Studienverlaufsplan Master MPO5 mit 90 CP

Grundlegender Verlaufsplan für den 3-semestrigen Master

Der Master Medieninformatik ist ein projektorientierter Studiengang mit einer hohen Wahlfreiheit für eigene Spezialisierung. Neben zwei großen Projekten bietet der Studiengang 6 Module in den aus einem Katalog von über 40 wählbaren Modulen aus verschiedenen Bereichen der Medieninformatik, Informatik und angrenzenden Gebieten gewählt werden kann. Die Einschreibung ist zum Sommer- und zum Wintersemester möglich. Der Master Medieninformatik ist auf 3 Semester (90 Leistungspunkte) ausgelegt, kann aber auch in 4 Semestern (120 Leistungspunkte) studiert werden.

Studienabschnitte		Leistungspunkte und Semesterzuordnung									
Module	PV	СР	1	2	3						
Pflicht		12									
Research Methods for Interactive Media	-	6	6								
Interactive Media Products	-	6		6							
Schwerpunkt		24									
Wahlmodul im Schwerpunkt	-	6	6								
Wahlmodul im Schwerpunkt	-	6		6							
Guided Project im Schwerpunkt	-	12		12							
Wahl		24									
Wahlmodul	-	6	6								
Guided Project	-	12	12								
Wahlmodul	-	6		6							
Abschluss		30									
Masterarbeit inkl. Kolloquium	-	30			30						
Summe Leistungspunkte		90	30	30	30						

Studienverlaufsplan Master MPO5 mit 90 CP (alternativ)

Alternativer Verlaufsplan

Dies ist ein alternativer Studienverlaufsplan für den Master mit 90 ECTS über 5 Semester. Er geht von einem Pensum vom 12 bis 18 ECTS pro Semester aus (also 40% - 60% der Workload). Die Masterarbeit könnte ggsf. auch bereits 4. Semester nebenläufig gestartet werden.

Studienabschnitte Leistungspunkte und Semesterzuordnung											
Module	PV	CP	1	2	3	4	5				
Pflicht		12									
Research Methods for Interactive Media	-	6	6								
Interactive Media Products	-	6		6							
Schwerpunkt		24									
Wahlmodul im Schwerpunkt	-	6	6								
Wahlmodul im Schwerpunkt	-	6			6						
Guided Project im Schwerpunkt	-	12				12					
Wahl		24									
Wahlmodul	-	6	6								
Guided Project	-	12		12							
Wahlmodul	-	6			6						
Abschluss		30									
Masterarbeit inkl. Kolloquium	-	30					30				
Summe Leistungspunkte		90	18	18	12	12	30				

Studienverlaufsplan Master MPO5 mit 120 CP

Grundlegender Verlaufsplan für den 3-semestrigen Master

Der Master Medieninformatik ist ein projektorientierter Studiengang mit einer hohen Wahlfreiheit für eigene Spezialisierung. Neben zwei großen Projekten bietet der Studiengang 6 Module in den aus einem Katalog von über 40 wählbaren Modulen aus verschiedenen Bereichen der Medieninformatik, Informatik und angrenzenden Gebieten gewählt werden kann. Die Einschreibung ist zum Sommer- und zum Wintersemester möglich. Der Master Medieninformatik ist auf 3 Semester (90 Leistungspunkte) ausgelegt, kann aber auch in 4 Semestern (120 Leistungspunkte) studiert werden.

Studienabschnitte	Leistungspunkte und Semesterzuordnung											
Module	PV	CP	1	2	3	4						
Pflicht		12										
Research Methods for Interactive Media	-	6	6									
Interactive Media Products	-	6		6								
Schwerpunkt		36										
Wahlmodul im Schwerpunkt	-	6	6									
Wahlmodul im Schwerpunkt	-	6		6								
Guided Project im Schwerpunkt	-	12		12								
Wahlmodul im Schwerpunkt	-	6			6							
Wahlmodul im Schwerpunkt	-	6			6							
Wahl		42										
Wahlmodul	-	6	6									
Guided Project	-	12	12									
Wahlmodul	-	6		6								
Wahlmodul	-	6			6							
Guided Project	-	12			12							
Abschluss		30										
Masterarbeit inkl. Kolloquium	-	30				30						
Summe Leistungspunkte		120	30	30	30	30						

Studienverlaufsplan Master MPO5 mit 120 CP (alternativ)

Alternativer Verlaufsplan

Dies ist ein alternativer Studienverlaufsplan für den Master mit 120 ECTS.

Er geht von einem Pensum vom 18 ECTS pro Semester aus (60% der Workload). Die Masterarbeit könnte ggsf. auch bereits 4. Semester nebenläufig gestartet werden.

Studienabschnitte	Leistungspunkte und Semesterzuordnung											
Module	PV	CP	1	2	3	4	5	6				
Pflicht		12										
Research Methods for Interactive Media	-	6	6									
Interactive Media Products	-	6		6								
Schwerpunkt		36										
Wahlmodul im Schwerpunkt	-	6	6									
Guided Project im Schwerpunkt	-	12		12								
Wahlmodul im Schwerpunkt	-	6			6							
Wahlmodul im Schwerpunkt	-	6				6						
Wahlmodul im Schwerpunkt	-	6					6					
Wahl		42										
Wahlmodul	-	6	6									
Guided Project	-	12			12							
Guided Project	-	12				12						
Wahlmodul	-	6					6					
Wahlmodul	-	6					6					
Abschluss		30										
Masterarbeit inkl. Kolloquium	-	30						30				
Summe Leistungspunkte		120	18	18	18	18	18	30				

Letzte Aktualisierung: 22.01.2024																									
Module	Module / Lehrveranstaltungen						ECTS - Punkte Handlungsfelder					Zuordnung Kompetenzen Absolvent*innenprofil									2	Zuordnung Studiengangkriterien			
Modul	Pflichtmodul	Semester	Teilmodul / Lehrveranstaltung (opt										Т						ī						
				Teilmodul	Gesamt	Xna	DEV	EXA	CREA		Anforderungen und Bedarfe Konzepte	estaltung	twurf	plementierung	novation anagement	ommunikation	Interaction	Ethik und Gesellschaft Selhstlernen und Selhstkomnetenz	Aedien	Exploration & Kreativität	itwicklungsmethoden & Prototyping	Global Citizenship Interntio-nalisierung	terdis-zi plinarität	Transfer	
Advanced Business Intelligence and Analytics		WiSe	1		6	×	x x	<u>a</u>	x x	≧ x	χ Σ Σ	ag ar	× =	<u>Ε</u> .	Σ x	χ ×	x 5	ж <i>Э</i>	Ž	x x	ᇤ	0 =	드	×	
Advanced Rendering Techniques		WiSe	1		6		x x					х х	х	х х	х										
Angewandte Statistik für die Human-Computer Interaction		SoSe	1		6				х	t			х		x		х	х х							
Augmented Reality		WiSe	1		6		x x	7	x x			х	х	x x	х		х	х		х				x	
Beautiful Code		WiSe	1		6		х						х	х	x					х					
Business Process Management		SoSe	1		6		х	2	х	х			х	х	x	х	x	х		х		х		х	
Coding Excellence		SoSe	1			x	х	2	х		х	х	х	х	x		х	х		х	_	х	1	x	
Computerethik		SoSe	1			x		2	x x	x x		х	х	$\perp \perp$	х		х	х	4	х х	х		х		
Current Approaches to Marketing and Innovation		SoSe	1		6		\vdash	2	x	х		\vdash	х	+	x	х	x	х	_	$\perp \perp$	х		x		
Data Driven Modelling		WiSe	1		6		x x	3	х				х	х	х	х	х	х	-	x	+		+	X	
Design Methodologies		WiSe	1			x	x	3	х	х	х	х			х	х	х	х		х	х		х		
Domain-Driven Design of Large Software Systems		WiSe	1		6		х	3	X		X		х	х	х		х					х		x	
Enterprise Architecture Management		SoSe	1		6	x	x x				х	х	х		х	х						х			
Entrepreneurship & Businessplan Fortgeschrittene Themen verteilter, web-basierter Systeme		SoSe WiSe	1		6		X	,	x				x		х	х	X	X			х			x	
Guided Project		immer	1		12		× ×		v v			v v	×	v v		v v	· ·	. v	~		v			Y	
Guided Project im Schwerpunkt		immer	1		12		^ ^		, ,		^		^	^ ^	^	× ×	^	^ ^	^	^ ^	×	· ·	× ×	×	
Guided Project on Designing for User Experiences		immer	1		12														+		×		- v	x	
Guided Project on Developing Interactive and Distributed Systems		immer	1		12																×		x	x	
Guided Project on Exploring Advanced Interactive Media		immer	1		12																x		x	x	
IT Consulting		SoSe	1		6	i			х	х						х	х	х						x	
IT Strategy		SoSe	1		6	i	x	3	х			х		х		х		х				x		х	
Innovation Management		WiSe	1		6		х	2	х				х		х	х	х	х		х		х	х	x	
Interaction Design		WiSe	1			x	x		x x	x x	х	х		х	х	x x	x	x x	x	x	х		x		
Interactive Media Products	х	SoSe	1			x	х	3	x x	t	х	x		х	x	х х	x	x x	х	х х	х		x	х	
Künstliche Intelligenz		SoSe	1		6		x x	3	х			х	х	x x	х			х		х	х			х	
Leadership Principles and Strategic Management		SoSe	1			x			х			x	х		х	x	х	х				х	х	х	
Management Simulation Game		WiSe	1		6				х	х			х		х	x				х			х	x	
Management und Unternehmenssteuerung		WiSe	1		6 30			3	x x	т х			х		х	х	х	х		Х		х		x	
Masterarbeit inkl. Kolloquium	X		1		6		х х	,	х х	. х	×	x x	x	x x	x	х х	X	x x	Х	X X	х			x	
Mobile and Distributed Interactive Systems Modern Database Systems		SoSe SoSe	1		6		X X		х	(×	х	x	x x	X	х			Х	X					
Netz-Architekturen, -Design und -Infrastrukturen	+	WiSe	1		6		v v			-	v	v	×	+	v v		+	-	v	, x	^		-		
Open Science	+	WiSe	1		6		^ ^	,	x v		1	×	×	1 +	×		×	×		x v	У		×	- x	
Performance Management	1	SoSe	1		6			- 5	x				TÎ.		- 1	x	x	x	1	<u> </u>	Ť		x	1	
Process Mining		WiSe	1		6		x	,	x x			x	х		×	×	x	x	х	x x			x	x	
Psychological aspects of digital transformation		WiSe	1		6	x	х	3	x x	x x					x	x	х	х		х	х		x		
Psychophysik multimodaler Benutzungsschnittstellen		WiSe	1		6				х	ı x			х		x			х	х	х х	х		x		
Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement		SoSe	1		6				х		х		х		x	х				х	х			x	
Requirements Engineering Project		SoSe	1			x	x x	2	x x	x x	x		х	\perp	x	x		x x		х					
Research Methods for Interactive Media	х	WiSe	1			x		3	x x	x x	х		х		х		х	х х		х	х				
Sichere Softwareentwicklung verteilter, web-basierte Systeme	1	SoSe	1		6		x x		х			x	х	++	Х	х	+	-+	х	х	х		-		
Sicherheit, Privatsphäre und Vertrauen Soziotechnische Entwurfsmuster	+	WiSe WiSe	1		6		+		х		· ·	x	×	+		×	+		+	X .	X		-	+	
Soziotechnische Entwurfsmuster Spezielle Gebiete der Gamification	+	WiSe	1			x			, X	,	X		x	-	×	x x	+		-	X X	X		×	+	
Spezielle Gebiete der Gamification Spezielle Gebiete der Mathematik	+	WiSe	1		6		×	- 1	^ X	×	- X	x	x	×	×	^ X	+	^ v	^	^ _	X		^	+	
Spezielle Gebiete der Mensch-Computer-Interaktion	+	SoSe	1			x	ı v		x v			x	x	+	×	x	x	x x	x	x x	\dashv		x	+	
Storytelling und Narrative Strukturen		WiSe	1			x	×	Ţ,	x x	(x	TÎ.	x	T^		x	x		x	Ť	x	_		x	x	
Ubiquitous Computing		WiSe	1		6		x x	- ť	x	. ^	_	x	x	x x	x	x		x	х	х	х		-	x	
Virtualisierung und Dienstarchitekturen		SoSe	1		6		x		ĺ		1	х	x	x	×		x							1	
Visualisierung		SoSe	1			x	x x			x	x	х х	х	х	x		х	х							
Wahlmodul		immer	1		6	i															х	х	х	х	
Wahlmodul im Schwerpunkt		immer	1		6								\perp								х	х	х	x	
Web Technologien		SoSe	1			x	x x	7	x		х	х	х	x	x	х		х		х					
Wissenschaftliche Verwertung von Forschungsideen und -ergebnisse		WiSe	1		6	il	×	Т,	x x		1 -	×	x		×	×	x	v		x x	1	1	x	×	

Modulmatrix Teil 2: Angaben Studienverlaufsplan / Prüfungslast Studiengang: Medieninformatik Master

Fakultät für Informatik und Ingenieurwissenschaften

Letzte Aktualisierung: 24.01.2024

Module / Lehrveranstaltungen		Pflicht- / Wahl- module				Anwesenheitspflicht als ulassungsvoraussetzung zur (Teil) Modulprüfung			Prüfungsvorleistung assungsvoraussetzung zur Mo	odulprüfung	Prüfungsform	Anzahl		Summe	
Semeste	Modul	Teilmodul / Lehrveransta	Pflichtmodul (PF) Wahlpflichtmodul (WPF) Wahlmodul (WF)	Teilmodul	Gesamt	ja / nein?	wenn ja, Mindestpr äsenzzeit angeben	ja , bitte begründ	ja / nein?	wenn ja, welche(s) (Teil)Modul(e)	wenn ja, bitte begründen		Prüfungs- leistungen pro (Teil)Modul	Mindest- anzahl zu belegender WPF, WF	Prüfungen
1	Research Methods for Interactive Media	-	Pflichtmodul	-	6	nein		-	nein		-	Projektarbeit	1	-	1
1	Wahlmodul im Schwerpunkt	-	Wahlmodul	-	6	nein	-	-	nein		-	siehe Modulbeschreibung des gewählten Moduls	1	-	1
1	Wahlmodul	-	Wahlmodul	-	6	nein	-	-	nein		-	siehe Modulbeschreibung des gewählten Moduls	1	-	1
1	Guided Project	-	Wahlmodul	-	12	nein	-	-	nein		-	Semesterbegleitendes Projekt, dokumentiert als wissenschaftliches Papier / Prä	1	-	1
2	Interactive Media Products	-	Pflichtmodul	-	6	nein	-	-	nein		-	Hausarbeit	1	-	1
2	Wahlmodul im Schwerpunkt	-	Wahlmodul	-	6	nein	-	-	nein		-	siehe Modulbeschreibung des gewählten Moduls	1	-	1
2	Wahlmodul	-	Wahlmodul	-	6	nein	-	-	nein		-	siehe Modulbeschreibung des gewählten Moduls	1	-	1
2	Guided Project im Schwerpunkt	-	Wahlmodul	-	12	nein	-	-	nein		-	Semesterbegleitendes Projekt, dokumentiert als wissenschaftliches Papier / Präs	1	-	1
3	Wahlmodul im Schwerpunkt	-	Wahlmodul	-	6	nein	-	-	nein		-	siehe Modulbeschreibung des gewählten Moduls	1	-	1
3	Wahlmodul im Schwerpunkt	-	Wahlmodul	-	6	nein	-	-	nein		-	siehe Modulbeschreibung des gewählten Moduls	1	-	1
3	Wahlmodul	-	Wahlmodul	-	6	nein	-	-	nein	•	-	siehe Modulbeschreibung des gewählten Moduls	1	-	1
3	Guided Project	-	Wahlmodul	-	12	nein	-	-	nein		-	Semesterbegleitendes Projekt, dokumentiert als wissenschaftliches Papier / Präs	1	-	1
4	Masterarbeit inkl. Kolloquium	-	Pflichtmodul	-	30	nein	-	-	nein		-	siehe Prüfungsordnung	1	-	1