

Qualifikationsziele Masterstudiengang Medieninformatik		MPO4, Reakkreditierung 2017																				Alle										
		WK	GH	CK	GH	KF	MW	CN	SK	GH	GH	GH	HK	ME	ME	ME	CK	KF	CK	Schwerpunktkü												
Ziele und Lernergebnisse (aufbauend auf die Ziele der BA-MI) Im konsekutiven 4-semestrigen Masterstudiengang Medieninformatik werden die im Rahmen des ersten berufsbefähigenden Studiums erworbenen fachlichen und fachübergreifenden, sowie die sozialen Kompetenzen vertieft und erweitert. Der Masterstudiengang Medieninformatik befähigt die Absolventinnen und Absolventen, auf dem Stand von Wissenschaft und Technik an der Analyse komplexer informatik-spezifischer Aufgabenstellungen im Kontext multimedialer Informations- und Kommunikationssystem an leitender Stelle mitzuwirken, Lösungskonzepte verantwortlich zu entwerfen und interdisziplinäre Entwicklungsteams zu führen. Dazu erwerben die Studierenden die Kompetenz, umfangreiche und zum Teil auch gegenläufige Anforderungen zu ermitteln und unter sozialen wie wirtschaftlichen Kosten-Nutzen-Aspekten zu hinterfragen, Lösungsarchitekturen und Lösungsstrategien zu entwerfen oder Referenzmodelle für neue Aufgabenstellungen zu entwickeln. Zudem werden die Studierenden in Teilbereichen der Medieninformatik an aktuelle Forschungsthemen herangeführt. Sie erwerben Methoden des Selbstmanagements, um im Berufsalltag an vorderster Wissensfront Aufgaben bewältigen zu können. Einträge in der Matrix: 3=Gehört zu den Hauptzielen des Moduls, 2= Wird im Modul verfolgt, 1=Fällt eher peripher unter die Modulziele, Leer=Wird im Modul nicht verfolgt		Modul	Spezielle Gebiete der Mathematik	Research Methods	Computerethik	Statistik (Deskriptive und Schliessende)	Web-basierte Architekturen [1]	Qualitätssicherung und -management	Web Technologien	Privatsphäre & Sicherheit im Netz	Interaction Design	Design Methodologies	Sketching and Designing for User Experience	Storytelling/Narrative Strukturen	Visualisierung	Bildbasierte Computergrafik	Photorealistische Computergrafik	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:				
Kompetenzbereiche		Absolventinnen und Absolventen des Masterstudiengangs Medieninformatik ...	cp	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	12	12	12	30	3	2	1	Gesamt	3	Gehört zu d		
Fachliche Kompetenzen	Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen (Diskrete Strukturen, Logik und Algebra, Analysis und Numerik, Wahrscheinlichkeitstheorie und Statistik, Formale Sprachen und Automaten, Modellierung, Algorithmen und Datenstrukturen)	... haben das im Rahmen ihres ersten 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	3	3	2		1	2	3	1	3		6	9	2	59	2	Wird im Mo	
		... 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 eher pe
		.. 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 im Mo
	Analyse-, Entwurfs-, Realisierungs- und Projektmanagement-Kompetenzen (Programmiersprachen und -methodik, Software-Engineering, Mensch-Computer-Interaktion, Projekt-, Team- und Führungskompetenz)	... 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		5	8	4	53		
		... 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	2	1	3	1	2	2	2	1		1	1	3	3	3	3		6	8	6	60		
		... 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		
	Medienkompetenz (Medienrezeption, Medienkonzeption, Medientechnik, Mediengestaltung) [4]	... 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		1				3	3	5	29		
		...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		3			1	1	3	3		6	4	8	50		
		... 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		

Qualifikationsziele Masterstudiengang Medieninformatik																									WK	GH	CK	GH	KF	MW	CN	SK	GH	GH	GH	HK	ME	ME	ME	CK	KF	CK	Schwerpunktküme	Alle								
MPO4, Reakkreditierung 2017																																																				
Ziele und Lernergebnisse (aufbauend auf die Ziele der BA-MI)																									Modul	Spezielle Gebiete der Mathematik	Research Methods	Computerethik	Statistik (Deskriptive und Schliessende)	Web-basierte Architekturen [1]	Qualitätssicherung und -management	Web Technologien	Privatsphäre & Sicherheit im Netz	Interaction Design	Design Methodologies	Sketching and Designing for User Experience	Storytelling/Narrative Strukturen	Visualisierung	Bildbasierte Computergrafik	Photorealistische Computergrafik	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:
Im konsekutiven 4-semestrigen Masterstudiengang Medieninformatik werden die im Rahmen des ersten berufsbefähigenden Studiums erworbenen fachlichen und fachübergreifenden, sowie die sozialen Kompetenzen vertieft und erweitert. Der Masterstudiengang Medieninformatik befähigt die Absolventinnen und Absolventen, auf dem Stand von Wissenschaft und Technik an der Analyse komplexer informatik-spezifischer Aufgabenstellungen im Kontext multimedialer Informations- und Kommunikationssystem an leitender Stelle mitzuwirken, Lösungskonzepte verantwortlich zu entwerfen und interdisziplinäre Entwicklungsteams zu führen. Dazu erwerben die Studierenden die Kompetenz, umfangreiche und zum Teil auch gegenläufige Anforderungen zu ermitteln und unter sozialen wie wirtschaftlichen Kosten-Nutzen-Aspekten zu hinterfragen, Lösungsarchitekturen und Lösungsstrategien zu entwerfen oder Referenzmodelle für neue Aufgabenstellungen zu entwickeln. Zudem werden die Studierenden in Teilbereichen der Medieninformatik an aktuelle Forschungsthemen herangeführt. Sie erwerben Methoden des Selbstmanagements, um im Berufsalltag an vorderster Wissensfront Aufgaben bewältigen zu können.																																																				
Einträge in der Matrix: 3=Gehört zu den Hauptzielen des Moduls, 2= Wird im Modul verfolgt, 1=Fällt eher peripher unter die Modulziele, Leer=Wird im Modul nicht verfolgt																																																				
Technologische Kompetenzen (Digitaltechnik und Rechnerorganisation, Betriebssysteme, Datenbanken und Informationssysteme, Rechnernetze und verteilte Systeme, IT-Sicherheit)	... 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																						
	... haben ein umfassendes Verständnis für anwendbare Techniken und Methoden in der Wertschöpfungskette aus Medienkonzeption, -produktion, -bearbeitung, -distribution und -nutzung und für deren Grenzen entwickelt;		2					3		3	3			2	2	2	2		1	1	2	2	2				3	8	2	41																						
	... haben tiefgehende Fachkenntnisse im Gebiet der Medieninformatik erworben und sind dabei bis an die 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				2		2	2		1	3	4	18																						
	... 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																						
 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	2	3	2		3	2	2	2	3	1	1	3		5	8	3	52																						
	... 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	1	1	3		6	5	4	49																						
	... können wissenschaftlich arbeiten und haben die Fähigkeit zur kritischen Reflexion über und begründeten Auswahl aus (methodischen, arbeits- und dokumentationstechnischen) Alternativen, um Beiträge zur Weiterentwicklung der Medieninformatik als wissenschaftlicher Disziplin zu leisten;	3					2					2	2	2	2	3	3			3	3	3	2	2	3		6	7	0	51																						
	... können medieninformatische Problem- und Aufgabenstellungen aus betriebswirtschaftlichen Perspektiven betrachten und lösen.	1 [6]					1	1	2						1	1						2	2	3			1	3	5	19																						
	... 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								2	1	1			3	2	5	26																						

