unktp	ounkt n/Ass	hesis						
Masterstudiengangs Medieninformatik		Modul	Spezielle	Research	Somputerethik	tistik (Veb-basierte	alitäts	b Tech	rivatsphäre	nteraction Design	sign M	Sketching	Storytellii	/isualisierung	Ibasie	otorea	operat	ziotecl	jik/Se	letzwerk-	werp	werp	chwen aluatio	ster T							
		Absolventinnen und Absolventen des	δ	Spe	Re	<u> </u>	Sta	We	ñØ	Web	Pri	Inte	De	Ske	Sto	Vis	Bilc	Phc	Ϋ́	So:	Log	Nei	Sch	Sch	S. Eve	Mast	5	3	1		Einträge:	
Im konsekutiven 4-semestriger Rahmen des ersten berufsbefa fachübergreifenden, sowie die Masterstudiengang Medieninfo dem Stand von Wissenschaft uspezifischer Aufgabenstellung Kommunikationssystem an leit verantwortlich zu entwerfen un erwerben die Studierenden die gegenläufige Anforderungen z Kosten-Nutzen-Aspekten zu hiz u entwerfen oder Referenzmowerden die Studierenden in Te Forschungsthemen herangefül im Berufsalltag an vorderster VEInträge in der Matrix: 3=Gehöverfolgt, 1=Fällt eher peripher in Kompetenzen (Diskrete Strukturen, Logik und Algebra, Analysis und Numerik, Wahrscheinlichkeitsthee und Statistik, Formale Sprachen und Automate Modellierung, Algorithm und Datenstrukturen) Analyse-, Entwurfs-, Realisierungs- und Projektmanagement-Kompetenzen (Programmiersprachen	petenzbereiche		ср	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	12	12	12	30	3	2	1	Gesam	3	Gehö
	Kompetenzen (Diskrete	berufsbefähigenden Studiums erworbene Wissen und Verständnis über die Prinzipien der Informatik und insbesondere der Medieninformatik erweitert und vertieft; [2]		3	3		2		2	2	2	2	2			2	3	3		2		1	2	3	1	3	6	9	2	59	2	Wird
	Algebra, Analysis und Numerik, Wahrscheinlichkeitstheori	haben ein kritisches Bewusstsein über die neueren Erkenntnisse und Entwicklungen in der Informatik und insbesondere der Medieninformatik entwickelt;		3	3			2		2	2	2	3			2	2	1		1	2	2	3	3	3	3	7	8	2	61	1	Fällt
	Sprachen und Automaten, Modellierung, Algorithmen	haben die im Rahmen ihres ersten berufsbefähigenden Studiums erworbene Fähigkeit zur Abstraktion und Modellierung sowie zum Operieren in formalen Welten mit erweitertem methodischen und analytischen Ansatz verbreitert;		3	3		3		2	1	3	1	3			2	2	2			3	3	2	1	1	3	8	5	4	59		Wird
		können Probleme im Umfeld der Medienproduktion, Bearbeitung und Distribution analysieren und lösen, die oft unstrukturiert und unvollständig definiert sind und von konkurrierenden Stakeholdern unterschiedlich priorisiert werden;		1	2		3	2		2		2	2	2	1	2	1	1		3			3	3	3	2						
	Realisierungs- und Projektmanagement- Kompetenzen (Programmiersprachen und -methodik, Software	sind fähig, Problemstellungen aus neuen und in der Entwicklung begriffenen Bereichen der Medieninformatik grundlagen-basiert, systemanalytisch und multiperspektivisch zu analysieren, zu formulieren, zu formalisieren und zu lösen sowie solche Lösungen kritisch zu evaluieren;		2	2	1	2	3	2	2		1	3	1	2	2	2	1			1	1	3	3	3	3	6	8	6	60		
	Computer-Interaktion, Projekt-, Team- und	haben ihre im ersten Studium erlangte Fähigkeit vertieft, komplexe Systeme zu analysieren, im Team zu entwerfen, zu realisieren, zu testen und zu evaluieren, und können eigenverantwortlich und professionell Projekte im Umfeld der Medieninformatik organisieren, durchführen, kontrollieren und leiten;		3 [3]						2	3	2	3	1		3	1	1		1			3	3	3	1	7	2	5	46		
		haben ihre mediengestalterische Kompetenz weiterentwickelt und können Konzeptionen und Informationen bzgl. ihrer Struktur, Nutzung und ihres Managements modellieren.			2					2		1	3	3	3	2	1	1					1				3	3	4	28		
(Medienrezeption, Medienkonzeption, Medientechnik, Mediengestaltung) [4]	können organisatorische, soziale und kulturelle Kontexte, Vorgaben und Regeln erschliessen, analysieren, definieren und unter Berücksichtigung weiterer fachlicher Perspektiven angemessene Gestaltungsziele formulieren. [5]		1	1	3					1	1	3	3	3	1	1			2			2	1	1		4	2	8	34			
	können Konzeptionen im Kontext etablierter wissenschaftlicher Theorien einordnen sowie u.a. bzgl. technischer, rechtlicher, ökonomischer, sozialer, kultureller, ethischer Zielsetzungen analysieren, diskutieren und bewerten.		1	1	3	2	2		1	1	2		3	3	1	1		2	3			1	1	3	3	6	4	8	50			
Fachliche Kompeten		können Prozesse der Medienkonzeption, - gestaltung, -distribution und -nutzung unter Berücksichtigung von organisatorischen, sozialen und kulturellen Kontexten unter geeigneter Methoden-, Technik- und Werkzeugauswahl konzipieren, steuern und evaluieren.		1	1					2		2	3	3	3	1	1						3	1	1		4	2	6	32		
	Technologische	haben ihre Fähigkeit vertieft, Wissen aus den Bereichen Kerninformatik, Medientechnik, Internet- und Web-Technologien und angrenzenden Wissenschaften zu kombinieren und mit Komplexität umzugehen.		1				3		3	2	3			1	2	2	1				2	1	1	1	3	4	4	6	38		

	, Reakkreditierung 2017	asterstudiengang Medieninformatik		WK	GH	CK	GH	KF	MW	CN	SK	GH	GH	GH	HK	ME	ME	ME	KF	CK	KF	CK	Schwe	rpunkt	kümm	Alle					
Im kon Rahme fachüb Master dem Sispezifis Kommi verantverwerb gegenl Kosten zu entverschim Berientzie Einträg	sekutiven 4-semestrigen Nen des ersten berufsbefähiergreifenden, sowie die sorstudiengang Medieninformtand von Wissenschaft und scher Aufgabenstellungen unikationssystem an leiten wortlich zu entwerfen und isten die Studierenden die Käufige Anforderungen zu en-Nutzen-Aspekten zu hinte werfen oder Referenzmoden die Studierenden in Teilbrungsthemen herangeführt urfsalltag an vorderster Wisge in der Matrix: 3=Gehört	Masterstudiengang Medieninformatik werden die im genden Studiums erworbenen fachlichen und zialen Kompetenzen vertieft und erweitert. Der natik befähigt die Absolventinnen und Absolventen, auf d Technik an der Analyse komplexer informatik-im Kontext multimedialer Informations-und der Stelle mitzuwirken, Lösungskonzepte nterdisziplinäre Entwicklungsteams zu führen. Dazu ompetenz, umfangreiche und zum Teil auch erfragen, Lösungsarchitekturen und Lösungsstrategien erfragen, Lösungsarchitekturen und Lösungsstrategien ereichen der Medieninformatik an aktuelle. Sie erwerben Methoden des Selbstmanagements, um sensfront Aufgaben bewältigen zu können.		Spezielle Gebiete der Mathematik	Research Methods	Somputerethik	Statistik (Deskriptive und Schliessende)	Veb-basierte Architekturen [1]	Qualitätssicherung und -management	Veb Technologien	rivatsphäre & Sicherheit im Netz	nteraction Design	esign Methodologies	Sketching and Designing for User Experience	Storytelling/Narrative Strukturen	/isualisierung	3ildbasierte Computergrafik	Photorealistische Computergrafik	Cooperationssysteme	Soziotechnische Patterns	ogik/Semantische Mod.	Netzwerk- und Graphentheorie	chwerpunktprojekt 1 Vision und Konzeption	chwerpunktprojekt 2 Realisierung	Schwerpunktprojekt 3 Forschung, valuation/Assessment, Verwertung	Master Thesis	5	3	1		Einträge:
	Kompetenzen (Digitaltechnik und	haben ein umfassendes Verständnis für anwendbare Techniken und Methoden in der	_ <	0)	<u> </u>		0)	>	0	>	<u> </u>			0)	U)			Ш	<u>x</u>	0)			U	U)	Ш				<u> </u>		Linitiage.
	Rechnerorganisation, Betriebssysteme,	Wertschöpfungskette aus Medienkonzeption, - produktion, -bearbeitung, -distribution und -nutzung			2					3		3	3		2	2	2	2			1	1	2	2	2			0	2	44	
	Datenbanken und Informationssysteme, Rechnernetze und	und für deren Grenzen entwickelt; haben tiefgehende Fachkenntnisse im Gebiet der Medieninformatik erworben und sind dabei bis an die																									3	8	2	41	
	verteilte Systeme, IT- Sicherheit)	Grenze des heute vorhandenen Wissens und die Spitze der aktuellen Technologie vorgedrungen;		1				2		3		2			1	1	2	3					1	2	1	3	3	4	5	32	
		erlangen die Fähigkeit zur Einarbeitung in informatikfremde Sachverhalte und technologische Problemlösungsmethoden		1						1	1					1				3			1		1	2					
		sind in der Lage, ihr Wissen und Verständnis einzusetzen, um Modelle, Systeme und Prozesse für Medienkonzeption, -produktion, -bearbeitung, - distribution und -nutzung zu analysieren, konzipieren, adaptieren und evaluieren;		2					2			2	3		3	2	3	2					3	2	3	2	5	7	0	46	
	Methoden- und Transferkompetenz (Strategien des	vertiefen die Fähigkeit zum methodischen Vorgehen, der Auswahl und der Durchführung von Arbeits- und Dokumentationstechniken und sind fähig, innovative Methoden bei der Problemlösung auszuwählen, anzuwenden und deren Anwendung zu begründen;		1				2		2		2	3	2	2	3	2			3	2	2	3	1	1	3	5	8	3	52	
	Wissenserwerbs und der wissenschaftlichen Weiterbildung, Analyse von Informatiksystemen in ihrem Anwendungskontext, Implementierungs- und Evaluationsstrategien)	haben ihre Fähigkeit vertieft, sich eigenständig in neue Themenbereiche einarbeiten und Problemstellungen, Technologien und wissenschaftliche Erkenntnisse im Umfeld der Medieninformatik zu erkennen und in ihrem Arbeitsumfeld einzubeziehen und das erworbene Wissen effizient in die Lösung aktueller und auch zukünftiger Frage- und Problemstellungen einzubringen und anzuwenden.		3			2			3	3	2		2	2	3	3	1		2			1			3	6	5	2	47	
		können wissenschaftlich arbeiten und haben die Fähigkeit zur kritischen Reflexion über und begründeten Auswahl aus (methodischen, arbeitsund dokumentationstechnischen) Alternativen, um Beiträge zur Weiterentwicklung der Medieninformatik als wissenschaftlicher Disziplin zu leisten;		3						2				2	2	2	2	3		3		3				3	5	5	0	40	
	Fachübergreifende Kompetenzen (Gesellschaftliche und	können medieninformatische Problem- und Aufgabenstellungen aus betriebswirtschaftlichen Perspektiven betrachten und lösen.		1 [6]						1	2					1	1						1		3		1	1	5	13	
ue	berufsethische Aspekte von Informatiksystemen im Anwendungskontext, Okonomische und ökologische Aspekte von Informatiksystemen im Anwendungskontext, Rechtliche Aspekte von Informatiksystemen im Anwendungskontext)	erweitern und vertiefen ihr Wissen über Nutzen, Gefahren, Risiken, Grenzen und rechtliche Vorgaben beim Einsatz von Informationstechnologien, Ökonomie-Verständnis, sowie die Fähigkeit zur effektiven und effizienten Kommunikation und zur Teamarbeit. Die Studierenden erwerben Wissen bzgl. kultureller Rahmenbedingungen menschlichen Handelns, kennen Konzepte der Ethik und können diese handlungsleitend integrieren.		1		3					3	1	1		2				3				1		1		3	1	5	23	
Soziale Kompeter	Selbstkompetenzen	haben ihre Fähigkeit zum lebenslangen Lernen gefestigt und können sich selbständig und schnell in neue, für die Medieninformatik relevante Theorien, Methoden und Techniken, sowohl aus theoretischer als auch aus technischer Sichtweise, einarbeiten.		2			3		2	3		2	3			2	3	1					1	1	1				4	36	

PO4, Reakkreditierung 2017		WK	GH	CK	GH	KF	MW	CN	SK	GH	GH	GH	HK	ME	ME	ME	KF	CK	KF	CK	Schwe	erpunkt	kümm	Alle					
ele und Lernergebnisse (aufbauend auf die Ziele der BA-MI) n konsekutiven 4-semestrigen Masterstudiengang Medieninformatik werden die im ahmen des ersten berufsbefähigenden Studiums erworbenen fachlichen und chübergreifenden, sowie die sozialen Kompetenzen vertieft und erweitert. Der asterstudiengang Medieninformatik befähigt die Absolventinnen und Absolventen, a em Stand von Wissenschaft und Technik an der Analyse komplexer informatik- bezifischer Aufgabenstellungen im Kontext multimedialer Informations-und bezifischer Aufgabenstellungen im Kontext multimedialer Informations-und bezintischer Aufgabenstellungen im Kontext multimedialer Informations-und bezintischer Aufgabenstellungen zu fitender Stelle mitzuwirken, Lösungskonzepte berantwortlich zu entwerfen und interdisziplinäre Entwicklungsteams zu führen. Dazu bewerben die Studierenden die Kompetenz, umfangreiche und zum Teil auch begenläufige Anforderungen zu ermitteln und unter sozialen wie wirtschaftlichen besten-Nutzen-Aspekten zu hinterfragen, Lösungsarchitekturen und Lösungsstrategi 1 entwerfen oder Referenzmodelle für neue Aufgabenstellungen zu entwickeln. Zud 1 erden die Studierenden in Teilbereichen der Medieninformatik an aktuelle 1 berufschungsthemen herangeführt. Sie erwerben Methoden des Selbstmanagements, 2 an Berufsalltag an vorderster Wissensfront Aufgaben bewältigen zu können. 2 mträge in der Matrix: 3=Gehört zu den Hauptzielen des Moduls, 2= Wird im Modul 2 erfolgt, 1=Fällt eher peripher unter die Modulziele, Leer=Wird im Modul nicht verfolg	en em um	Spezielle Gebiete der Mathematik		Computerethik	iptive und Schliessende)	kturen	lagement	Web Technologien	Privatsphäre & Sicherheit im Netz	Interaction Design	Design Methodologies	Sketching and Designing for User Experience	Storytelling/Narrative Strukturen	Visualisierung	Bildbasierte Computergrafik	Photorealistische Computergrafik	Kooperationssysteme	Soziotechnische Patterns	Logik/Semantische Mod.	Netzwerk- und Graphentheorie	Schwerpunktprojekt 1 Vision und Konzeption	Schwerpunktprojekt 2 Realisierung	Schwerpunktprojekt 3 Forschung, Evaluation/Assessment, Verwertung	Master Thesis	5	3	1		Einträge:
Konfliktmanagement, Organisationsentwicklung) können ihre eigene Rolle im professionellen Kontext hinterfragen und weiterentwickeln.		2	1	2						1	3			1	1						2	2	2		1	5	4	24	
können wissenschaftliche Arbeiten für unterschiedliche Zielgruppen aufbereiten sowie Kommunikationskompeten fundiert und überzeugend präsentieren;		3			1		1				2		2	3	3	1	2				1	1	1	3	4	3	6	35	
zen können Kritikpunkte und abweichende Position verstehen, bewerten und angemessen in eigene	en	3	3	1	3				1	1		2	2	3	1						1	1	2	3	5	3	6	40	