| MPO4 | 4, Reakkreditierung 2017 | asterstudiengang Medieninformatik auend auf die Ziele der BA-MI) | | WK | Gŀ | l Ck | G | Н | KF | MW | CN | SK | GH | GH | GH | HK | ME | ME | ME | CK | KF | CK | Schwe | erpunk | tkümm | e Alle | | | | | | |
|---|--|--|------|----------------------------------|-----------------|--------------|--|--|-----------------------------------|-------------------------------------|------------------|----------------------------------|-------------------|---------------------|---|-----------------------------------|---------------|-----------------------------|---------------------------------|--------------------------|-----------------------|------------------------------|---|----------------------------------|---|---------------|--------|---|---|--------|-----------|---|
| Im ko Rahm fachü Maste dem S spezii Komn veran veran erwer geger Koste zu en werde Forsc im Be | nsekutiven 4-semestrigen Meen des ersten berufsbefähigergreifenden, sowie die sozerstudiengang Medieninform Stand von Wissenschaft und flischer Aufgabenstellungen i nunikationssystem an leiten twortlich zu entwerfen und ir ben die Studierenden die Kcalaufige Anforderungen zu ein-Nutzen-Aspekten zu hinte twerfen oder Referenzmodel an die Studierenden in Teilbe hungsthemen herangeführt. urufsalltag an vorderster Wissinge in der Matrix: 3=Gehört z | auend aur die Ziele der BA-Mi) satersitudiengang Medieninformatik werden die im jenden Studiums erworbenen fachlichen und zialen Kompetenzen vertieft und erweitert. Der atik befähigt die Absolventinnen und Absolventen, auf Technik an der Analyse komplexer informatik- m Kontext multimedialer Informations-und der Stelle mitzuwirken, Lösungskonzepte nterdisziplinäre Entwicklungsteams zu führen. Dazu impetenz, umfangreiche und zum Teil auch rmitteln und unter sozialen wie wirtschaftlichen fräagen, Lösungsarchitekturen und Lösungsstrategien lie für neue Aufgabenstellungen zu entwickeln. Zudem ereichen der Medieninformatik an aktuelle Sie erwerben Methoden des Selbstmanagements, um sensfront Aufgaben bewältigen zu können. zu den Hauptzielen des Moduls, 2= Wird im Modul er die Modulziele, Leer=Wird im Modul nicht verfolgt | odul | spezielle Gebiete der Mathematik | esearch Methods | omouterethik | indicated the contraction of the | otatistik (Deskriptive und Schilessende) | veb-basierte Arcnitekturen [1] | งินalitätssicherung und -management | Veb Technologien | rivatsphäre & Sicherheit im Netz | nteraction Design | esign Methodologies | sketching and Designing for User Experience | Storyfelling/Narrative Strukturen | isualisierung | 3ildbasierte Computergrafik | hotorealistische Computergrafik | soziotechnische Patterns | ogik/Semantische Mod. | letzwerk- und Graphentheorie | chwerpunktprojekt 1 Vision und Konzeption | chwerpunktprojekt 2 Realisierung | schwerpunktprojekt 3 Forschung, /aluation/Assessment, Verwertung | Master Thesis | | 3 | | | | |
| Kom | petenzbereiche | Absolventinnen und Absolventen des Masterstudiengangs Medieninformatik | cp | 6 | 6 | + 0 | Ť | " | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 12 | 12 | 12 | 30 | 5 3 | 2 | 1 | Gesamt | Einträge: | 0 |
| | Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen (Diskrete Strukturen, Logik und | 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] | СР | 3 | 3 | | 2 | | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | | | 2 | 3 | 3 | 2 | | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 6 | 9 | 2 | 59 | 2 | v |
| | Algebra, Analysis und Numerik, Wahrscheinlichkeitstheori e und Statistik, Formale | haben ein kritisches Bewusstsein über die neueren Erkennthisse 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 | F |
| | Sprachen und Automaten, Modellierung, Algorithmen und Datenstrukturen) | 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 | 3 | | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | | | 2 | 2 | 2 | | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 8 | 5 | 4 | 59 | | v |
| | Analyse-, Entwurfs-, | 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 | 3 | 2 | | 2 | | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | | | 3 | 3 | 3 | 2 | 5 | 8 | 4 | 53 | | |
| | Realisierungs- und Projektmanagement- Kompetenzen (Programmiersprachen und -methodik, Software- Engineering, Mensch- | 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 | 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 Führungskompetenz) | 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] | | | | Ī | | | 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 | | 1 | | 3 | 3 | 5 | 29 | | |
| | Medienkompetenz (Medienrezeption, | können organisatorische, soziale und kulturelle Kontexte, Vorgaben und Regeln erschliessen, analysieren, definieren und unter Berücksichtigung weiterer fachlicher Perspektiven angemessene Gestaltungsziele formulieren. | | 1 | 1 | 3 | | | | | | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | | 2 | | | 2 | 1 | 1 | | 4 | 2 | 8 | 34 | | |
| .en | (Medienrezeption, Medienkonzeption, Medientechnik, Mediengestaltung) [4] | können Konzeptionen im Kontext etablierter wissenschaftlicher Theorien einordnen sowie u.a. bzgl. technischer, rechtlicher, öknonmischer, sozialer, kultureller, ethischer Zielsetzungen analysieren, diskutieren und bewerten. | | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | | 1 | 1 | 2 | | 3 | 3 | 1 | 1 | | 3 | | | 1 | 1 | 3 | 3 | 6 | 4 | 8 | 50 | | |
| Fachliche Kompetenz | | können Prozesse der Medienkonzeption, - gestaltung, -distribution und -nutzung unter Berücksichtigung von organisatorischen, sozialen und kulturellen Kontexten unter geeigneter Methoden-, Technik- und Werkzeugauswahl | | 1 | 1 | | | | | | 2 | | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | | | | | 3 | 1 | 1 | | | | | | | |

| _ | , Reakkreditierung 2017 | asterstudiengang Medieninformatik | | WK | GH | CK | GH | KF | MW | CN | SK | GH | GH | GH | HK | ME | ME | ME | CK | KF | CK | Schwei | rpunkt | kümme | Alle | | | | | |
|--|---|--|------|----------------------------------|------------------|---------------|--|-----------------------------------|------------------------------------|------------------|----------------------------------|-------------------|----------------------|---|-----------------------------------|---------------|-----------------------------|---------------------------------|--------------------------|-----------------------|------------------------------|---|----------------------------------|---|---------------|---|---|---|----|-----------|
| Im ko Rahm fachü Maste dem S spezif Komn veran erwer geger Koste zu en werde Forsc im Be | nsekutiven 4-semestrigen Men des ersten berufsbefähig- bergreifenden, sowie die sozirstudiengang Medieninform Stand von Wissenschaft und ischer Aufgabenstellungen i unnikationssystem an leiten, wordlich zu entwerfen und ir ben die Studierenden die Ko iläufige Anforderungen zu e n-Nutzen-Aspekten zu hinte werfen oder Referenzmode in die Studierenden in Teilibe hungsthemen herangeführt. rufsalltag an vorderster Wiss ge in der Matrix: 3=Gehört z | auend auf die Ziele der BA-MI) asterstudiengang Medieninformatik werden die im genden Studiums erworbenen fachlichen und zialen Kompetenzen vertieft und erweitert. Der atik befähigt die Absolventinnen und Absolventen, auf Technik an der Analyse komplexer informatik- m Kontext multimedialer Informations-und der Stelle mitzuwirken, Lösungskonzepte nterdisziplinäre Entwicklungsteams zu führen. Dazu mpetenz, umfangreiche und zum Teil auch mritteln und unter sozialen wie wirtschaftlichen rfragen, Lösungsarchitekturen und Lösungsstrategien lie für neue Aufgabenstellungen zu entwickeln. Zudem ereichen der Medieninformatik an aktuelle Sie erwerben Methoden des Selbstmanagements, um sensfront Aufgaben bewältigen zu können. zu den Hauptzielen des Moduls, 2= Wird im Modul er die Modulziele, Leer=Wird im Modul nicht verfolgt | lubo | Spezielle Gebiete der Mathematik | kesearch Methods | Computerethik | Statistik (Deskriptive und Schliessende) | Neb-basierte Architekturen [1] | Qualitätssicherung und -management | Veb Technologien | rivatsphäre & Sicherheit im Netz | nteraction Design | besign Methodologies | Sketching and Designing for User Experience | Storytelling/Narrative Strukturen | fsualisierung | 3ildbasierte Computergrafik | hotorealistische Computergrafik | Soziotechnische Patterns | ogik/Semantische Mod. | letzwerk- und Graphentheorie | chwerpunktprojekt 1 Vision und Konzeption | chwerpunktprojekt 2 Realisierung | Schwerpunktprojekt 3 Forschung, valuation/Assessment, Verwertung | Master Thesis | 5 | 3 | 1 | | |
| | 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 | - 1 | | 0 | 3 | | 3 | 2 | 3 | | 0) | 1 | 2 | 2 | 1 | 0) | | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 4 | 4 | 6 | 38 | Einträge: |
| | Kompetenzen (Digitaltechnik und Rechnerorganisation, Betriebssysteme, Datenbanken und | 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 | |
| | Informationssysteme, Rechnernetze und verteilte Systeme, IT- Sicherheit) | 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 | |
| | 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 einzubesiehen 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 | 2 | 2 | 3 | 6 | 7 | 0 | 51 | |
| | Fachübergreifende Kompetenzen (Gesellschaftliche und | 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 | |
| Ę | 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 effzienten 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 | | | | | | |

| | asterstudiengang Medieninformatik | | WK | GH | CK | GH | KF | MW | CN | SK | GH | GH | GH | HK | ME | ME | ME | CK | KF | CK | Schwe | rpunkt | kümme | Alle | | | | | |
|--|---|-------|----------------------------------|------------------|---------------|--|--------------------------------|------------------------------------|------------------|----------------------------------|-------------------|----------------------|---|-----------------------------------|----------------|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------|------------------------|------------------------------|--|-----------------------------------|--|---------------|---|---|---|----|-----------|
| Im konsekutiven 4-semestrigen I Rahmen des ersten berufsbefäh fachübergreifenden, sowie die si Masterstudiengang Medieninfor dem Stand von Wissenschaft un spezifischer Aufgabenstellunger Kommunikationssystem an leite verantwortlich zu entwerfen und erwerben die Studierenden die I gegenläufige Anforderungen zu Kosten-Nutzen-Aspekten zu hint zu entwerfen oder Referenzmod werden die Studierenden in Teill Forschungsthemen herangeführ im Berufsalltag an vorderster Wi Einträge in der Matrix: 3=Gehört | Jauend auf die Ziele der BA-MI) Aasterstudiengang Medieninformatik werden die im genden Studiums erworbenen fachlichen und uzialen Kompetenzen vertieft und erweitert. Der natik befähigt die Absolventinnen und Absolventen, auf J 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 mritteln und unter sozialen wie wirtschaftlichen erfragen, Lösungsarchitekturen und Lösungsstrategien elle für neue Aufgabenstellungen zu entwickeln. Zudem ereichen der Medieninformatik an aktuelle . Sie erwerben Methoden des Selbstmanagements, um issensfront Aufgaben bewältigen zu können. zu den Hauptzielen des Moduls, 2= Wird im Modul ter die Modulziele, Leer=Wird im Modul nicht verfolgt | /odul | Spezielle Gebiete der Mathematik | Research Methods | Somputerethik | Statistik (Deskriptive und Schliessende) | Web-basierte Architekturen [1] | Qualitätssicherung und -management | Web Technologien | rivatsphäre & Sicherheit im Netz | nteraction Design | Jesign Methodologies | Sketching and Designing for User Experience | Storytelling/Narrative Strukturen | /isualisierung | sildbasierte Computergrafik | Photorealistische Computergrafik | oziotechnische Patterns | .ogik/Semantische Mod. | Vetzwerk- und Graphentheorie | schwerpunktprojekt 1 Vision und Konzeption | schwerpunktprojekt 2 Realisierung | Schwerpunktprojekt 3 Forschung, :valuation/Assessment, Verwertung | Master Thesis | 5 | 3 | 1 | | Einträge: |
| Selbstkompetenzen (Kooperationsmanageme t, Diversity- und | 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 | 0) | 0) | 2 | 3 | 1 | 0) | | | 1 | 1 | 1 | | 4 | 4 | 4 | 36 | Linuage. |
| 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 | |
| | | | 3 | | | 1 | | 1 | | | | 2 | | 2 | 3 | 3 | 1 | | | | 1 | 1 | 1 | 3 | 4 | 3 | 6 | 35 | |
| Kommunikationskompete zen | können Kritikpunkte und abweichende Positionen | | 3 | 3 | 1 | 3 | | | | 1 | 1 | | 2 | 2 | 3 | 1 | | | | | 1 | 1 | 2 | 3 | | | | | |