

§ 40 Masterstudiengang Medieninformatik

- (1) Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Masterstudiums erforderlichen Lehrveranstaltungen (im Pflicht- und Wahlpflichtbereich) beträgt 90 Leistungspunkte.
- (2) Die für den erfolgreichen Abschluss des Masterstudiums erforderlichen Module und Lehrveranstaltungen im Pflichtbereich und die zugehörigen Studien- und Prüfungsleistungen ergeben sich aus Tabelle 1 und Tabelle 2 (Tabelle 1 zeigt eine Übersicht):

Tabelle 1: Modulstruktur

Modul/ Semester	1	2	3	4	5
3	Thesis				
2	Bildverarbeitung und Computergrafik	Fortgeschrittene Medienprogrammierung	Forschungsprojekt / Designprojekt	Game Development	
1	Forschungskompetenz	Fortgeschrittene Medieninformatik	Interaktionsdesign	Medienproduktion und Telekommunikation	Wahlpflichtmodul Vertiefung Medieninformatik

Tabelle 2: Medieninformatik (1. - 3. Lehrplansemester)

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungs- leistung	Studien- leistung	Leistungs- punkte
1. Lehrplansemester						30
Forschungskompetenz (6 LP)						
	Wissenschaftliches Arbeiten	S	2	1sbA		3
	Forschungskonzeption	S	2	1sbA		3
Fortgeschrittene Medieninformatik (6 LP)						
	Formale Sprachen und Automatenysteme im Medienbereich	V	2			
	Konzepte Moderner Programmiersprachen	V	2			
	Modulprüfung Fortgeschrittene Medieninformatik	Pr		1K		6
Interaktionsdesign (6 LP)						
	Interaktionsdesign, Seminar	S	2		1sbR	2
	Interaktionsdesign, Praktikum	P	2	1A		4

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungspunkte
Medienproduktion und Telekommunikation (6 LP)						
	Advances in Media Production	S	2	1sbA		3
	Methods of Communication and Media Delivery	V	2	1K		3
Wahlpflichtmodul Vertiefung Medieninformatik (6 LP)¹						
	Lehrveranstaltungen im Umfang von 6 Leistungspunkten (ECTS) (davon mindestens 3 ECTS als Prüfungsleistung)			PL	SL	6
2 . Lehrplansemester						30
Bildverarbeitung und Computergrafik (6 LP)						
	Bildverarbeitung und Computergrafik	S	2	1K		3
	Übungen zu Bildverarbeitung und Computergrafik	Ü	2		1sbA	3
Fortgeschrittene Medienprogrammierung (6 LP)						
	Komplexe Datenstrukturen im Medienbereich	V	2			
	Softwareentwicklung im Game- und Entertainmentbereich	V	2			
	Modulprüfung Fortgeschrittene Medienprogrammierung	Pr		1K		6
Forschungsprojekt / Designprojekt (12 LP)						
	Forschungsprojekt/Designprojekt	Pj	2	1A	1sbR (0 %)	12
Game Development (6 LP)						
	Game Design	V	2			
	Game Production	V	2			
	Modulprüfung Game Development	Pr		1A		6
3 . Lehrplansemester						30
Thesis (30 LP)						
	Masterarbeit und Thesis Disputation			1T	1KO	30
Gesamt						90

¹ Die Prüfungs- und Studienleistungen werden in Absprache mit dem Studiendekan individuell auf Basis der im Erststudium erworbenen Qualifikation festgelegt.