

FACHHOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND WIRTSCHAFT BERLIN

Studienordnung

für den

Internationalen Studiengang Medieninformatik (Bachelor)

im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften II
vom 6. Juli 2005¹ unter Berücksichtigung der 1. Änderungsordnung vom 5. April 2006² und
der 2. Änderungsordnung vom 7. Februar 2007³

nichtamtliche Lesefassung

(verbindlich sind die in den Amtlichen Mitteilungsblättern veröffentlichten Fassungen)

§ 1 Geltungsbereich

- (1) Diese Studienordnung gilt für alle Studierenden des Internationalen Studiengangs Medieninformatik (Bachelor), welche ab dem Wintersemester 2007/2008 im 1. Fachsemester an der FHTW Berlin immatrikuliert werden.
- (2) Für alle Studierenden des Bachelorstudiengangs der Internationalen Medieninformatik, die im Wintersemester 2004/2005 und im Sommersemester 2005 immatrikuliert wurden, gilt sie unter Beachtung der Übergangsregelung gemäß § 10.
- (3) Die Studienordnung wird ergänzt durch die Prüfungsordnung für den Internationalen Studiengang Medieninformatik (Bachelor) vom 6. Juli 2005 und durch die Auswahlordnung für den Bachelorstudiengang Internationaler Studiengang Medieninformatik vom 7. Februar 2007.

§ 2 Geltung der Rahmenstudienordnung

Die Grundsätze für Studienordnungen der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (Rahmenstudienordnung - RStO) sind in ihrer jeweils gültigen Fassung anzuwenden.

§ 3 Vergabe der Studienplätze

Die Vergabe der Studienplätze richtet sich im Falle der Zulassungsbeschränkung nach dem Berliner Hochschulzulassungsgesetz, der Berliner Hochschulzulassungsverordnung und nach der Auswahlordnung für den Bachelorstudiengang Internationaler Studiengang Medieninformatik vom 7. Februar 2007 in der jeweils gültigen Fassung.

§ 4 Fachgebundene Studienberechtigung

- (1) Für Bewerbungen auf Grundlage von § 11 BerlHG werden für den Internationalen Studiengang Medieninformatik (Bachelor) insbesondere die in Anlage 3 aufgeführten abgeschlossenen Berufsausbildungen als geeignet angesehen.
- (2) Über die inhaltliche Vergleichbarkeit von anderen als den unter Abs. 1 aufgeführten Berufsausbildungen entscheidet der Prüfungsausschuss.

¹ FHTW AmtlMittBl. Nr. 25/05 S. 162 ff.

² FHTW AmtlMittBl. Nr. 34/06 S. 681 ff.

³ FHTW AmtlMittBl. Nr. 48/07 S. 1079.

§ 5 Gliederung und Ziele des Studiums

(1) Das Bachelorstudium gliedert sich in drei Jahre, das Basisjahr, das Vertiefungsjahr und das Spezialisierungsjahr. In den Pflichtfächern sollen grundlegende Prinzipien, Methoden, Modelle und Werkzeuge vermittelt werden, welche die Studierenden zur ganzheitlichen, integrativen Analyse und Realisierung von medienorientierten Informations- und Kommunikationssystemen befähigen. Durch die Integration relevanter informatischer und medienspezifischer sowie betriebswirtschaftlicher Grundlagen sollen im Vertiefungsjahr und Spezialisierungsjahr die zur Konzipierung, Entwicklung, Einführung, Nutzung und Wartung sowie zum Verwalten von rechnergestützten medienorientierten Anwendungssystemen notwendigen Kenntnisse und Denkweisen erarbeitet werden.

(2) Im Basisjahr bekommen die Studierenden einen Überblick über die Fächer des Studiums und beginnen, auf der Basis von vorhandenen Grundkenntnissen die Fremdsprache Englisch fachlich zu vertiefen. Zu Beginn des Studiums wird ein Propädeutikum durchgeführt, in dem wissenschaftliches Arbeiten, Lerntechniken und Vortragstechnik vermittelt werden.

(3) Im Vertiefungsjahr dringen die Studierenden tiefer in die einzelnen Fachgebiete ein, insbesondere in die Informatik und die Medien unter der besonderen Berücksichtigung der Medienwirtschaft. Ein Projekt wird in Teamarbeit angefertigt und präsentiert. Zwei fachspezifische Wahlpflichtmodule und ein weiteres Fremdsprachenmodul werden zusätzlich abgelegt.

(4) Im Spezialisierungsjahr wird zunächst das Pflichtauslandspraktikum durchgeführt. Näheres zum Auslandspraktikum enthält die Anlage 2 zum praktischen Studiensemester. Das praktikumsbegleitende Modul (NB25) mit den Units Auswertung von Erfahrungen am Praxisplatz, Arbeitsprozessorganisation und Interkulturelle Kommunikation, wird als Blockveranstaltung in den Semesterferien angeboten.

Die Units Arbeitsprozessorganisation und interkulturelle Kommunikation können auch vor dem Auslandspraktikum belegt werden. Im Anschluss wird neben weiteren vertiefenden Modulen, ein Modul Medienrecht und ein allgemeines Wahlpflichtmodul abgelegt, sowie die Bachelorarbeit angefertigt. Eine Präsentation der Bachelorarbeit als Kolloquium findet zum Ende des Spezialisierungsjahres statt.

(5) Um dem Anspruch eines internationalen Bachelorstudiengangs gerecht zu werden, wird angestrebt, einen Anteil von nichtdeutschen Studierenden von 50 % zu erreichen.

(6) Einige Lehrveranstaltungen haben als Selbststudium ausgewiesene Anteile. Für diese Anteile wird keine Lehrkapazität angeboten, sondern es wird erwartet, dass die Studierenden sich eigenständig mit Hilfe von Tutoren oder Tutorinnen mit gegebenem Material auseinandersetzen und sich dann einer Prüfung unterziehen. Damit wird das selbständige Arbeiten gefördert.

(7) Nach Möglichkeit werden internationale Inhalte in den einzelnen Modulen mitbehandelt.

§ 6 Regelstudienzeit und Auslandsstudium

(1) Das Studium hat eine Dauer von sechs Semestern (Regelstudienzeit) und schließt mit der Anfertigung einer Bachelorarbeit und eines Kolloquiums im Rahmen des Abschlussmoduls (NB32) ab.

(2) Das Pflichtauslandspraktikum darf frühestens nach Abschluss des Basisjahrs durchgeführt werden. Die Richtlinien für die inhaltliche Gestaltung der praktischen Ausbildung im Rahmen des Fachpraktikums sind in Anlage 2 dieser Studienordnung beschrieben.

(3) Veranstaltungen im Aufbaujahr und im Spezialisierungsjahr im Umfang von maximal 30 Leistungspunkten können von deutschsprachigen Studierenden im Ausland und von ausländischen Studierenden an anderen Hochschulen in Deutschland absolviert werden. Der Prüfungsausschuss regelt die Anerkennung.

§ 7 Umfang und Einordnung des ergänzenden allgemeinwissenschaftlichen Lehrangebotes

(1) Der Umfang der allgemeinwissenschaftlichen Ergänzungsmodule beträgt 14 Leistungspunkte. Davon fallen 8 Leistungspunkte auf die Fachsprache Englisch und 4 Leistungspunkte auf eine zweite Fremdsprache.

(2) Die Fremdsprachenausbildung dient der fachspezifischen Vertiefung bereits vorhandener Fremdsprachenkenntnisse in der Fremdsprache Englisch und der Erarbeitung einer weiteren Sprache.

(3) Im 6. Studienplansemester wird ein AWE-Modul mit 2 Leistungspunkten aus dem AWE-Modulkatalog (keine Fremdsprachenkurse) gewählt.

§ 8 Studienplan

- (1) Das Studium wird im Einzelnen nach dem Studienplan gemäß Anlage 1 durchgeführt.
- (2) Das Pflichtauslandspraktikum wird nach Maßgabe der Ordnung für das praktische Studiensemester an der FHTW Berlin (OpraSt) vom 15. Februar 1999 (AMBI. FHTW Berlin Nr. 23/99), zuletzt geändert am 6. Dezember 2004 (AMBI. FHTW Berlin Nr. 3/05), durchgeführt. Die Richtlinien für die inhaltliche Gestaltung des Pflichtauslandspraktikums ist als Anlage 2 Bestandteil dieser Ordnung.
- (3) Es soll mindestens ein Modul pro Studienplensemester auf Englisch abgehalten werden. Angestrebt wird, die beiden ersten Semester vollständig auf Englisch durchzuführen. Es können auch Teile eines Moduls auf Englisch durchgeführt werden.
- (4) Die Module sind in Anlage 5 zu dieser Studienordnung beschrieben.

§ 9 Studienfachberatung

Die Organisation der Studienfachberatung obliegt einer hauptamtlichen Lehrkraft des Studiengangs. Die Studienfachberatung unterstützt die Studierenden im Studium durch eine studienbegleitende, fachspezifische Beratung, insbesondere über Studienmöglichkeiten und Studientechniken im Bachelorstudiengang sowie über Gestaltung, Aufbau und Durchführung des Studiums und der Prüfungen.

§ 10 Übergangsregelungen

- (1) Die Regelungen dieser Ordnung gelten für bereits im Bachelorstudiengang Internationale Medieninformatik immatrikulierte Studierende, es sei denn, der oder die Studierende beantragt innerhalb von drei Monaten nach Inkrafttreten dieser Ordnung die Weitergeltung der Studienordnung vom 28. Januar 2005 (AMBI. FHTW Berlin Nr. 15/04).
- (2) Für Studierende, die bereits im Bachelorstudiengang Internationale Medieninformatik immatrikuliert sind, werden folgende Anerkennungen automatisch durchgeführt:

Modul alt	Name	Modul neu	Name
B1	Informatik 1	NB1	Informatik 1
B2	Computersysteme	NB2	Computersysteme
B3	Allgemeine Grundlagen	NB3	Allgemeine Grundlagen
B4	Diskrete Mathematik für Medieninformatik	NB4	Mathematik für Medieninformatik I
B5	Mensch-Maschine- Kommunikation I	NB5	Grundlagen Interaktive Medien
B6	Englisch I	NB6	Englisch I
B7	Informatik II	NB7	Informatik II
B8	Medientechnik I	NB8	Medientechnik I
B9	Mensch-Maschine- Kommunikation II	NB24	Mensch-Computer-Interaktion
B10	Netzwerke	NB9	Netzwerke
B11	Stochastik	NB10	Mathematik für Medieninformatik II
B12	Medienwirtschaft	NB11	Medienwirtschaft
B13	Englisch II	NB12	Englisch II

- (1) Da die Module B8 und B14 eine unterschiedliche SWS Anzahl haben als NB8 und NB 13 wird einmalig im Wintersemester 2005/2006 ein Modul NB 13 Medientechnik II mit 4 SWS seminaristischer Lehre und 2 SWS Übung durchgeführt.
- (2) Da die Unit NB3.1 sich vom Inhalt her wesentlich geändert hat, wird im Wintersemester 2005/2006 einmalig das Fach „Medientheorie“ als Wahlfach mit 2 Leistungspunkten für die Studierenden der beiden bisherigen Semester vom Bachelorstudiengang Internationale Medieninformatik angeboten. Dieses wird als AWE-Fach NB29 anerkannt.

§ 11 In-Kraft-Treten

Diese Ordnung tritt am Tage nach ihrer Veröffentlichung im Amtlichen Mitteilungsblatt der FHTW Berlin in Kraft.

Studienpläne des Internationalen Studiengang Medieninformatik (Bachelor)

1. Übersicht über die Module im Basisjahr

Module Bachelor IMI								
Basisjahr			1. Sem.			2. Sem.		
		P/WP	SU	Ü	LP	SU	Ü	LP
NB1	Informatik I	P	4	2	6			
NB2	Computersysteme	P	2	2	5			
NB3	Allgemeine Grundlagen	P			5			
NB3.1	Medientheorie / Wahrnehmungstheorie	P	2					
NB3.2	Propädeutikum	P		2				
NB4	Mathematik für Medieninformatik I	P	2	2	5			
NB5	Grundlagen Interaktive Medien	P	2	2	5			
NB6	Englisch I	P		4	4			
NB7	Informatik II	P				4	2	5
NB8	Medientechnik I	P				4	2	6
NB9	Netzwerke	P				2	1	5
NB10	Mathematik für Medieninformatik II	P				2	1	5
NB11	Medienwirtschaft	P				4	1	5
NB12	Englisch II	P					4	4
	Summe		12	14	30	16	11	30

Anmerkungen:

- P = Pflichtfach
- WP = Wahlpflichtfach
- SU = Seminaristischer Unterricht (in SWS)
- Ü = Übung (in SWS)
- SWS = Semesterwochenstunden
- LP = Leistungspunkte

2. Übersicht über die Module im Vertiefungsjahr

Module Bachelor IMI								
Vertiefungsjahr			3. Sem.			4. Sem.		
		P/WP	SU	Ü	LP	SU	Ü	LP
NB13	Medientechnik II	P	2	2	5			
NB14	Datenbanken	P	2	2	4			
NB15	Internationale Medienwirtschaft	P	2		4			
NB16	Software-Engineering	P	2	1	4			
NB17	Sprache (Andere)	WP		4	4			
NB18	Medienprogrammierung	P	2	2	4			
NB19	WP: Aktuelle Themen 1 ¹⁾	WP	2	2	5			
NB20	Projekt ²⁾							10
NB20.1	Analyse	WP					2	
NB20.2	Projektmanagement	P					2	
NB20.3	Durchführung	WP					4	
NB21	WP: Aktuelle Themen 2 ¹⁾	WP				2	2	5
NB22	Visualisierung	P				2	2	6
NB23	Mediensoftware	P				2	2	5
NB24	Mensch-Computer-Interaktion	P				2	2	4
	Summe		12	13	30	8	16	30

3. Übersicht über die Module im Spezialisierungsjahr

Module Bachelor IMI								
Spezialisierungsjahr			5. Sem.			6. Sem.		
		P/WP	SU	Ü	LP	SU	Ü	LP
NB25	Praxisbegleitendes Modul	P			5			
NB25.1	Auswertung von Erfahrungen am Praxisplatz ³⁾	P		2				
NB25.2	Arbeitsprozessorganisation ⁴⁾	P		2				
NB25.3	Interkulturelle Kommunikation ⁴⁾	P		2				
NB26	Praktikum	P			25			
NB27	Verteilte Systeme	P				2	1	5
NB28	Medienrecht	P				2		3
NB29	AWE	WP					2	2
NB30	Aktuelles: Informatik	P				2	2	5
NB31	Aktuelles: Medien	P				2	2	5
NB32	Abschlussmodul	WP						
NB32.1	Bachelorarbeit							8
NB32.2	Kolloquium							2
	Summe			6	30	8	7	30

¹⁾ Es können auch Wahlpflichtfächer anderer Studiengänge bzw. vom jeweils anderen Semester (3. bzw. 4. Studienfachsemester) als WP: Aktuelle Themen angerechnet werden, sofern sie mindestens 5 LP haben.

²⁾ Die Themen der einzelnen Projekte sind jeweils im vorhergehenden Semester festzulegen und bekannt zugeben. Interdisziplinäre Projekte in Zusammenarbeit mit anderen Studiengängen sind er-

wünscht, müssen aber gesondert belegt werden und werden nur als „Interdisziplinäres Projekt“ im Zeugnis ausgewiesen. Die Unit „Projektmanagement“ findet mit 1 SWS als Block zum Semesteranfang statt und einer weiteren SWS verteilt über das Semester.

- 3) Die Veranstaltung „Auswertung von Erfahrungen am Praktikumsplatz“ wird als Chat bzw. als Blockseminar in der vorlesungsfreien Zeit angeboten. Wird nur ein Zug pro Jahr zugelassen, findet je ein Seminar im Sommer- und im Wintersemester statt.
- 4) Die Weiteren praktikumsbegleitenden Lehrveranstaltungen werden als Blockseminar in der vorlesungsfreien Zeit angeboten. Wird nur ein Zug pro Jahr zugelassen, findet je ein Seminar im Sommer- und im Wintersemester statt.

Richtlinien für die inhaltliche Orientierung des praktischen Studiensemesters

Ziele und Grundsätze

- (1) Ziel dieses Ausbildungsabschnittes ist es, die Studierenden mit Einsatzgebieten und Einsatzanforderungen der Medieninformatik in der Praxis im Ausland vertraut zu machen. Durch die Arbeit an moderner Hard- und Software in allen Bereichen der Medien, in denen computergestützte Anwendungssysteme zu entwickeln und zu betreiben sind, sollen die Studierenden Kenntnisse und praktische Erfahrungen sammeln. Darin eingeschlossen ist die organisatorische und funktionsbezogene Einbettung der Informations- und Kommunikationstechnologie in das mediale Umfeld. Insbesondere sollen die Studierenden Einblick in ausländische Arbeitszusammenhänge gewinnen.
- (2) Studierende mit deutscher Hochschulzugangsberechtigung haben ihr Praktikum im Ausland durchzuführen. Studierende ohne deutsche Hochschulzugangsberechtigung können ihr Praktikum in Deutschland absolvieren, dürfen jedoch auch in jedem Land außer ihrer Heimat ihr Praktikum absolvieren.
- (3) Es ist für das Studium besonders förderlich, wenn das Praktikum in englischsprachigen, außereuropäischen Ländern durchgeführt wird.
- (4) Eine geeignete Beschäftigungsstelle für ein Praktikum soll mehr als zwei feste Mitarbeiter bzw. Mitarbeiterinnen haben. Firmen, die lediglich Praktikanten beschäftigen, sind nicht geeignet. Es ist auch nicht zulässig, für die eigene Firma tätig zu sein.

Dauer und Durchführung

- (1) Das praktische Studiensemester umfasst mindestens 18 Wochen. Davon sind mindestens 16 Wochen für die Arbeit im Praxisbetrieb vorgesehen. Das praktische Studiensemester kann in bis zu drei Abschnitten auch in unterschiedlichen Ausbildungsstätten durchgeführt werden, jedoch muss jeder Abschnitt mindestens 4 Wochen dauern.
- (2) In einem Ausbildungsplan wird festgehalten, dass jeder Praktikant oder jede Praktikantin unter Anleitung eines Mitarbeiters des jeweiligen Betriebes mindestens eine Praktikumsaufgabe bearbeiten und lösen soll. Er oder sie soll dabei einer Arbeitsgruppe mit festem Aufgabenbereich angehören. Ferner soll er oder sie die Gelegenheit haben, in der Abteilung und im weiteren Umfeld Einblicke in den Arbeitsalltag zu gewinnen. Bis sechs Wochen nach Anfang des Praktikums kann eine Aktualisierung des Ausbildungsplans erfolgen.
- (3) Die 17. und 18. Woche sind für die Auswertung des Praktikums und für die weiteren praxisbegleitenden Lehrveranstaltungen vorgesehen. Alle Veranstaltungen finden an der FHTW Berlin statt. Ein wöchentliches virtuelles Treffen mit medialer Unterstützung kann eine SWS der Veranstaltung "Auswertung von Erfahrungen am Praxisplatz" ersetzen. Die zweite SWS und die weiteren praxisbegleitenden Lehrveranstaltungen können sowohl als Blockveranstaltung im praktischen Studiensemester, als auch während des Folgeseesters durchgeführt werden. Die weiteren praxisbegleitende Lehrveranstaltungen können auch vor dem Praktikum abgeleistet werden.
- (4) Ein schriftlicher Praxisbericht, der einen Überblick über die durchgeführten Arbeiten gibt, ist durch die Beschäftigungsstelle zu unterschreiben und spätestens vier Wochen nach Praktikumsende vorzulegen. Der Bericht kann auf Deutsch oder Englisch verfasst werden. Weitere Sprachen sind mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.
- (5) Der oder die Praktikumsbeauftragte/r ist beim Nachweis entsprechender Praktikumsplätze in den jeweiligen Sprachräumen behilflich. Es liegt jedoch in der Verantwortung des oder der Studierenden, einen Praktikumsplatz zu finden.
- (6) Der Praktikumsvertrag muss bis zum Vorlesungsende des dem praktischen Studiensemester vorausgehenden Semesters unterschrieben vorliegen. Ausnahmen sind mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.

Zulassung zum praktischen Studiensemester

- (1) Das fünfte Studienplansemester ist das verbindlich vorgesehene praktische Studiensemester. Alle Abweichungen davon sind nur auf schriftlichen Antrag des oder der Studierenden mit schriftlicher Genehmigung des oder der Praktikumsbeauftragten möglich.

(2) Für die Zulassung zum praktischen Studiensemester sind mindestens ausreichende Leistungen in allen Studienfächern des Basisjahres notwendig. Die Zulassung kann auch erteilt werden, wenn die erfolgreiche Durchführung des praktischen Studiensemesters und des weiteren Studiums zu erwarten ist.

Betreuung

Es wird eine hauptamtliche Lehrkraft des Fachbereichs zur Abnahme des Praktikumsberichts durch den oder die Praktikumsbeauftragte/n eingesetzt. Es findet keine Betreuung vor Ort statt.

Vorläufige Immatrikulation nach § 11 BerlHG

Folgende Berufsausbildungen sind insbesondere für eine vorläufige Immatrikulation nach § 11 BerlHG geeignet:

Cutter/in	Kaufmann/frau für audiovisuelle Medien
Datenverarbeitungskaufmann/frau	Kaufmännisch orientierte Informatik-Assistenten
Drucker/in	Kommunikationselektroniker/in
Fachangestellte für Medien- und Informationsdienste	Kommunikations- und Marketingfachwirt/in
Fachinformatiker/in	Kommunikationselektroniker/in
Fachkraft für Veranstaltungstechnik	Mathematisch-technische/r Assistent/in
Fachwirt/in - Datenverarbeitung	Mechatroniker/in
Fernmeldeanlageelektroniker/in	Mediengestalter/in Bild- und Ton
Film- und Videolaborant/in	Mediengestalter/in für Digital- und Printmedien
Film- und Videoeditor/in	Mikrotechnologe/in
Foto-Designer/in	Prozessleitelektroniker/in
Fotograf/in	Radio- und Fernsehtechniker/in
Fotolaborant/in	Techniker/in der Betriebsinformatik
Fotomedienlaborant/in	Technisch orientierte Informatik-Assistenten
Fototechnische/r Assistent/in	Technische/r Redakteur/in
Informatikkaufmann/frau	Technische/r Zeichner/in
IT-System-Elektroniker/in	Tonmeister/in
IT-System-Kaufmann/frau	
Kamera-Assistent/in	

Über die inhaltliche Vergleichbarkeit von Berufsausbildungen mit einer anderen Bezeichnung als der genannten entscheidet der Prüfungsausschuss.

Voraussetzungen der Module

Folgende Module werden der Niveaustufe 1a zugeordnet:

NB1 Informatik I
NB2 Computersysteme
NB3 Allgemeine Grundlagen
NB4 Mathematik für Medieninformatik I
NB5 Grundlagen Interaktive Medien
NB6 Englisch I
NB8 Medientechnik I
NB9 Netzwerke
NB11 Medienwirtschaft
NB12 Englisch II
NB14 Datenbanken
NB15 Internationale Medienwirtschaft
NB17 Sprache (Andere)
NB19 WP: AT 1
NB21 WP: AT 2
NB23 Mediensoftware
NB25 Praxisbegleitendes Modul
NB28 Medienrecht
NB29 AWE

Folgende Module werden der Niveaustufe 1b zugeordnet:

NB7 Informatik II
NB10 Mathematik für Medieninformatik II
NB13 Medientechnik II
NB16 Software-Engineering
NB18 Medienprogrammierung
NB20 Projekt
NB22 Visualisierung
NB24 Mensch-Computer-Interaktion
NB26 Praktikum
NB27 Verteilte Systeme
NB30 Aktuelles: Informatik
NB31 Aktuelles: Medien
NB32 Abschlussmodul

Anlage 5 zur Studienordnung für den Internationalen Studiengang Medieninformatik (Bachelor)

Name	NB1 Informatik I
Leistungspunkte	6 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medieninformatik
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse der Grundbegriffe der Informatik und Programmierung • Kenntnisse der primitiven Datenstrukturen und der Kontrollstrukturen • Fähigkeit, einfache Veränderungen an ein bestehendes System vornehmen zu können mit einer Programmiersprache • Fähigkeit, ein syntaktisch einwandfreies Programm in einer geeigneten Programmiersprache zu erstellen • Verständnis für den Unterschied zwischen Klasse und Objekt • Verständnis für den Prozess des Programmentwurfs • Verständnis für Lokalisierungsprobleme (internationale Zeichensätze, Bezeichnungen) • Fähigkeit, mit Hilfe eines Debuggers Programmfehler aufzuspüren <p>Die Studierenden sollen lernen, geeignete Berichte über ihre Programmierstätigkeit anzufertigen und im Internet zu publizieren.</p>
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB2 Computersysteme
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Kerninformatik
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<p><i>Kenntnisse in den Bereichen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Informatikgrundlagen, Logik • Computerkonzepte, Technologie und Computerbauelemente • Hardware-/Software-Schnittstellen • Sicherer Umgang mit unterschiedlichen Betriebssystemen • Fundiertes Wissen zur rechnerinternen Informationsdarstellung
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB3 Allgemeine Grundlagen
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medien, wissenschaftliches Arbeiten, bzw. Arbeitstechniken
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<p><i>Unit NB3.1 Medientheorie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studenten sollen durch diese Lehrveranstaltung einen Einblick in die Begriffswelt und die theoretischen Grundlagen der Medien bekommen. Sie sollen ein Verständnis für die kulturellen und interkulturellen Besonderheiten der Medien, unter Berücksichtigung ihrer jeweiligen kulturgeschichtlichen Entstehung, vermittelt bekommen. <p><i>Unit NB3.2 Propädeutikum</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden lernen, grundlegende Arbeitstechniken des Fachs anzuwenden • Die Studierenden üben wissenschaftlich zu schreiben und werden darauf hingewiesen, wie Plagiat zu vermeiden ist • Ethische Fragestellungen, die sich bei der Anwendung von IT-Technik ergeben, werden diskutiert
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB4 Mathematik für Medieninformatik I
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Mathematik
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherer Umgang mit Zahlensystemen, Folgen, Reihen und Funktionen • Verständnis von Abbildungen samt Differential- und Integralrechnung
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB5 Grundlagen Interaktive Medien
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medieninformatik
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse der konzeptionellen und theoretischen Grundlagen von XHTML, XML, CSS und Scriptsprachen erhalten. • Verständnis der konzeptionellen Grundlagen interaktiver Mediensysteme • Fähigkeit einfache interaktive Anwendungen auf Basis von Markup-sprachen zu erstellen <p>Die Studierenden sollen lernen, ihre Kenntnisse mittels geeigneter Referenzmaterialien selbstständig vertiefen und aktualisieren zu können.</p>
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB6 Englisch I
Leistungspunkte	4 Leistungspunkte
Lerngebiet	Sprachen
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, sich in der englischen Fachsprache auszudrücken • Kenntnisse über sprachliche Gepflogenheiten im internationalen, englischsprachigen Geschäftsleben
Notwendige Voraussetzungen	Schulenglisch

Name	NB7 Informatik II
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medieninformatik
Niveaustufe	1b
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis für die Komplexitäts-Unterschiede in Algorithmen, die dasselbe errechnen, aber auf verschiedene Art und Weise • Fähigkeit, die geeigneten Datenstruktur für eine gegebene Aufgabe auszuwählen • Vertiefte Programmierkenntnisse in der Programmiersprache von Informatik I • Kenntnis von der Möglichkeit, Netzprotokolle in einer Programmiersprache einzubinden • Verständnis vom Unterschied zwischen Skriptsprachen und Programmiersprachen
Empfohlene Voraussetzungen	Erfolgreiche Teilnahme an NB1 Informatik I

Name	NB8 Medientechnik I
Leistungspunkte	6 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medieninformatik
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis des Menschlichen Sehens und der Farblehre • Kennenlernen der Digitalisierungstechniken und der digitalen Darstellungsformen von Medien und der entsprechenden Medienformate • Erlangen des Verständnisses von elementaren Algorithmen zur Manipulation von digitalen Medien, Kennenlernen und Verstehen der Methoden zur Manipulation und Filterung von Bildern und Signalen • Kennenlernen der beteiligten Hardwarekomponenten
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB9 Netzwerke
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medieninformatik
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Generelles Verständnis für die Funktionsweise von Netzwerk-Systemen • Kenntnisse von aktuellen Netzwerk-Protokolle für Multimedia und verteilte Systeme
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB10 Mathematik für Medieninformatik II
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Mathematik
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherer Umgang mit Vektoren und Matrizen, Verständnis der Grundlagen der linearen Algebra, insbesondere unter Berücksichtigung der Bedürfnisse der Computergrafik
Notwendige Voraussetzungen	Erfolgreiche Teilnahme an NB4 Mathematik für Medieninformatik I

Name	NB11 Medienwirtschaft
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medienwirtschaft
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<i>Kenntnisse in den Bereichen</i> <ul style="list-style-type: none"> • Betriebswirtschaft • Entwicklung der Medien, Medienmärkte • Mediengeschäfte, Werbung, Rezipienten • Medienverantwortung • Medienindustrie, Medienmanagement • Fähigkeit, ein Medienprojekt zu planen
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB12 Englisch II
Leistungspunkte	4 Leistungspunkte
Lerngebiet	Sprachen
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, sich flüssig in der englischen Fachsprache auszudrücken. • Kompetenz, den eigenen Lebenslauf in englischer Sprache zu verfassen.
Notwendige Voraussetzungen	Empfohlen wird NB6 Englisch I

Name	NB13 Medientechnik II
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medieninformatik
Niveaustufe	1b
Lernergebnis und Kompetenzen	<i>Erlangen von Kenntnissen in den Bereichen</i> <ul style="list-style-type: none"> • elementare Signalverarbeitung und Nachrichtentechnik • Kompressionsverfahren • Sicherheit im Umgang mit typischen Medienformate für Audio, Bilder und Video • Erlernen der Methoden der Videobearbeitung und Umgang mit den beteiligten Hardwarekomponenten
Empfohlene Voraussetzungen	Erfolgreich Teilnahme an NB8 Medientechnik I

Name	NB14 Datenbanken
Leistungspunkte	4 Leistungspunkte
Lerngebiet	Kerninformatik
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse der Datenbanktechnik • Erlernen der Datenmodellierung von Informationssystemen • Aufbau von einfachen Datenbanksystemen • Fähigkeit zur Programmierung von einfachen Datenbankanwendungen • Erfahrungen zur Generierung von dynamischen Webanwendungen aus Datenbanksystemen • Verständnis der Probleme des Datenschutzes und der Datensicherheit im Zusammenhang mit Datenbanksystemen
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB15 Internationale Medienwirtschaft
Leistungspunkte	4 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medienwirtschaft
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<i>Kenntnisse in den Bereichen</i> <ul style="list-style-type: none"> • Medienmarketing (auch internationales Marketing) • Medienvertrieb • Controlling von internationalen Medienprojekten
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB16 Software-Engineering
Leistungspunkte	4 Leistungspunkte
Lerngebiet	Kerninformatik
Niveaustufe	1b
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, ein komplexes System zu analysieren, zu modellieren und zu entwerfen • Fachgerechte Anwendung eines CASE-Tools • Kenntnisse der internationalen Aspekte vom Softwareentwurf
Empfohlene Voraussetzungen	Erfolgreiche Teilnahme an NB7 Informatik II

Name	NB17 Sprache (Andere)
Leistungspunkte	4 Leistungspunkte
Lerngebiet	Sprachen
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Gesprächskompetenz in der Zielsprache • Grundzüge der Grammatik
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB18 Medienprogrammierung
Leistungspunkte	4 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medieninformatik
Niveaustufe	1b
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Transfer von vorhandene Programmierkenntnisse zu weiteren Programmiersprachen • Kenntnisse und Fertigkeiten der Programmierung von Medienanwendungen • Kenntnisse und Fertigkeiten in maschinennahe Programmierung
Empfohlene Voraussetzungen	Erfolgreiche Teilnahme an NB7 Informatik II

Name	NB19 Wahlpflichtfach: Aktuelle Themen 1
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medieninformatik
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Entsprechend dem ausgewählten Fach
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB20 Projekt
Leistungspunkte	10 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medieninformatik
Niveaustufe	1b
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sollen Methoden und Techniken, die sie im Laufe des Studiums erlernt haben, in einem praxisnahen Projekt (Gruppen à 6-8 Studierende als eigene „Agentur, Lösung eines Fachproblems) erproben und erweitern. • Fähigkeit, die eigenen Ergebnisse reflektiv aufzubereiten und auf einer Messe oder Tagung zu präsentieren • Die Studierenden sollen die Techniken und Methoden aus den Bereichen des Software-Engineering, der Mensch-Computer-Interaktion und des Projektmanagement anhand eines praktischen Projektes erproben, vertiefen und erweitern. • Förderung der sozialen Kompetenzen und der Fähigkeit zu interdisziplinärer Arbeit • Verständnis für die Anforderungen, sowie der Erwerb von Kompetenzen kooperativer Arbeitsmethoden
Empfohlene Voraussetzungen	Erfolgreiche Teilnahme NB13 Medientechnik II Erfolgreiche Teilnahme NB16 Software-Engineering Erfolgreiche Teilnahme NB18 Medienprogrammierung

Name	NB21 Wahlpflichtfach Aktuelle Themen 2
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medieninformatik
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Entsprechend dem ausgewählten Fach
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB22 Visualisierung
Leistungspunkte	6 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medienkonzeption
Niveaustufe	1b
Lernergebnis und Kompetenzen	<p><i>Fähigkeit,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • visuelle Informationen zu interpretieren, sowie • selbständig aus dynamischen Daten (Messdaten, Metadaten, Medieninformationen) visuelle Informationen erzeugen zu können <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse der theoretischen Grundlagen • Kenntnisse über interkulturelle Aspekte und Besonderheiten von Visualisierungen
Empfohlene Voraussetzungen	Erfolgreiche Teilnahme an NB5 Grundlagen Interaktive Medien

Name	NB23 Mediensoftware
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Niveaustufe	1a
Lerngebiet	Medienkonzeption, Medieninformatik
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse digitaler Audio- Videotechnologien • Kenntnisse geeigneter Entwicklungs- und Programmiermethoden für die Entwicklung von Mediensoftware • Verständnis für die Prozesse der Medienentwicklung • Die Teilnehmer können vernetzte Medien-Applikationen entwerfen und entwickeln. Sie sollen in der Lage sein selbständig die geeigneten Implementierungsmethoden anzuwenden und sich in komplexere Themen selbständig einarbeiten können.
Notwendige Voraussetzungen	Erfolgreiche Teilnahme an NB18 Medienprogrammierung

Name	NB24 Mensch-Computer-Kommunikation
Leistungspunkte	4 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medienkonzeption
Niveaustufe	1b
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erwerb von Fähigkeiten zur selbständigen oder kooperativen Konzeption, Gestaltung und Realisation von Mensch-Computer-Schnittstellen • Kenntnisse von Entwurfs- und Modellierungsmethoden • Kenntnisse über kognitive, wahrnehmungstheoretische, psychologische Aspekte der Mensch-Computer-Interaktion • Kenntnisse über die verschiedenen theoretischen Ansätze der Mensch-Computer-Interaktion • Kompetenz Benutzungsschnittstellen evaluieren und bewerten zu können • Kenntnisse über interkulturelle Aspekte der Mensch-Maschine-Interaktion
Empfohlene Voraussetzungen	Erfolgreiche Teilnahme an NB5 Grundlagen Interaktive Medien

Name	NB25 Praxisbegleitendes Modul
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medieninformatik, bzw. Medienwirtschaft
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<p><i>Unit NB25.1 Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz (AEP)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen virtueller Arbeitsformen • Einen Vortrag und einen schriftlichen Bericht über die eigene Tätigkeit anfertigen können • Unterschiede in der Arbeitsprozess in verschiedene Ländern kennen lernen <p><i>Unit NB25.2 Arbeitsprozessorganisation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Veranstaltung soll die Studierenden in die Lage versetzen, Arbeitsprozesse zu verstehen und zu gestalten <p><i>Unit NB25.3 Interkulturelle Kommunikation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Veranstaltung soll die Studierenden in die Lage versetzen, Kommunikations- und Handlungsfähigkeit in kulturellen Überschneidungssituationen zu erwerben.
Notwendige Voraussetzungen	Zu Unit NB25.1 Auswertung von Erfahrungen am Arbeitsplatz (AEP:) Zur Teilnahme an diesem Modul müssen die Studierenden einen Praktikumsplatz haben.

Name	NB26 Praktikum
Leistungspunkte	25 Leistungspunkte
Lerngebiet	
Niveaustufe	1b
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Praktische Arbeit in Anwendungsgebieten der Medieninformatik
Empfohlene Voraussetzungen	Mindestens zwei vollständig absolvierte Semester sind notwendig, um das Praktikum abzulegen.

Name	NB27 Verteilte Systeme
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Kerninformatik
Niveaustufe	1b
Lernergebnis und Kompetenzen	<p>Kenntnisse in den Bereichen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Architektur und Entwurf von verteilten Systemen • Techniken für das Distributed Computing mit Java oder .NET Technologien • Kommunikation in verteilten Anwendungen, Synchronisation, Authentifizierungsaspekte, Kryptographie • Trennung von Infrastruktur und Anwendungslogik • Fähigkeiten, ein verteiltes System zu spezifizieren und zu implementieren • Kenntnisse der internationalen Aspekte, die bei verteilten Systemen von Bedeutung sind.
Empfohlene Voraussetzungen	Erfolgreiche Teilnahme an NB9 Netzwerke

Name	NB28 Medienrecht
Leistungspunkte	3 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medienwirtschaft
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<p><i>Kenntnisse in den Bereichen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Juristisches Grundwissen in Bezug auf Medienanwendungen • Kenntnisse der rechtlichen Möglichkeiten und Einschränkungen <p>Die Studierenden sollen allgemeine Kenntnisse über die unterschiedlichen nationalen, europäischen sowie internationalen Rechtsprechungen vermittelt bekommen und sollen für Wechselwirkungen zwischen nationalem und internationalem Recht sensibilisiert werden.</p>
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB29 Allgemeinwissenschaftliches Ergänzungsfach
Leistungspunkte	2 Leistungspunkte
Lerngebiet	Entsprechend dem ausgewählten AWE-Fach
Niveaustufe	1a
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Entsprechend dem ausgewählten AWE-Fach
Notwendige Voraussetzungen	keine

Name	NB30 Aktuelles: Informatik
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Kerninformatik
Niveaustufe	1b
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse und Kompetenzen aus dem aktuellen Anwendungsbereich • In diesen Modul können aktuellen Informatik-Themen wie z. B. Mobile Technologien, Web Services oder Kryptografie behandelt werden.
Empfohlene Voraussetzungen	<p>Erfolgreiche Teilnahme NB7 Informatik II</p> <p>Erfolgreiche Teilnahme NB18 Medienprogrammierung</p>

Name	NB31 Aktuelles: Medien
Leistungspunkte	5 Leistungspunkte
Lerngebiet	Medienkonzeption/Medieninformatik
Niveaustufe	1b
Lernergebnis und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung der Kenntnisse und Fachkompetenzen in einem medienrelevanten Themenbereich/Anwendungsbereich mit internationalem Schwerpunkt • In diesem Modul können aktuelle Medien-Themen wie z. B. Mobile Broadcasting, Pervasive Computing, Digital Television, Voice-Applications, Digitale Klangerzeugung, Multimodale Interaktion, Social Media, Virtual Reality oder Computer Games behandelt werden.
Empfohlene Voraussetzungen	<p>Erfolgreiche Teilnahme NB22 Visualisierung</p> <p>Erfolgreiche Teilnahme NB23 Mediensoftware</p>

Name	NB32 Abschlussmodul
Leistungspunkte	10 Leistungspunkte (Bachelorarbeit 8, Kolloquium 2)
Lerngebiet	Die Studierenden weisen nach, dass sie fähig sind, eine bestimmte Aufgabe aus ihrem Studium selbständig erfolgreich zu bearbeiten und wissenschaftlich begründet theoretische und praktische Kenntnisse zur Lösung eines Problems einbringen können.
Niveaustufe	1b
Lernergebnis und Kompetenzen	<p><i>Unit NB32.1 Bachelorarbeit</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit selbständig eine Arbeit zu einem studienrelevanten Thema zu erstellen, eine professionelle Ausarbeitung zu verfassen und die Arbeit vor der Prüfungskommission zu präsentieren. <p><i>Unit NB 32.2 Kolloquium</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit die Bachelorarbeit im Rahmen des Kolloquiums sowohl für ein Fachpublikum als auch für Laien verständlich darzustellen.
Empfohlene Voraussetzungen	Entsprechend der Prüfungsordnung