MEI-M 01

1. Name des Moduls:	Einführung in die Medieninformatik
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Prof. Dr. Christian Wolff
3. Inhalte des Moduls:	Das Modul führt in die Informatik und die Medieninformatik ein. Ein Überblick über das gesamte Spektrum der Informatik und ihre Nachbardisziplinen (insbesondere mit Blick auf das Fächerspektrum im I:IMSK) erlaubt die Einordnung der Medieninformatik. Daneben vermittelt das Modul grundlegende wissenschaftliche Arbeitstechniken (Literatur- und Quellenkunde, typische Präsentations- und Dokumentformate, Überblick zu gängigen Methoden).
4. Qualifikationsziele des Moduls:	Nach der Teilnahme an den Lehrveranstaltungen verfügt der Studierende über einen Überblick der einschlägigen Wissensfelder in Informatik und Medieninformatik. Er kennt die wesentlichen Informationsquellen und kann wissenschaftliche Informationssysteme anwenden sowie deren Ergebnisse angemessen analysieren.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Mathematische und informationstechnische Kenntnisse auf dem Niveau der allgemeinen Hochschulreife
b) verpflichtende Nachweise: sofort vorzulegen ☐ nachzureichen bis ☐	keine
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Bachelor Medieninformatik
7. Angebotsturnus des Moduls:	Jedes zweite Semester
8. Dauer des Moduls:	Ein Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	1./2. Semester
10. Gesamtarbeitsaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	210 Stunden / 7 Leistungspunkte*

**Die LP für das Modul werden erst nach Bestehen der Modulprüfung bzw. aller Modulteilprüfungen vergeben.*

11. Lehrveranstaltungen:

	*P / WP / W **	*Lehrform*	*Themenbereich/Thema*	*Präsenzzeit in SWS o. Std.*	*Studienleistungen*	*(LP)*
1	P	V	Einführung in die Informatik und Medieninformatik	3	Klausur	
2	P	Ü	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten - Propädeutikum Medieninformatik	1	Recherchedokumentation und Bibliografie	

Bemerkungen:

** P = Pflichtveranstaltung; WP = Wahlpflichtveranstaltung; W = Wahlveranstaltung*

12. Modulprüfung:

*A/T**	*Art und Inhalt der Prüfung*	*Zulassungs-voraussetzung***	*Dauer*	*Zeitpunkt*	*Art der Bewertung*
T	Klausur		Nach Maßgabe im kommentierten Vorlesungsverzeichnis		benotet
T	Recherchedokumentation und Bibliografie				benotet

Bemerkungen:

** A = Modulabschlussprüfung; T = Modulteilprüfung*
*** optional*

13. Modulnote:

☐	Die Modulnote entspricht der Note der Modulabschlussprüfung.*	
☒	Die Modulnote setzt sich wie folgt zusammen:*	
	Klausur MEI-M 01.1	70%
	Recherchedokumentation und Bibliografie MEI-M 01.2	30%

14. Sonstiges:

Eine nicht bestandene Prüfung kann zweimal wiederholt werden.
Die Lehrveranstaltungen können in englischer Sprache abgehalten werden..

MEI-M 02

1. Name des Moduls:	Mathematische Grundlagen
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Prof. Dr. Christian Wolff
3. Inhalte des Moduls:	Zwei mathematische Einführungskurse mit begleitenden Übungen führen in für die Medieninformatik relevante Inhalte im Bereich lineare Algebra und Analysis ein.
4. Qualifikationsziele des Moduls:	Nach Besuch der beiden Lehrveranstaltungen versteht der Studierende informatikrelevante mathematische Grundkonzepte und ist in der Lage, diese eigenständig für Problemlösungen anzuwenden.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Kenntnisse der Schulmathematik auf dem Niveau der allgemeinen Hochschulreife.
b) verpflichtende Nachweise: sofort vorzulegen ☐ nachzureichen bis ☐	keine
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Bachelor Medieninformatik
7. Angebotsturnus des Moduls:	Innerhalb von zwei Semestern werden alle Kurse des Moduls angeboten. Details finden sich im jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis.
8. Dauer des Moduls:	Zwei Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	1./2. Semester
10. Gesamtarbeitsaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	360 Stunden / 12 Leistungspunkte*

**Die LP für das Modul werden erst nach Bestehen der Modulprüfung bzw. aller Modulteilprüfungen vergeben.*

11. Lehrveranstaltungen:

	*P / WP / W **	*Lehrform*	*Themenbereich/Thema*	*Präsenzzeit in SWS o. Std.*	*Studienleistungen*	*(LP)*
1.	P	V+Ü	Mathematik für Medieninformatiker I:Analysis mit Übungen	2+2	klausurvorbereitende Übungsaufgaben und Klausur	
2.	P	V+Ü	Mathematik für Medieninformatiker II: Lineare Algebra mit Übungen	2+2	klausurvorbereitende Übungsaufgaben und Klausur	

Bemerkungen:

** P = Pflichtveranstaltung; WP = Wahlpflichtveranstaltung; W = Wahlveranstaltung*

12. Modulprüfung:

*A/T**	*Art und Inhalt der Prüfung*	*Zulassungs-voraussetzung***	*Dauer*	*Zeitpunkt*	*Art der Bewertung*
T	Klausur		Nach Maßgabe im kommentierten Vorlesungsverzeichnis		benotet
T	Klausur				benotet

Bemerkungen:

** A = Modulabschlussprüfung; T = Modulteilprüfung*
*** optional*

13. Modulnote:

☐	Die Modulnote entspricht der Note der Modulabschlussprüfung.*
☒	Die Modulnote setzt sich wie folgt zusammen:*
	Das Modul MEI-M 02 ist bestanden, wenn die erfolgreiche Teilnahme an den einzelnen Veranstaltungen nachgewiesen werden kann. Eine Modulnote wird nicht gebildet.

.

14. Sonstiges:

Eine nicht bestandene Prüfung kann zweimal wiederholt werden.

Die Lehrveranstaltungen können in englischer Sprache abgehalten werden.

Ist Medieninformatik Bachelorfach und Informationswissenschaft 2. Hauptfach tritt an die Stelle von INF-M 02.1 (*mathematische Grundlagen*) zusätzlich zu INF-M 02.2 (*Einführung in die Methoden empirischer Forschung*) und INF-M 02.3 (*Einführung in die Informationslinguistik*) ein weiterer Kurs im Umfang von wenigstens 4 LP aus den Bereichen *empirische Forschung*, *Statistik* oder *Informationslinguistik*.

MEI-M 03

1. Name des Moduls:	Praktische Informatik
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Prof. Dr. Christian Wolff
3. Inhalte des Moduls:	In diesem Modul werden Kernkonzepte der praktischen Informatik vermittelt. Dabei handelt es sich um eine Einführung in die Programmierung und Programmiersprachen, die neben einem Überblick zu unterschiedlichen Programmierkonzepten eine Einführung in die objektorientierte Programmierung als derzeit vorherrschendem Entwicklungsparadigma bietet. Darauf aufbauend wird in Algorithmen (Such- und Sortierverfahren, algorithmische Strategien) und Datenstrukturen (Listen, Bäume, Graphen) eingeführt. Ein Programmierpraktikum vertieft die Kenntnisse im Bereich der Anwendungsprogrammierung.
4. Qualifikationsziele des Moduls:	Nach Abschluss des Moduls ist der Studierende in der Lage, eigenständig Problemlösungsansätze im Bereich der Softwareentwicklung zu entwickeln. Er versteht die grundsätzlichen Algorithmen und Datenstrukturen und kann geeignete Verfahren für gegebene Problemstellungen auswählen, wobei er Alternativen analysiert und bewertet. Mit der programmtechnischen Umsetzung gelingt es ihm, einen eigenen Lösungsansatz zu schaffen.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Informationstechnische Grundkenntnisse auf dem Niveau der allgemeinen Hochschulreife
b) verpflichtende Nachweise: sofort vorzulegen ☐ nachzureichen bis ☐	keine
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Bachelor Medieninformatik Bachelor Wirtschaftsinformatik (Lehrkooperation)
7. Angebotsturnus des Moduls:	Innerhalb von zwei Semestern werden alle Kurse des Moduls angeboten. Details finden sich im jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis.
8. Dauer des Moduls:	Zwei Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	1./2. Semester
10. Gesamtarbeitsaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	510 Stunden / 17 Leistungspunkte*

**Die LP für das Modul werden erst nach Bestehen der Modulprüfung bzw. aller Modulteilprüfungen vergeben.*

11. Lehrveranstaltungen:

	*P / WP / W **	*Lehrform*	*Themenbereich/Thema*	*Präsenzzeit in SWS o. Std.*	*Studienleistungen*	*(LP)*
1	P	V+Ü	Einführung in die Programmierung und Programmiersprachen	2+2	Nach Maßgabe im kommentierten Vorlesungsverzeichnis	
2	P	V+Ü	Algorithmen und Datenstrukturen	2+2		
3	P	Ü+P	Übung zur Anwendungsprogrammierung mit begleitendem Softwareentwicklungspraktikum	2+2		
Bemerkungen:						

** P = Pflichtveranstaltung; WP = Wahlpflichtveranstaltung; W = Wahlveranstaltung*

12. Modulprüfung:

*A/T**	*Art und Inhalt der Prüfung*	*Zulassungs-voraussetzung***	*Dauer*	*Zeitpunkt*	*Art der Bewertung*
T	Klausur		Nach Maßgabe im kommentierten Vorlesungsverzeichnis		benotet
T	Klausur				benotet
T	Entwicklungsprojekt				benotet
Bemerkungen:					

** A = Modulabschlussprüfung; T = Modulteilprüfung*
*** optional*

13. Modulnote:

☐	Die Modulnote entspricht der Note der Modulabschlussprüfung.*	
☒	Die Modulnote setzt sich wie folgt zusammen:*	
	Klausur MEI-M 03.1	25%
	Klausur MEI-M 03.2	25%
	Entwicklungsprojekt MEI-M 03.3	50%

14. Sonstiges:

Eine nicht bestandene Prüfung kann zweimal wiederholt werden.

MEI-M 04

1. Name des Moduls:	Media Engineering
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Prof. Dr. Christian Wolff
3. Inhalte des Moduls:	Kenntnis grundlegender Verfahren und Standards der Multimediatechnologie. Aufbauprinzipien multimedialer (Software-)Systeme. Datenverwaltung für komplexe multimediale Datenbestände. Entwicklungsverfahren für Softwarelösungen im Bereich Multimedia. Vertiefung der Kenntnisse im Bereich der Anwendungsprogrammierung mit Schwerpunktsetzung bei *multimedia programming*.
4. Qualifikationsziele des Moduls:	Der Studierende ist in der Lage, Standards und Technologien im Bereich Multimedia zu bewerten und für eigene Entwicklungsarbeiten einzusetzen. Er kann entsprechende Aufgabenstellungen analysieren und in einen eigenen Lösungsansatz überführen. Für das Schaffen multimedialer Anwendungen ist er auch in der Lage, den Entwicklungsprozess durch Anwendung geeigneter Modellierungsinstrumente systematisch zu gestalten und zu dokumentieren.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Erfolgreicher Abschluss der Module MEI-M 01 und MEI-M 03
b) verpflichtende Nachweise: sofort vorzulegen ☐ nachzureichen bis ☐	keine
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Bachelor Medieninformatik
7. Angebotsturnus des Moduls:	Innerhalb von zwei Semestern werden alle Kurse des Moduls angeboten. Details finden sich im jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis.
8. Dauer des Moduls:	Zwei Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	3./4. Semester
10. Gesamtarbeitsaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	600 Stunden / 20 Leistungspunkte*

**Die LP für das Modul werden erst nach Bestehen der Modulprüfung bzw. aller Modulteilprüfungen vergeben.*

11. Lehrveranstaltungen:

	*P / WP / W **	*Lehrform*	*Themenbereich/Thema*	*Präsenzzeit in SWS o. Std.*	*Studienleistungen*	*(LP)*
1	P	V+Ü	Multimedia Technology	2+2	Nach Maßgabe im kommentierten Vorlesungsverzeichnis	
2	P	V+Ü	Multimediale Informationssysteme und Datenbanken	2+2		
3	P	Ü+P	Übung Multimedia Engineering mit begleitendem Praktikum	2+2		
4	W	Ü	Übung zu Datenbanken und Informationssystemen	2		

Bemerkungen:

** P = Pflichtveranstaltung; WP = Wahlpflichtveranstaltung; W = Wahlveranstaltung*

12. Modulprüfung:

*A/T**	*Art und Inhalt der Prüfung*	*Zulassungs-voraussetzung***	*Dauer*	*Zeitpunkt*	*Art der Bewertung*
T	Klausur		Nach Maßgabe im kommentierten Vorlesungsverzeichnis		benotet
T	Klausur				benotet
T	Praktikumsleistung (Projektarbeit)				benotet

Bemerkungen:

** A = Modulabschlussprüfung; T = Modulteilprüfung*
*** optional*

13. Modulnote:

☐	Die Modulnote entspricht der Note der Modulabschlussprüfung.*	
☒	Die Modulnote setzt sich wie folgt zusammen:*	
	Klausur MEI-M 04.1	25%
	Klausur MEI-M 04.2	25%
	Praktikumsleistung (Projektarbeit) MEI-M 04.3	50%

14. Sonstiges:

Eine nicht bestandene Prüfung kann zweimal wiederholt werden.

Die Lehrveranstaltungen können in englischer Sprache abgehalten werden.

Sonderregelung für die Fachkombination Medieninformatik / Informationswissenschaft: Ist Medieninformatik Bachelorfach und Informationswissenschaft 2. Hauptfach, dann entfällt der Kurs INF-M 06.1 und wird ersetzt durch eine weitere Veranstaltung aus dem Bereich Datenbanken / Informationssysteme. Ist Informationswissenschaft Bachelorfach und Medieninformatik 2. Hauptfach, dann entfällt der Kurs MEI-M 04.2 *Multimediale Informationssysteme und Datenbanken* und wird durch eine weitere Veranstaltung aus dem Lehrangebot des Moduls MEI-M 04 ersetzt.

MEI-M 05

1. Name des Moduls:	Mediengestaltung und Mensch-Maschine-Interaktion
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Prof. Dr. Christian Wolff
3. Inhalte des Moduls:	Grundlegende Kenntnisse des usability engineering, der Medienergonomie und des Mediendesigns im Bereich digitale Medien. Kenntnis der aktuellen Forschungssituation bei der Gestaltung digitaler Medien. Wesentliche Grundlagen im physiologischen und psychologischen Bereich. Einschlägige nationale und internationale Standards für die Entwicklung, Bewertung und Gestaltung interaktiver Medien.
4. Qualifikationsziele des Moduls:	Auf der Basis vertiefter Kenntnisse des usability engineering, der Medienergonomie und des Mediendesign kann der Studierende eigenständige Gestaltungsansätze für digitale Medien schaffen und operationalisieren. Dazu kann er systematisch und unter Einsatz der Methoden des usability und multimedia engineering Designprobleme analysieren und einen Lösungsansatz von der Anforderungsanalyse bis zur Detailspezifikation enwickeln.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Erfolgreicher Abschluss der Module MEI-M 01 und Mei-M 03
b) verpflichtende Nachweise: sofort vorzulegen ☐ nachzureichen bis ☐	keine
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Bachelor Medieninformatik, Bachelor Informationswissenschaft
7. Angebotsturnus des Moduls:	Innerhalb von zwei Semestern werden alle Kurse des Moduls angeboten. Details finden sich im jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis.
8. Dauer des Moduls:	Zwei Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	4./5. Semester
10. Gesamtarbeitsaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	420 Stunden / 14 Leistungspunkte*

**Die LP für das Modul werden erst nach Bestehen der Modulprüfung bzw. aller Modulteilprüfungen vergeben.*

11. Lehrveranstaltungen:

	*P / WP / W **	*Lehrform*	*Themenbereich/Thema*	*Präsenzzeit in SWS o. Std.*	*Studienleistungen*	*(LP)*
1	P	V	Usability Engineering und Mensch-Maschine-Interaktion	2	Nach Maßgabe im kommentierten Vorlesungsverzeichnis	
2	P	V	Mediendesign und Medienergonomie	2		
3	P	PS	Projektseminar Mediengestaltung	4		
4	W	Ü	Informationsarchitektur	2		

Bemerkungen:

** P = Pflichtveranstaltung; WP = Wahlpflichtveranstaltung; W = Wahlveranstaltung*

12. Modulprüfung:

*A/T**	*Art und Inhalt der Prüfung*	*Zulassungs-voraussetzung***	*Dauer*	*Zeitpunkt*	*Art der Bewertung*
T	Klausur		Nach Maßgabe im kommentierten Vorlesungsverzeichnis		benotet
T	Klausur				benotet
T	Projektleistung				benotet

Bemerkungen:

** A = Modulabschlussprüfung; T = Modulteilprüfung*
*** optional*

13. Modulnote:

☐	Die Modulnote entspricht der Note der Modulabschlussprüfung.*	
☒	Die Modulnote setzt sich wie folgt zusammen:*	
	Klausur MEI-M 05.1	25%
	Klausur MEI-M 05.2	25%
	Projektleistung MEI-M 05.3	50%

14. Sonstiges:

Eine nichtbestandene Prüfung kann zweimal wiederholt werden.

Die Lehrveranstaltungen können in englischer Sprache abgehalten werden.

In der Fächerkombination Informationswissenschaft und Medieninformatik ist entweder der Kurs MEI-M 05.1 *usability engineering* oder der Kurs INF M05.1 *Grundlagen Software-Ergonomie* zu belegen. An die Stelle des anderen Kurses tritt eine zusätzliche Veranstaltung aus den Modulen INF-M 05 oder MEI-M 05.

MEI-M 06

1. Name des Moduls:	Praktische Informatik (Nebenfach)
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Prof. Dr. Christian Wolff
3. Inhalte des Moduls:	In diesem Modul werden Kernkonzepte der praktischen Informatik vermittelt. Dabei handelt es sich um eine Einführung in die Programmierung und Programmiersprachen, die neben einem Überblick zu unterschiedlichen Programmierkonzepten eine Einführung in die objektorientierte Programmierung als derzeit vorherrschendem Entwicklungsparadigma bietet. Ein Programmierpraktikum vertieft die Kenntnisse im Bereich der Anwendungsprogrammierung.
4. Qualifikationsziele des Moduls:	Nach Abschluss des Moduls ist der Studierende in der Lage, eigenständig Problemlösungsansätze im Bereich der Softwareentwicklung zu entwickeln. Mit der programmtechnischen Umsetzung gelingt es ihm, einen eigenen Lösungsansatz zu schaffen.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Informationstechnische Grundkenntnisse auf dem Niveau der allgemeinen Hochschulreife
b) verpflichtende Nachweise: sofort vorzulegen ☐ nachzureichen bis ☐	keine
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Bachelor Medieninformatik (Nebenfach)
7. Angebotsturnus des Moduls:	Innerhalb von zwei Semestern werden alle Kurse des Moduls angeboten. Details finden sich im jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis.
8. Dauer des Moduls:	Zwei Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	1./2. Semester
10. Gesamtarbeitsaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	330 Stunden / 11 Leistungspunkte*

**Die LP für das Modul werden erst nach Bestehen der Modulprüfung bzw. aller Modulteilprüfungen vergeben.*

11. Lehrveranstaltungen:						
	*P / WP / W **	*Lehrform*	*Themenbereich/Thema*	*Präsenzzeit in SWS o. Std.*	*Studienleistungen*	*(LP)*
1	P	V+Ü	Einführung in die Programmierung und Programmiersprachen	2+2	Nach Maßgabe im kommentierten Vorlesungsverzeichnis	
2	P	Ü+P	Übung zur Anwendungsprogrammierung mit begleitendem Softwareentwicklungspraktikum	2+2		
Bemerkungen:						

** P = Pflichtveranstaltung; WP = Wahlpflichtveranstaltung; W = Wahlveranstaltung*

12. Modulprüfung:					
*A/T**	*Art und Inhalt der Prüfung*	*Zulassungs-voraussetzung***	*Dauer*	*Zeitpunkt*	*Art der Bewertung*
T	Klausur		Nach Maßgabe im kommentierten Vorlesungsverzeichnis		benotet
T	Entwicklungsprojekt				benotet
Bemerkungen:					

** A = Modulabschlussprüfung; T = Modulteilprüfung*
*** optional*

13. Modulnote:		
☐	Die Modulnote entspricht der Note der Modulabschlussprüfung.*	
☒	Die Modulnote setzt sich wie folgt zusammen:*	
	Klausur MEI-M 06.1	50%
	Entwicklungsprojekt MEI-M 06.2	50%

14. Sonstiges:
Eine nicht bestandene Prüfung kann zweimal wiederholt werden. Die Lehrveranstaltungen können in englischer Sprache abgehalten werden.

MEI-M 07

1. Name des Moduls:	Angewandte Medieninformatik (Nebenfach)
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Prof. Dr. Christian Wolff
3. Inhalte des Moduls:	Grundlegende Kenntnisse des *usability engineering*, und der Medientechnologie.
4. Qualifikationsziele des Moduls:	Auf der Basis vertiefter Kenntnisse des *usability engineering*, der Medienergonomie und des Mediendesign kann der Studierende eigenständige Gestaltungsansätze für digitale Medien schaffen und operationalisieren. Dazu kann er systematisch und unter Einsatz der Methoden des *usability* und *multimedia engineering* Designprobleme analysieren und einen Lösungsansatz von der Anforderungsanalyse bis zur Detailspezifikation enwickeln.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Erfolgreicher Abschluss der Module MEI-M 01 und MEI-M 03
b) verpflichtende Nachweise: sofort vorzulegen ☐ nachzureichen bis ☐	keine
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Bachelor Medieninformatik (Nebenfach)
7. Angebotsturnus des Moduls:	Innerhalb von zwei Semestern werden alle Kurse des Moduls angeboten. Details finden sich im jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis.
8. Dauer des Moduls:	Zwei Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	3./4. Semester
10. Gesamtarbeitsaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	360 Stunden / 12 Leistungspunkte*

**Die LP für das Modul werden erst nach Bestehen der Modulprüfung bzw. aller Modulteilprüfungen vergeben.*

11. Lehrveranstaltungen:

	*P / WP / W **	*Lehrform*	*Themenbereich/Thema*	*Präsenzzeit in SWS o. Std.*	*Studienleistungen*	*(LP)*
1	P	V+Ü	Multimedia Technology	2+2		
2	P	V	Usability Engineering und Mensch-Maschine-Interaktion	2		
3	P	Ü	Übung im Bereich Webdesign	2	Übungsaufgaben	
Bemerkungen:						

** P = Pflichtveranstaltung; WP = Wahlpflichtveranstaltung; W = Wahlveranstaltung*

12. Modulprüfung:

*A/T**	*Art und Inhalt der Prüfung*	*Zulassungs-voraussetzung***	*Dauer*	*Zeitpunkt*	*Art der Bewertung*
T	Klausur		Nach Maßgabe im kommentierten Vorlesungsverzeichnis		benotet
T	Klausur				benotet
Bemerkungen:					

** A = Modulabschlussprüfung; T = Modulteilprüfung*
*** optional*

13. Modulnote:

☐	Die Modulnote entspricht der Note der Modulabschlussprüfung.*	
☒	Die Modulnote setzt sich wie folgt zusammen:*	
	Klausur MEI-M 07.1	50%
	Klausur MEI-M 07.2	50%

14. Sonstiges:

Eine nicht bestandene Prüfung kann zweimal wiederholt werden.

Die Lehrveranstaltungen können in englischer Sprache abgehalten werden.

Ist Informationswissenschaft Bachelorfach und Medieninformatik Nebenfach, dann ist im Modul MEI-M 07 die Veranstaltung MEI-M 07.2 (*Usability Engineering und Mensch-Maschine-Interaktion*) durch eine andere Veranstaltung aus dem Modul MEI-M 05 zu ersetzen.

MEI-M 10

1. Name des Moduls:	Angewandte Medieninformatik
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Prof. Dr. Christian Wolff
3. Inhalte des Moduls:	Das Modul führt in ein Anwendungsgebiet der Medieninformatik ein und vertieft dieses. Im Vordergrund steht dabei die Heranführung an die jeweils aktuelle Forschungssituation. Im Hauptseminar kann für einen ausgewählten Teilbereich eine weitere Fokussierung erfolgen. Zu den möglichen Schwerpunktbereichen gehören Digital Humanities, Soziale Medien und (automatische) Medienanalyse, Information Retrieval (Import Informationswissenschaft), Computergrafik / Computervisualistik, Sprachtechnologie (Corpuslinguistik, Texttechnologie, Dialogsysteme), E-Learning, Wissensmanagement und elektronisches Publizieren, Intelligente Medien (Semantic Web, Wissensbasierung etc.).
4. Qualifikationsziele des Moduls:	Kenntnis der aktuellen Forschungslage in einem Anwendungsfeld der Medieninformatik. Der Studierende ist in der Lage, für ein begrenztes Gebiet einen eigenständigen Lösungsansatz zu entwickeln, wobei unterschiedliche Umsetzungsformen (systematische Analyse, empirische Studie, Softwareentwicklung) möglich sind.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Erfolgreicher Abschluss der Module MEI-M 04 und MEI-M 05 (letzteres ohne MEI-M 05.3).
b) verpflichtende Nachweise: sofort vorzulegen ☐ nachzureichen bis ☐	-
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Bachelor Medieninformatik Master Informationswissenschaft
7. Angebotsturnus des Moduls:	Innerhalb von zwei Semestern werden alle Kurse des Moduls angeboten. Details finden sich im jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis.
8. Dauer des Moduls:	Zwei Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	5./6. Semester
10. Gesamtarbeitsaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	600 Stunden / 20 Leistungspunkte*

**Die LP für das Modul werden erst nach Bestehen der Modulprüfung bzw. aller Modulteilprüfungen vergeben.*

11. Lehrveranstaltungen:

	*P / WP / W **	*Lehrform*	*Themenbereich/Thema*	*Präsenzzeit in SWS o. Std.*	*Studienleistungen*	*(LP)*
1	P	V+Ü	Einführungsvorlesung Anwendungsschwerpunkt mit Übungen	2+2	Klausur	
2	P	V+Ü	Vertiefungsvorlesung Anwendungsmodul mit Übungen	2+2	Klausur	
3	P	S	Projektbezogenes Hauptseminar im Anwendungsmodul (umfasst Einführung in das Projektmanagement)	4		

Bemerkungen:

** P = Pflichtveranstaltung; WP = Wahlpflichtveranstaltung; W = Wahlveranstaltung*

12. Modulprüfung:

*A/T**	*Art und Inhalt der Prüfung*	*Zulassungs-voraussetzung***	*Dauer*	*Zeitpunkt*	*Art der Bewertung*
A	Hauptseminararbeit (Projektarbeit) in MEI-M10.3		Nach Maßgabe im kommentierten Vorlesungsverzeichnis		benotet

Bemerkungen:

** A = Modulabschlussprüfung; T = Modulteilprüfung*
*** optional*

13. Modulnote:

☒	Die Modulnote entspricht der Note der Modulabschlussprüfung.*
☐	Die Modulnote setzt sich wie folgt zusammen:*

14. Sonstiges:

Eine nicht bestandene Prüfung kann zweimal wiederholt werden.

Die Lehrveranstaltungen können in englischer Sprache abgehalten werden.

Ist Informationswissenschaft zweites Hauptfach, kann statt MEI-M 10.3 (*projektbezogenes Hauptseminar*) auch der Kurs INF-M 07.2 (*Projektseminar*) eingebracht werden (und umgekehrt). Die Regelung in § 43 Abs. der PO für die Fachkombination Informationswissenschaft und Medieninformatik ist wie folgt zu verstehen: Das entfallende Modul INF-M 03 ist durch Veranstaltungen aus MEI-M 10 zu ersetzen. Dazu gehören das Projektseminar sowie mindestens eine Vorlesung.