Universität Regensburg

Modulhandbuch

Medieninformatik - Master of Science

gültig ab Wintersemester 2013/14

Module

MEI-M 25: Vertiefungsmodul Software Engineering (Advanced Software Engineering) 2
MEI-M 26: Projektmodul (Project Module) 4
MEI-M 30: Digital Humanities (Digital Humanities) 6
MEI-M 31: Fortgeschrittene Methoden des Usability Engineering (Advanced Usability Engineering) 8
MEI-M 32: Interaktionstechniken und -technologien (Interaction Techniques and Technologies) 10
INF-M 34: Interaktive Informations- und Assistenzsysteme 12
MEI-M 40: Forschungsmodul (Research Module) 13
MEI-M 50: Mastermodul (Master Module) 15

Modul: MEI-M 25

Gültig ab WS13/14 / Bitte beachten Sie auch die Bemerkungen unter Punkt 13.

1. Name des Moduls:	**Vertiefungsmodul Software Engineering (Advanced Software Engineering)**
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Medieninformatik / Prof. Dr. Christian Wolff und die Lehrenden des Lehrstuhls für Medieninformatik
3. Inhalte des Moduls:	Fortgeschrittene Techniken, Methoden und Standards aus den Bereichen Software Design, Software Prozesse, Anforderungsanalyse, Testing und IT Projektmanagement.
4. Qualifikationsziele des Moduls / zu erwerbende Kompetenzen:	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studenten in der Lage, theoretisches Wissen in konkreten Softwareentwicklungsprojekten anzuwenden, um mit gegebenen Ressourcen zuverlässige Software zu entwickeln, die den Anforderungen aus Kunden- und Anwendersicht entspricht.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Fundierte Kenntnisse höherer Programmiersprachen, insbesondere OOP. Grundlagen des Software Engineering und des IT-Projektmanagement. Projekterfahrung aus Softwareentwicklungsprojekten, die im Rahmen des grundständigen Studiums, ggf. auch durch ergänzende Tätigkeiten in Unternehmen, erworben wurden.
b) verpflichtende Nachweise:	-
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Master Medieninformatik
7. Angebotsturnus des Moduls:	jährlich
8. Das Modul kann absolviert werden in:	1 Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	1 bis 3
10. Gesamtaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	**Arbeitsaufwand:** **Gesamt in Stunden: 300** **davon:** **1. Präsenzzeit: 6 SWS** **2. Selbststudium (inkl. Prüfungsvorbereitung/ Prüfung): 210 Std.** **Leistungspunkte: 12**
Voraussetzung für die Vergabe der in Nr. 10 genannten Leistungspunkte ist das erfolgreiche Absolvieren aller in den Nrn. 11 und 12 aufgeführten Leistungen.	

11. Modulbestandteile:

Nr	P/WP	Lehrform	Themenbereich/Thema	SWS/ Std.	Studienleistungen
MEI-M 25.1	Pflicht	Seminar	Fortgeschrittene Methoden des IT-Projektmanagements	2	Übungsaufgaben, Vortrag mit Präsentation
MEI-M 25.2	Pflicht	Vorlesung Übung	Fortgeschrittene Methoden der Softwaretechnik	4	Übungsaufgaben

12. Modulprüfung:

Nr	Kompetenz / Thema	Art der Prüfung	Dauer	Zeitpunkt / Bemerkungen	Anteil an Modulnote
MEI-M 25.1	Fortgeschrittene Methoden des IT-Projektmanagements	Klausur	60 Minuten	Semesterende	30 %
MEI-M 25.2	Fortgeschrittene Methoden der Softwaretechnik	Projektarbeit		-	70 %

13. Bemerkungen:

Beide Veranstaltungen greifen ineinander und müssen im gleichen Semester besucht werden.

Modul: MEI-M 26

Gültig ab WS13/14 / Bitte beachten Sie auch die Bemerkungen unter Punkt 13.

1. Name des Moduls:	**Projektmodul (Project Module)**
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Medieninformatik / Prof. Dr. Christian Wolff und die Lehrenden des Lehrstuhls für Medieninformatik
3. Inhalte des Moduls:	Das Modul umfasst die Planung, Durchführung und Dokumentation von praktischen Projekten aus dem Bereich der Medieninformatik und Mensch-Maschine-Interaktion.
4. Qualifikationsziele des Moduls / zu erwerbende Kompetenzen:	Nach Abschluss des Moduls können die Teilnehmer ein fortgeschrittenes praktisches Softwareentwicklungs-projekt oder Usability-Engineering-Projekt selbständig planen, durchführen und dokumentieren. Die Studieren-den erwerben die Fähigkeit, auf Grundlage einer vorge-gebenen oder in Absprache mit dem Modulverant-wortlichen selbst gewählten Aufgabenstellung mit Methoden des Software Engineering einen Projektplan zu entwickeln. Sie sind in der Lage, auf dieser Basis Software zu entwerfen und praktisch umzusetzen. Sie verstehen „best practices“ der Softwareentwicklung wie Systeme zur Versionskontrolle (version control systems (VCS)) oder Methoden des „agile development“ etc. für ihr Projekt zu nutzen. Dabei erlernen sie auch die Fähigkeit zur präzisen Dokumentation, so dass eine spätere Weiterentwicklung des Projekts möglich ist. Die Teilnehmer sind auch imstande, Statusberichte und Endergebnisse eines Softwareprojekts im Rahmen eines Seminars in angemessener Form zu präsentieren.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Grundlagen Mensch-Maschine-Interaktion / Usability Engineering; Praktische Informatik
b) verpflichtende Nachweise:	-
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Master Medieninformatik
7. Angebotsturnus des Moduls:	
8. Das Modul kann absolviert werden in:	1 Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	1 bis 3
10. Gesamtaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	**Arbeitsaufwand:** **Gesamt in Stunden: 500** **davon:** **1. Präsenzzeit: 4 SWS** **2. Selbststudium (inkl. Prüfungsvorbereitung/ Prüfung): 440 Std.**

	Leistungspunkte: 20

Voraussetzung für die Vergabe der in Nr. 10 genannten Leistungspunkte ist das erfolgreiche Absolvieren aller in den Nrn. 11 und 12 aufgeführten Leistungen.

11. Modulbestandteile:

Nr	P/WP	Lehrform	Themenbereich/Thema	SWS/ Std.	Studienleistungen
MEI-M 26.1	Wahlpflicht	Seminar	Praxisseminar	4	Antritts- & Zwischenpräsentation, Fortschrittsberichte

12. Modulprüfung:

Nr	Kompetenz / Thema	Art der Prüfung	Dauer	Zeitpunkt / Bemerkungen	Anteil an Modulnote
MEI-M 26.1	Projektseminar	Projektarbeit		Nach Maßgabe im kommentierten Vorlesungs-verzeichnis	100 %

13. Bemerkungen:

Das Praxisseminar kann als Einzel- oder als Gruppenarbeit absolviert werden. Die Abschlussberichte und Präsentationen können in englischer Sprache abgefasst werden.

Modul: MEI-M 30

Gültig ab WS13/14 / Bitte beachten Sie auch die Bemerkungen unter Punkt 13.

1. Name des Moduls:	**Digital Humanities (Digital Humanities)**
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Medieninformatik / Prof. Dr. Christian Wolff und die Lehrenden des Lehrstuhls für Medieninformatik
3. Inhalte des Moduls:	Einführung in die Digital Humanities sowie Anwendung, Erstellung und Evaluation digitaler Tools und Ressourcen in der geistes-, kultur- und sozialwissenschaftlichen Forschung und Praxis.
4. Qualifikationsziele des Moduls / zu erwerbende Kompetenzen:	Nach Absolvieren des Vorlesungsteils sind die Studierenden in der Lage, die geschichtliche Entwicklung sowie wesentliche Merkmale der Digital Humanities zu skizzieren, und grundlegende Definitionen wiederzugeben. Zudem werden im Kurs typische Anforderungen und Forschungspraktiken von Geisteswissenschaftlern erarbeitet, und auf ihre Unterstützbarkeit durch digitale Informationstechnologie untersucht. Die Studierenden kennen die wichtigsten Werkzeuge, Methoden und Standards im Bereich Digital Humanities und können sie konkreten Problemstellungen aus dem Bereich der Geisteswissenschaften zuordnen. Nach Abschluss des Projektteils sind die Studierenden in der Lage, digitale Tools und Ressourcen zu evaluieren, anzuwenden, oder, je nach Bedarf, selbst zu entwickeln und anzupassen.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens und Fähigkeit, (englische) Lesetexte eigenständig zu erarbeiten; Grundlagen im Bereich Markup-Sprachen, Datenbanken sowie in einer beliebigen Programmiersprache
b) verpflichtende Nachweise:	-
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Master Medieninformatik
7. Angebotsturnus des Moduls:	jährlich
8. Das Modul kann absolviert werden in:	1 Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	1 bis 3
10. Gesamtaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	**Arbeitsaufwand:** **Gesamt in Stunden: 300** **davon:** **1. Präsenzzeit: 4 SWS** **2. Selbststudium (inkl. Prüfungsvorbereitung/ Prüfung): 240 Std.**

	Leistungspunkte: 12

Voraussetzung für die Vergabe der in Nr. 10 genannten Leistungspunkte ist das erfolgreiche Absolvieren aller in den Nrn. 11 und 12 aufgeführten Leistungen.

11. Modulbestandteile:

Nr	P/WP	Lehrform	Themenbereich/Thema	SWS/ Std.	Studienleistungen
MEI-M 30.1	Pflicht	Vorlesung	Digital Humanities	2	Vortrag mit Präsentation, Literaturrecherche, Literaturstudium
MEI-M 30.2	Pflicht	Seminar	Digital Humanities	2	Vortrag mit Präsentation, Literaturrecherche, Literaturstudium

12. Modulprüfung:

Nr	Kompetenz / Thema	Art der Prüfung	Dauer	Zeitpunkt / Bemerkungen	Anteil an Modulnote
MEI-M 30.1 +2	Digital Humanities	siehe kommentiertes Vorlesungsverzeichnis		Seminar- oder Projektarbeit	100 %

13. Bemerkungen:

Bei den Veranstaltungen Nr. 1 und Nr. 2 handelt es sich um eine Einführung in Vorlesungsform mit Seminaranteilen sowie ein Projektseminar, die im Semesterverlauf miteinander verzahnt sind und nur gemeinsam besucht werden können. Die im Vorlesungsteil erworbenen Kenntnisse können im Projektseminar unmittelbar angewandt und gefestigt werden.

Modul: MEI-M 31

Gültig ab WS13/14 / Bitte beachten Sie auch die Bemerkungen unter Punkt 13.

1. Name des Moduls:	**Fortgeschrittene Methoden des Usability Engineering (Advanced Usability Engineering)**
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Medieninformatik / Prof. Dr. Christian Wolff und die Lehrenden des Lehrstuhls für Medieninformatik
3. Inhalte des Moduls:	Fortgeschrittene Techniken, Methoden und Standards des User Experience Design und Usability Engineering.
4. Qualifikationsziele des Moduls / zu erwerbende Kompetenzen:	Nach erfolgreicher Beendigung des Moduls sind die Studierenden in der Lage, die Usability eines Produkts fundiert zu bewerten. Sie sind im Stande Probleme und deren Kontext zu analysieren, Lösungen zu entwickeln und diese mit Hilfe von benutzer- und expertenbasierten Methoden zu evaluieren. Ferner sind sie in der Lage, diese Ergebnisse zu interpretieren und strukturiert zu kommunizieren.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Fundierte Kenntnisse in den Bereichen Mensch-Maschine-Interaktion und Usability Engineering
b) verpflichtende Nachweise:	-
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Master Medieninformatik
7. Angebotsturnus des Moduls:	jährlich
8. Das Modul kann absolviert werden in:	1 Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	1 bis 3
10. Gesamtaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	**Arbeitsaufwand:** **Gesamt in Stunden: 300** **davon:** **1. Präsenzzeit: 4 SWS** **2. Selbststudium (inkl. Prüfungsvorbereitung/ Prüfung): 240 Std.** **Leistungspunkte: 12**
Voraussetzung für die Vergabe der in Nr. 10 genannten Leistungspunkte ist das erfolgreiche Absolvieren aller in den Nrn. 11 und 12 aufgeführten Leistungen.	
11. Modulbestandteile:	

Nr	P/WP	Lehrform	Themenbereich/Thema	SWS/ Std.	Studienleistungen
MEI-M 31.1	Pflicht	Vorlesung	Advanced Usability Engineering (Vorlesungsteil)	2	Vortrag mit Präsentation, Literaturrecherche, Literaturstudium
MEI-M 31.2	Pflicht	Seminar	Advanced Usability Engineering	2	Vortrag mit Präsentation, Literaturrecherche, Literaturstudium

12. Modulprüfung:

Nr	Kompetenz / Thema	Art der Prüfung	Dauer	Zeitpunkt / Bemerkungen	Anteil an Modulnote
MEI-M 31.1 +2	Advanced Usability Engineering	siehe kommentiertes Vorlesungsverzeichnis		Seminar- oder Projektarbeit	100 %

13. Bemerkungen:

Bei den Veranstaltungen Nr. 1 und Nr. 2 handelt es sich um eine Einführung in Vorlesungsform mit Seminaranteilen sowie ein Projektseminar, die im Semesterverlauf miteinander verzahnt sind und nur gemeinsam besucht werden können. Die im Vorlesungsteil erworbenen Kenntnisse können im Projektseminar unmittelbar angewandt und gefestigt werden.

Modul: MEI-M 32

Gültig ab WS13/14 / Bitte beachten Sie auch die Bemerkungen unter Punkt 13.

1. Name des Moduls:	**Interaktionstechniken und -technologien (Interaction Techniques and Technologies)**
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Medieninformatik / Prof. Dr. Christian Wolff und die Lehrenden des Lehrstuhls für Medieninformatik
3. Inhalte des Moduls:	Grundlagen, Methoden und aktuelle Forschungserkenntnisse zu Ein- und Ausgabe-Technologien und -Techniken
4. Qualifikationsziele des Moduls / zu erwerbende Kompetenzen:	Nach erfolgreicher Beendigung des Moduls können die Studierenden den aktuellen Stand der Forschung zu Ein- und Ausgabe-Technologien und Interaktionstechniken darstellen. Sie sind in der Lage, diese quantitativ und qualitativ zu bewerten, geeignete Technologien und Interaktionstechniken für bestimmte Anwendungen zu identifizieren, und interaktive Systeme zu konzipieren und prototypisch zu implementieren.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Fundierte Kenntnisse in den Bereichen Mensch-Maschine-Interaktion und Usability Engineering
b) verpflichtende Nachweise:	-
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Master Medieninformatik
7. Angebotsturnus des Moduls:	jährlich
8. Das Modul kann absolviert werden in:	1 Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	1 bis 3
10. Gesamtaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	**Arbeitsaufwand:** **Gesamt in Stunden: 300** **davon:** **1. Präsenzzeit: 4 SWS** **2. Selbststudium (inkl. Prüfungsvorbereitung/ Prüfung): 240 Std.** **Leistungspunkte: 12**
Voraussetzung für die Vergabe der in Nr. 10 genannten Leistungspunkte ist das erfolgreiche Absolvieren aller in den Nrn. 11 und 12 aufgeführten Leistungen.	

11. Modulbestandteile:

Nr	P/WP	Lehrform	Themenbereich/Thema	SWS/ Std.	Studienleistungen
MEI-M 32.1	Pflicht	Vorlesung	Advanced Usability Engineering	2	Vortrag mit Präsentation, Literaturrecherche, Literaturstudium
MEI-M 32.2	Pflicht	Seminar	Advanced Usability Engineering	2	Vortrag mit Präsentation, Literaturrecherche, Literaturstudium

12. Modulprüfung:

Nr	Kompetenz / Thema	Art der Prüfung	Dauer	Zeitpunkt / Bemerkungen	Anteil an Modulnote
MEI-M 30.1 +2	Interaktionstechniken und -technologien	siehe kommentiertes Vorlesungsverzeichnis		Seminar- oder Projektarbeit	100 %

13. Bemerkungen:

Bei den Veranstaltungen Nr. 1 und Nr. 2 handelt es sich um eine Einführung in Vorlesungsform mit Seminaranteilen sowie ein Projektseminar, die im Semesterverlauf miteinander verzahnt sind und nur gemeinsam besucht werden können. Die im Vorlesungsteil erworbenen Kenntnisse können im Projektseminar unmittelbar angewandt und gefestigt werden.

Modul: INF-M 34

Gültig ab WS12/13

1. Name des Moduls:	**Interaktive Informations- und Assistenzsysteme**
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Prof. Dr. Bernd Ludwig
3. Inhalte des Moduls:	nicht angegeben
4. Qualifikationsziele des Moduls / zu erwerbende Kompetenzen:	nicht angegeben
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	nicht angegeben
b) verpflichtende Nachweise:	nicht angegeben
6. Verwendbarkeit des Moduls:	MA Informationswissenschaft
7. Angebotsturnus des Moduls:	jährlich
8. Das Modul kann absolviert werden in:	1 Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	1 bis 3
10. Gesamtaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	**Arbeitsaufwand:** **Gesamt in Stunden: 300** **davon:** **1. Präsenzzeit: 4 SWS** **2. Selbststudium (inkl. Prüfungsvorbereitung/ Prüfung): 240 Std.** **Leistungspunkte: 12**
Voraussetzung für die Vergabe der in Nr. 10 genannten Leistungspunkte ist das erfolgreiche Absolvieren aller in den Nrn. 11 und 12 aufgeführten Leistungen.	

11. Modulbestandteile:

Nr	P/WP	Lehrform	Themenbereich/Thema	SWS/ Std.	Studienleistungen
INF-M 34.1	Pflicht	Hauptseminar	Interaktive Informations- und Assistenzsysteme	4	

12. Modulprüfung:

Nr	Kompetenz / Thema	Art der Prüfung	Dauer	Zeitpunkt / Bemerkungen	Anteil an Modulnote
INF-M 34.1 a	Interaktive Informations- und Assistenzsysteme	Projektarbeit			9/10
INF-M 34.1 b	Präsentation im Seminar	Referat	90 Minuten	im Semester	1/10

Modul: MEI-M 40

Gültig ab WS13/14 / Bitte beachten Sie auch die Bemerkungen unter Punkt 13.

1. Name des Moduls:	**Forschungsmodul (Research Module)**
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Medieninformatik / Prof. Dr. Christian Wolff und die Lehrenden des Lehrstuhls für Medieninformatik
3. Inhalte des Moduls:	Das Modul umfasst die Planung, Durchführung und Dokumentation von Forschungsprojekten mit wissenschaftlichem Anspruch.
4. Qualifikationsziele des Moduls / zu erwerbende Kompetenzen:	Nach Abschluss des Moduls können die Teilnehmer ein fortgeschrittenes praktisches Forschungsprojekt selbständig planen, durchführen und dokumentieren. Sie sind in der Lage, eine umfassende Literaturrecherche zu einem gegebenen oder in Absprache mit dem Modulverantwortlichen selbst vorgeschlagenen Thema zu erstellen, auf Basis der Aufgabenstellung und des related work ggf. einen Prototypen zu entwickeln und in geeigneter Form zu testen und die Resultate im Rahmen eines Artikels mit wissenschaftlichem Anspruch wiederzugeben. Die Teilnehmer Sie erreichen ein Kompetenzniveau, das geeignet ist, ihre Ergebnisse im Rahmen einer Konferenz, eines Workshops oder eines Seminars vorzustellen.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Grundlagen Mensch-Maschine-Interaktion / Usability Engineering; Praktische Informatik
b) verpflichtende Nachweise:	-
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Master Medieninformatik
7. Angebotsturnus des Moduls:	jährlich
8. Das Modul kann absolviert werden in:	1 Semester
9. Empfohlenes Fachsemester:	1 bis 3
10. Gesamtaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	**Arbeitsaufwand:** **Gesamt in Stunden: 500** **davon:** **1. Präsenzzeit: 6 SWS** **2. Selbststudium (inkl. Prüfungsvorbereitung/ Prüfung): 310 Std.** **Leistungspunkte: 20**
Voraussetzung für die Vergabe der in Nr. 10 genannten Leistungspunkte ist das erfolgreiche Absolvieren aller in den Nrn. 11 und 12 aufgeführten Leistungen.	

11. Modulbestandteile:

Nr	P/WP	Lehrform	Themenbereich/Thema	SWS/ Std.	Studienleistungen
MEI-M 40.1	Pflicht	Seminar	Wissenschaftliche Methodik und Praxis	2	Literaturrecherche, Literaturstudium (vorzugsweise mit Themenbezug zum Forschungsseminar), Seminararbeit (Diskussion und kritische Betrachtung eines ausgewählten Forschungsbeitrags).
MEI-M 40.2	Pflicht	Seminar	Forschungsseminar	4	Literaturrecherche, Literaturstudium, Planung und Durchführung eines Forschungsprojekts, Vortrag mit Präsentation

12. Modulprüfung:

Nr	Kompetenz / Thema	Art der Prüfung	Dauer	Zeitpunkt / Bemerkungen	Anteil an Modulnote
MEI-M 40.2	Forschungsseminar	siehe kommentiertes Vorlesungsverzeichnis		Forschungsbericht	100 %

13. Bemerkungen:

Die Abschlussberichte und Präsentationen können in englischer Sprache abgefasst werden.

Modul: MEI-M 50

Gültig ab WS13/14 / Bitte beachten Sie auch die Bemerkungen unter Punkt 13.

1. Name des Moduls:	**Mastermodul (Master Module)**
2. Fachgebiet / Verantwortlich:	Medieninformatik / Prof. Dr. Christian Wolff und die Lehrenden des Lehrstuhls für Medieninformatik
3. Inhalte des Moduls:	Dieses Modul umfasst die Studienabschlussphase. Die Kandidaten erstellen eine Masterarbeit und stellen ihr Masterprojekt im Masterseminar vor.
4. Qualifikationsziele des Moduls / zu erwerbende Kompetenzen:	Nach Abschluss des Moduls sind die Teilnehmer in der Lage, eine wissenschaftliche Arbeit selbständig zu planen, durchzuführen und zu dokumentieren. Sie haben die Fähigkeit zur wissenschaftlichen Diskussion mit den Betreuern und anderen MA-Kandidaten bei der Abschlusspräsentation der Masterarbeit. Sie können ein umfangreiches Projekt eigenständig bearbeiten.
5. Teilnahmevoraussetzungen:	
a) empfohlene Kenntnisse:	Inhalte der Module M 30-42
b) verpflichtende Nachweise:	-
6. Verwendbarkeit des Moduls:	Master Medieninformatik
7. Angebotsturnus des Moduls:	halbjährlich
8. Das Modul kann absolviert werden in:	2 Semestern
9. Empfohlenes Fachsemester:	3 bis 4
10. Gesamtaufwand des Moduls (Workload) / Anzahl Leistungspunkte:	**Arbeitsaufwand:** **Gesamt in Stunden: 800** **davon:** **1. Präsenzzeit: 2 SWS** **2. Selbststudium (inkl. Prüfungsvorbereitung/ Prüfung): 770 Std.** **Leistungspunkte: 32**
Voraussetzung für die Vergabe der in Nr. 10 genannten Leistungspunkte ist das erfolgreiche Absolvieren aller in den Nrn. 11 und 12 aufgeführten Leistungen.	
11. Modulbestandteile:	

Nr	P/WP	Lehrform	Themenbereich/Thema	SWS/ Std.	Studienleistungen
MEI-M 50.1	Pflicht	Seminar	Masterarbeitsthemen	2	Präsentation der eigenen Arbeit
MEI-M 50.2	Pflicht		Anfertigen der Masterarbeit		

12. Modulprüfung:					
Nr	**Kompetenz / Thema**	**Art der Prüfung**	**Dauer**	**Zeitpunkt / Bemerkungen**	**Anteil an Modulnote**
MEI-M 50.2	Masterarbeit	Masterarbeit	5 Monate	Nach Absprache	100 %
13. Bemerkungen:					
Die Masterarbeit und Abschlusspräsentation können in englischer Sprache verfasst werden.					