
Hochschule Augsburg

Fakultät für Gestaltung

Masterstudiengang

Interaktive Mediensysteme

Modulhandbuch



		0	10	20		CP
Konzeption	Semester 1	Masterprojekt Konzeption		Kernfächer	Workshops und Seminare	Unternehmensgründung und -führung
		Animation & Interaction Research, Game Development, Mobile Experience oder Web Systems				
		15 CP 4 SWS	5 CP 4 SWS	5 CP 4 SWS	5 CP 4 SWS	30 CP
Produktion	Semester 2	Masterprojekt Produktion		Kernfächer	Workshops und Seminare	Technik- und Wissenschaftsethik
		Animation & Interaction Research, Game Development, Mobile Experience oder Web Systems				
		15 CP 4 SWS	5 CP 4 SWS	5 CP 4 SWS	5 CP 4 SWS	30 CP
Master	Semester 3	Masterthesis				Projekttechniken
		25 CP				5 CP 4 SWS
		CP = Credit Point SWS = Semesterwochenstunde				90 CP

Schwerpunkte

- Animation & Interaction Research
- Game Development
- Mobile Experience
- Web Systems

Kernfächer

- User Experience
- Interaction Engineering
- Dramaturgie
- Web-Technologien

Studiengangskonzept und Studienplan nach SPO 2018

Studienziele

Das Masterstudium im Studiengang Interaktive Mediensysteme hat das Ziel, Absolventen von Medien-Informatik- und Kommunikationsdesignstudiengängen oder vergleichbaren Studiengängen für eine herausgehobene Tätigkeit in Entwicklung, Projektierung und Betrieb von interaktiven, auf Medien basierenden Systemen zu qualifizieren. Das Studium fördert den Umgang mit komplexen multimedialen Fragestellungen und befähigt zu systemorientierter Realisierung von gleichzeitig gestalterisch-künstlerischen und informationstechnischen Konzepten.

Der Schwerpunkt der Inhalte zielt auf die gründliche Vertiefung des methodischen Rüstzeugs und auf den Erwerb von praxisorientiertem Spezialwissen. Darüber hinaus werden selbständiges Arbeiten und fachübergreifendes Denken besonders gefördert.

Das Studium

Der Studiengang ist angelegt als nicht-konsekutiver dreisemestriger Masterstudiengang, dessen zentrales Element das Masterprojekt bildet. Studierende widmen diesem in den ersten beiden Semestern die Hälfte der verfügbaren Zeit. Sie entscheiden sich dabei für einen der angebotenen inhaltlichen Schwerpunkte.

Momentan sind dies:

- Animation & Interaction Research
- Game Development
- Mobile Experience
- Web Systems

Darüber hinaus werden im Modul „Kernfächer“ vier Lehrveranstaltungen aus dem Bereich „Interaktive Mediensysteme“ angeboten, von denen die Studierenden im Laufe des Studiums zwei auswählen und belegen. Zur Wahl stehen ebenfalls Workshops und Seminare zu fachspezifischen Themen. Hierbei geben Fachleute praktische Einblicke in aktuelle Fragestellungen. Je ein Fach pro Semester aus dem Bereich Allgemeinwissenschaft vervollständigt das Studienprogramm.

Im dritten Semester konzentriert sich das Studium auf das Erstellen der Masterarbeit. Das Thema dafür bestimmen die Studierenden selbst.

Berufliche Perspektiven

Digitalisierung und Konvergenz sowie Interaktivität und Mobilität der Medien sind sichtbarer Ausdruck des Veränderungsprozesses und sind gleichsam Motor für die Entwicklung neuer Wachstumsmärkte mit neuen Produkten und Dienstleistungen für Konsumenten und Nutzer. In Zeiten großer gesellschaftlicher und technologischer Umbrüche verändert sich die Zukunft der Arbeit, des Zusammenlebens, der Mobilität und der Kommunikation. Ob im Web, im Internet der Dinge, in virtuellen Realitäten oder in einer Industrie 4.0: Medien und Technologien begegnen uns im Zuge der Digitalisierung unserer Umwelt auf vielfältige Art und Weise.



Die Konzeption des Masterstudienganges orientiert sich an dem steigenden Bedarf an Nachwuchsexperten und Nachwuchsführungskräften im Schnittbereich von Gestaltung interaktiver Medien, Informationsverarbeitung und Mensch-Maschine-Interaktion.

Studienstruktur

Die Regelstudienzeit beträgt drei Semester. Die Höchststudiendauer beträgt 5 Semester.

Das Studium gliedert sich in vier Bereiche:

- Masterprojekt
- Kernfächer
- Workshops und Seminare
- Allgemeine Begleitfächer

Das Masterprojekt bildet den Schwerpunkt des Studiums. In den ersten beiden Studiensemestern sind die Studierenden zu 50% der Zeit mit dem Masterprojekt beschäftigt. Im dritten Semester widmen sie der Masterarbeit sogar fünf Sechstel Ihrer Arbeitszeit.

Studierende können aus einem von vier Schwerpunktthemen auswählen:

- Animation and Interaction Research
- Game Development
- Mobile Experience
- Web Systems

Im Modul „Kernfächer“ werden vier Lehrveranstaltungen aus dem Bereich „Interaktive Mediensysteme“ angeboten, von denen Sie im Laufe des Studiums zwei belegen und erfolgreich absolvieren müssen:

- User Experience
- Interaction Engineering
- Dramaturgie
- Web-Technologien

Begleitend zu den Masterprojekten und den Kernfächern werden in jedem Semester Workshops und Seminare zu speziellen Themen angeboten. Je nach Umfang der einzelnen Veranstaltungen müssen Sie im Laufe des Studiums zwei bis vier Workshops und/oder Seminare belegen. Neben den fachspezifischen Veranstaltungen gibt es noch drei Allgemeinwissenschaftliche Vorlesungen, die Sie alle drei im Laufe des Studiums absolvieren müssen:

- Unternehmensgründung- und Führung
 - Technik- und Wissenschaftsethik
 - Projekttechniken
-



Abkürzungen

LVS = Lehrveranstaltungen (Präsenzstunden pro Woche)

Lehrveranstaltungsstunden

Prüfungen

PP = Portfolioprüfung

PRÄS = Präsentation

EX = Exkursion

KL = Klausur

PA = Projektarbeit

OKL = Onlineklausur

PR = Praktikum/Übungen

RF = Referat

PT = Praktische Tätigkeit

PR = Praxisreferat

SE = Seminar

PB = Praxisbericht

SU = Seminaristischer Unterricht

STA = Studienarbeit

WS = Workshop

VS = Versuch

WP = Wahlpflichtmodul

BA = Bachelorarbeit

Arten von Prüfungen

Präsentation: Mündliche Erläuterung und Begründung (15 bis 20 Minuten) einer praktischen oder theoretischen Arbeit und anschließender Beantwortung von Fragen.

Klausur: Schriftliche Prüfung mit einer Dauer von 45 bis 120 Minuten.

Onlineklausur: Schriftliche Prüfung mit einer Dauer von 90 bis 180 Minuten. Die Prüfung erfolgt online am Rechner.

Referat: Mündlicher Vortrag mit einer Dauer von 30 bis 60 Minuten. Die Bearbeitungszeit beträgt 40 bis 80 Zeitstunden. Zu jedem Referat gehört auch eine schriftliche Ausarbeitung des Vortrages.

Praxisreferat: Mündlicher Vortrag mit einer Dauer von 15 bis 20 Minuten über die praktische Tätigkeit oder das Auslandssemester. Die Bearbeitungszeit beträgt 20 bis 30 Zeitstunden. Zu jedem Referat gehört auch eine schriftliche Ausarbeitung des Vortrages.

Praxisbericht: Beschreibung der praktischen Tätigkeit sowie eine Beschreibung des Betriebes, in dem die praktische Tätigkeit absolviert wurde. Der Praxisbericht umfasst mindestens 15 Seiten DIN A4 in Schriftgröße 12 pt.

Studienarbeit: Praktische Ausarbeitung einer fachbezogenen Aufgabenstellung, erstellt mit über das Semester andauernder Lehrbetreuung. Abgabe in Papierform oder digitaler Form mit Dokumentation, Werkstücken, lauffähigem Programm und/oder Programmcode. Die Studienarbeit ist i. Allg. mit einer Präsentation verbunden, d.h. mit einem mündlichen Vortrag von 15 bis 30 Minuten Dauer über das Ergebnis der Studienarbeit. Der fach- und aufgabenspezifische Umfang sowie die genaue Form der Abgabe werden im Studienplan festgelegt. Der durchschnittliche Arbeitsaufwand beträgt 25 bis 30 Zeitstunden je Leistungspunkt. Bei der Ermittlung des zeitlichen Gesamtumfangs der Studienarbeit wird die Anzahl der Lehrveranstaltungsstunden (Präsenzstunden) berücksichtigt.

Portfolioprüfung: Bei der Portfolioprüfung werden unselbständige Teilleistungen zur Umsetzung einer Aufgabenstellung in einem Modul erbracht. Die Portfolioprüfung kann sich aus schriftlichen Ausarbeitungen, mündlichen Beiträgen oder praktischen Leistungen zusammensetzen. Es erfolgt keine schematische Einzelbetrachtung, sondern eine Gesamtwürdigung aller erbrachten Leistungen im Zusammenhang. Es gilt die Einschränkung, dass die einzelnen Prüfungselemente den zeitlichen und inhaltlichen Umfang einer schriftlichen/mündlichen oder praktischen Modulendprüfung nicht überschreiten oder entsprechen dürfen.

Versuch: Durchführung eines Versuches mit einer Arbeitsleistung von 20 bis 30 Zeitstunden. Zu jedem Versuch gehört auch eine schriftliche Dokumentation des Versuchsverlaufs und -ergebnisses im Umfang von 5 bis 10 Seiten DIN A4 in Schriftgröße 12 pt.

Bachelorarbeit: Schriftliche Ausarbeitung der Abschlussarbeit. Form und Anzahl der abzugebenden Exemplare der Bachelorarbeit werden gemäß § 10 Abs. 5 im Studienplan festgelegt.

Präsentation: Die Präsentation ist eine 15 bis 20-minütige mündliche Vorstellung und Begründung einer praktischen Arbeit an Hand von Arbeitsbeispielen und dem zugehörigen Arbeitsprozess. Im Rahmen der Präsentation dürfen vom Prüfer, bei hochschulöffentlicher oder öffentlicher Präsentation auch von den Zuhörern, im Anschluss 5 bis 10 Minuten Fragen zur vorgestellten Bearbeitung gestellt werden.



Inhaltsverzeichnis	Seite
<hr/>	
Konzeption	
<hr/>	
Animation & Interaction Research	9
Game Developement	11
Mobile Experience	13
Web-Systeme	15
Unternehmensgründung und -führung	17
Workshops und Seminare	19
Dramaturgie	21
User Experience	23
<hr/>	
Produktion	
<hr/>	
Animation & Interaction Research	25
Game Developement	27
Mobile Experience	29
Web-Systeme	31
Web-Technologien	33
Interaction Engineering	35
Technik- und Wissenschaftsethik	37
<hr/>	
Master	
<hr/>	
Masterarbeit	39
Projekttechniken	41
<hr/>	



Modulname	Animation & Interaction Research (Konzeption)
Modulkatalog:	Masterprojekt Konzeption
Kürzel:	mp1.air
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Michael Kipp, Prof. Robert Rose
Semester:	1. oder 2. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	Jahreszyklus
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Wahlpflichtmodul
Semesterabschnitt:	Konzeption
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme, Masterstudiengang Informatik (FWP), Masterstudiengang Business Information Systems (FWP), Masterstudiengang Applied Research (FWP)
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	∅
Lehr- und Lernformen:	PA
Kreditpunkte:	15 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (315–390 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70% Dokumentation der STA: 20% Präsentation der STA: 10%
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 315–390 h Gesamtaufwand: 375–450 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 1,0 in die gemeinsame Modulendnote ein.

Modulname **Animation & Interaction Research (Konzeption)**

Modulinhalte:

Die Masterprojekt AIR versteht sich als Entwicklungslabor für das gesamte Spektrum elektronischer Medien. Hier werden Prototypen und Pilotprojekte für die mediale Zukunft erprobt.

Konvergenz bestimmt heute die Entwicklung zeitbasierter Medien.

Deshalb arbeiten wir medienunabhängig und interdisziplinär.

Wir gestalten nicht Oberflächen, sondern Prozesse.

Wir entwickeln Netzanwendungen ebenso wie neuartige Musikinstrumente, Bühnenkonzepte ebenso wie Medieninstallationen. Transmediales Erzählen reicht hier von klassischen Animationsprojekten bis zu experimentellen Echtzeitsystemen.

Im ersten Semester (mp1.anim) widmen wir uns der Entwicklung, Konzeption und Planung der Projekte. Dafür wird breit recherchiert, systematisch experimentiert, kritisch ausgewertet und – vor allem – kommuniziert.

Die gemeinsame Reflexion in unserer Arbeitsgruppe ist zentral. Hier werden alle Entwicklungen zur Diskussion gestellt, kritisch hinterfragt und mit Hilfestellungen und Hinweisen unterstützt.

Lern/Qualifikationsziele:

Kenntnisse:

- Paradigmen interaktiver Systeme
- Team-Building und Selbstorganisation
- Mediale Narration, mediale Kommunikation

Fertigkeiten:

- Darstellung und Kommunikation eines komplexen Projekts
- Visualisierung von Narrativen (z.B. Storyboarding) und Prozessen (z.B. Interface- und Interaktions-Modelle)
- bei technischen Komponenten: Konzeptentwicklung mit Hilfe von Rapid Prototyping

Kompetenzen:

- Systematische Hintergrundrecherche zu einem eigenen Thema
Entwurf, Entwicklung, Konzeption und Planung eines komplexen Projekts

Die Studierenden sind in der Lage, ein größeres Medienprojekt (Video oder interaktive Anwendung) zu entwerfen, die Kernideen und -konzepte zu entwickeln und prägnant zu präsentieren und ein adäquates Team zusammenzustellen.



Modulname	Game Development (Konzeption)
Modulkatalog:	Masterprojekt Konzeption
Kürzel:	mp1.game
Modulverantwortliche(r):	Prof. Jens Müller, Prof. Dr. Thomas Rist
Semester:	1. oder 2. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	Jahreszyklus
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Wahlpflichtmodul
Semesterabschnitt:	Konzeption
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme, Masterstudiengang Informatik (FWP), Masterstudiengang Business Information Systems (FWP), Masterstudiengang Applied Research (FWP)
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	∅
Lehr- und Lernformen:	PA
Kreditpunkte:	15 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (315–390 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70% Dokumentation der STA: 20% Präsentation der STA: 10%
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 315–390 h Gesamtaufwand: 375–450 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 1,0 in die gemeinsame Modulendnote ein.

Modulname

Game Development (Konzeption)

Modulinhalte:

- Im Zuge konkreter Spielentwicklungen werden sowohl gestalterische als auch softwaretechnische Fragestellungen in Bezug auf Computerspiele, Installationen und Lernumgebungen behandelt, unter anderem:
- Einarbeitung in theoretische Grundlagen zu Spielegenres und Spielprinzipien
- Dramaturgie von interaktiven Erzählweisen
- Charakterdesign und virtuelle Umgebungen
- Level-Design
- Visual Effects und Sound
- Untersuchung des Verhältnisses Realität vs. Virtualität
- Gestaltung von Bedienschnittstellen für Spiele
- Einbindung von speziellen Eingabegeräten und Sensorik
- Spieleplattformen: Konsole/PC/Tablet/Mobil/Multiplayer etc.
- Einsatz von Künstlicher Intelligenz, z.B. zur Steuerung von NPC
- Kriterien und Methoden zur Bewertung von Spielbarkeit und Spielspaß
- Erstellung eines Game-Design-Dokuments

Lern/Qualifikationsziele:

Kenntnisse:

- Die Studierenden sind durch systematische Recherchen mit den gängigen Spielegenres und Spielprinzipien vertraut.
- Die Studierenden kennen gebräuchliche Methoden zur Konzeption von Computerspielen

Fertigkeiten:

- Die Studierenden können im Team ein Computerspiel oder eine verwandte interaktive Anwendung sowohl aus gestalterischer als auch aus technischer Perspektive überzeugend entwerfen.
- Sie sind in der Lage, innovative Spielwelten zu entwerfen, Assets zu erstellen und durch den bewussten Einsatz von Spieleprinzipien ein immersives Spielerlebnis zu schaffen.

Kompetenzen:

- Die Studierenden sind mit der Erstellung eines Game-Design-Dokuments vertraut.
- Sie sind in der Lage, Innovationen und Besonderheiten ihrer Konzeption, insbesondere des Gameplays, kritisch zu bewerten und überzeugend zu präsentieren.

Modulname	Mobile Experience (Konzeption)
Modulkatalog:	Masterprojekt Konzeption
Kürzel:	mp1.mobile
Modulverantwortliche(r):	Prof. KP Ludwig John
Semester:	1. oder 2. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	Jahreszyklus
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Wahlpflichtmodul
Semesterabschnitt:	Konzeption
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme, Masterstudiengang Informatik (FWP), Masterstudiengang Business Information Systems (FWP), Masterstudiengang Applied Research (FWP)
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	∅
Lehr- und Lernformen:	PA
Kreditpunkte:	15 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (315–390 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70% Dokumentation der STA: 20% Präsentation der STA: 10%
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 315–390 h Gesamtaufwand: 375–450 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 1,0 in die gemeinsame Modulendnote ein.



Modulname

Mobile Experience (Konzeption)

Modulinhalte:

Die Studierenden entwickeln im Team die Konzeption für ein Projekt im Bereich Mobile Experience über die Phasen Ideenfindung, Recherche, Zielgruppe und Nutzungskontext, technische Basis, Funktionsumfang. Sie entwickeln erste prototypische Ansätze bezüglich Interaktionsablauf, Interface und technischer Lösung. Die Arbeitsorganisation erfolgt dabei weit gehend eigenständig und als interdisziplinäres Team. Auf Basis einer Evaluation des Prototypen mit Nutzern werden weitere notwendige Schritte hin zu einer späteren Realisierung des Projektes festgelegt.

Lern/Qualifikationsziele:

Kenntnisse:

- Die Studierenden sind vertraut mit aktuellen Fragestellungen und Trends im Bereich „Mobile Anwendungen“.

Fertigkeiten:

- Sie haben sich mit speziellen Technologien mobiler Mediensysteme vertraut gemacht und sind in der Lage Projektideen zu generieren und dies prototypisch konzeptionell wie technisch zu realisieren und diesbezüglich neue Lösungen zu entwickeln.

Kompetenzen:

- Die Studierenden sind das Arbeiten in interdisziplinären Gruppen gewöhnt.
-



Modulname	Web-Systeme (Konzeption)
Modulkatalog:	Masterprojekt Konzeption
Kürzel:	mp1.web
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Wolfgang Kowarschick, Prof. Daniel Rothaug
Semester:	1. oder 2. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	Jahreszyklus
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Wahlpflichtmodul
Semesterabschnitt:	Konzeption
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme, Masterstudiengang Informatik (FWP), Masterstudiengang Business Information Systems (FWP), Masterstudiengang Applied Research (FWP)
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	∅
Lehr- und Lernformen:	PA
Kreditpunkte:	15 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (315–390 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70% Dokumentation der STA: 20% Präsentation der STA: 10%
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 315–390 h Gesamtaufwand: 375–450 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 1,0 in die gemeinsame Modulendnote ein.



Modulname	Web-Systeme (Konzeption)
Modulinhalte:	<p>Die Studierenden entwickeln im Team die Konzeption für ein Projekt im Bereich Mobile Experience über die Phasen Ideenfindung, Recherche, Zielgruppe und Nutzungskontext, technische Basis, Funktionsumfang. Sie entwickeln erste prototypische Ansätze bezüglich Interaktionsablauf, Interface und technischer Lösung. Die Arbeitsorganisation erfolgt dabei weit gehend eigenständig und als interdisziplinäres Team. Auf Basis einer Evaluation des Prototypen mit Nutzern werden weitere notwendige Schritte hin zu einer späteren Realisierung des Projektes festgelegt.</p>
Lern/Qualifikationsziele:	<p>Kenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Die Studierenden kennen die in der Web-Branche gebräuchlichen Begriffe und Technologien sowohl im Bereich Interfacedesign als auch um Bereich Web-Programmierung.▪ Sie kennen gebräuchliche Methoden zur Konzeption von Web-Systemen. <p>Fertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Die Studierenden können im Team ein komplexes Web-System sowohl aus gestalterischer als auch aus technischer Perspektive überzeugend entwerfen.▪ Sie sind in der Lage sich in neue Technologien einzuarbeiten, die für die Konzeption ihres Systems von Bedeutung sind.▪ Die Studierenden sind mit der Erstellung der Dokumentation eines Web-System-Konzeptes vertraut und dokumentieren die eigene konzeptuelle Arbeiten in dieser Form. <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Die Studierenden sind in der Lage Innovationen und Besonderheiten eigener Konzeptionen gegenüber verwandter Arbeiten herauszustellen und diese hinsichtlich relevanter Kriterien zu bewerten.▪ Die Studierenden sind in der Lage mit potentiellen Projektpartnern und Sponsoren in Kontakt zu treten und verstehen es, Ideen sowie erzielte Projektergebnisse überzeugend zu präsentieren.



Modulname	Unternehmensgründung und -führung
Kürzel:	i.untern
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Wolfgang Kowarschick
Semester:	1., 2. oder 3. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	jährlich im Wintersemester
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Pflichtmodul
Semesterabschnitt:	Produktion
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme, Masterstudiengang Informatik (FWP), Masterstudiengang Business Information Systems (FWP), Masterstudiengang Applied Research (FWP)
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	∅
Lehr- und Lernformen:	SU
Kreditpunkte:	5 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (65 – 90 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70 % Dokumentation der STA: 20 % Präsentation der STA: 10 %
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 65 – 90 h Gesamtaufwand: 125 – 150 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 1,0 in die gemeinsame Modulendnote ein.

Modulname	Unternehmensgründung und -führung
Modulinhalte:	<p>Unternehmen gründen</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Gründerklima und Gründungsvorbereitung▪ Der Businessplan<ul style="list-style-type: none">▪ Idee und Kundennutzen▪ Marketing und Absatzplanung▪ Investitions- und Kostenplanung▪ Finanzplanung und Finanzierung▪ Finanzierung und Networking in der Gründungsphase▪ Anmeldung und Konstitution des neuen Unternehmens <p>Unternehmen führen</p> <p>Diskussion ausgewählter Fragestellungen der Unternehmensführung, z.B.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Führen einer Agentur (Erfahrungsbericht)▪ Unternehmen mit Controlling steuern▪ Entwickeln einer Kommunikations-/Werbestrategie▪ Dienstleistungen verkaufen▪ Kunden binden im Agenturbusiness▪ Kostenmanagement▪ Personalführung
Lern/Qualifikations	<p>Studierende des Kurses sollten durch ihre Teilnahme</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Unternehmerisches Denken und Handeln einüben,▪ die notwendigen Schritte bei der Gründung eines Unternehmens kennen lernen,▪ Einblicke bekommen in die Aufgaben eines Existenzgründers,▪ in der Lage sein, einen Businessplan zu erstellen,▪ die Herausforderungen der Unternehmenssicherung erkennen,▪ Zentrale Aspekte der Unternehmensführung kennen lernen zur Vorbereitung auf spätere Führungsaufgaben.

Modulname	Workshops und Seminare
Modulkatalog:	Workshops und Seminare
Kürzel:	g.usrexp
Modulverantwortliche(r):	Prof. KP Ludwig John
Semester:	1., 2. oder 3. Semester
Dauer:	Ein bis drei Semester, je nachdem welche Workshops und Seminare der Studierende im Laufe des Studiums belegt
Turnus:	Jahreszyklus
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Wahlpflichtveranstaltungen, deren Credits vom Umfang der jeweiligen Veranstaltung abhängt
Semesterabschnitt:	Konzeption oder Produktion
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme, Masterstudiengang Applied Research (FWP) bei Workshops und Seminaren, die IT-spezifische Themen behandeln: Masterstudiengang Informatik (FWP), Masterstudiengang Business Information Systems (FWP)
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	∅
Lehr- und Lernformen:	SU, WS
Kreditpunkte:	10 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (65 – 90 h)
Prüfung:	VS, STA (Details siehe Prüfungsplan)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Jeder Workshop und jedes Seminar wird gemäß den jeweiligen Credits gewichtet.
Lehrveranstaltungsstunden:	8 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 120 h Eigenstudium: 130 – 180 h Gesamtaufwand: 250 – 300 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 1,0 in die gemeinsame Modulendnote ein.



Modulname	Workshops und Seminare
Modulinhalte:	Workshops und Seminare behandeln aktuelle, für den Studiengang relevante Themen, die i.d.R. nicht bereits durch Pflicht- oder Wahlpflichtmodule abgedeckt sind. Workshops und Seminare können auch von externen, ausgewiesenen Fachexperten gehalten werden.
Lern/Qualifikationsziele:	Lern- und Qualifikationsziele sind workshop- und seminarspezifisch. Angeboten werden sowohl stark praxisorientierte Workshops, in denen die Teilnehmer/-innen Proof-of-Concept-Prototypen entwickeln, als auch theoretisch ausgerichtete Seminare, in denen die Teilnehmer/-innen eine Themenstellung vertiefend bearbeiten, gemeinsam diskutieren und dabei lernen, eigene Standpunkte argumentativ zu vertreten.

Modulname	Dramaturgie
Modulkatalog:	Kernfächer
Kürzel:	g.drama
Modulverantwortliche(r):	Prof. Robert Rose
Semester:	1. oder 2. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	Jahreszyklus
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Wahlpflichtmodul
Semesterabschnitt:	Konzeption oder Produktion
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	Dieses Modul kann auch als Seminar (Modulkatalog „Workshops und Seminare“) oder im Rahmen der Nachqualifikation eingebracht werden, sofern zwei andere Module des Katalogs „Kernfächer“ erfolgreich absolviert werden.
Lehr- und Lernformen:	SU
Kreditpunkte:	5 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (65 – 90 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70 % Dokumentation der STA: 20 % Präsentation der STA: 10 %
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 65 – 90 h Gesamtaufwand: 125 – 150 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 0,5 in die gemeinsame Modulendnote ein.

Modulname

Dramaturgie

Modulinhalte:

Wir setzen uns mit traditionellen Methoden und theoretischen Grundlagen der Dramaturgie auseinander und entwickeln daraus transmediale Konzepte des Erzählens. Neben linearen Methoden werden vor allem interaktive Narrationen und andere aktive Formen der Immersion experimentell erprobt und weiter entwickelt. Dafür fassen wir Dramaturgie sehr weit und integrieren auch Ansätze, die den Rahmen der klassischen Erzählung sprengen, wie etwa abstrakte Konzepte im künstlerischen Sinne oder die „Narration“ in der gesellschaftlichen Kommunikationskultur oder auch in „User Experience“.

Lern/Qualifikationsziele:

Kenntnisse:

- Klassische Heldenreise und zeitgenössische Adaptionen
- Klassische Rollen und zeitgenössische Adaptionen

Fertigkeiten:

- Analyse von Filmen / Videos auf Plot- und Cast-Strukturen
- Systematischer und experimenteller Entwurf eigener Narrative

Kompetenzen:

- Entwicklung von transmedialen Narrativen
- Dokumentation und Kommunikation von erzählerischen Konzepten
- Transfer dramaturgischer Methoden in andere Problemstellungen (Interaktion, Nutzerführung etc.)

Die Studierenden erlernen die Fähigkeit, transmedial zu erzählen. Sie sind in der Lage, medienübergreifend narrative Konzepte zu entwickeln, diese zu strukturieren und zu kommunizieren.

Modulname	User Experience
Modulkatalog:	Kernfächer
Kürzel:	g.usrexp
Modulverantwortliche(r):	Prof. KP Ludwig John
Semester:	1. oder 2. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	Jahreszyklus
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Wahlpflichtmodul
Semesterabschnitt:	Konzeption oder Produktion
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	Dieses Modul kann auch als Seminar (Modulkatalog „Workshops und Seminare“) oder im Rahmen der Nachqualifikation eingebracht werden, sofern zwei andere Module des Katalogs „Kernfächer“ erfolgreich absolviert werden.
Lehr- und Lernformen:	SU
Kreditpunkte:	5 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (65 – 90 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70% Dokumentation der STA: 20% Präsentation der STA: 10%
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 65 – 90 h Gesamtaufwand: 125 – 150 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 0,5 in die gemeinsame Modulendnote ein.



Modulname

User Experience

Modulinhalte:

In dieser Lehrveranstaltung lernen die Studierenden verschiedene technische Möglichkeiten zur Durchführung von Nutzerakzeptanzstudien kennen und aufgabenbezogen richtig einzusetzen. Im Rahmen einer konkreten Fragestellung realisieren die Studierenden einen oder mehrere Usability-Tests über die Stufen Planung, Organisation, Durchführung, Auswertung. Besonderer Wert wird auf methodisch genaues Vorgehen gelegt.

Lern/Qualifikationsziele:

Kenntnisse:

Die Studierenden sind Methoden des User Centred Design vertraut und können diese anwenden.

Fertigkeiten:

Die Studierenden sind in der Lage Usability-Tests zu konzipieren und methodisch richtig durchzuführen.

Kompetenzen:

Die Möglichkeiten etwa zu verwendender technischer Hilfsmittel können sie aufgabenadäquat einschätzen und bei Tests entsprechend einsetzen.

Modulname	Animation & Interaction Research (Produktion)
Modulkatalog:	Masterprojekt Produktion
Kürzel:	mp2.air
Modulverantwortliche(r):	Prof. Robert Rose, Prof. Dr. Michael Kipp
Semester:	1. oder 2. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	Jahreszyklus
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Wahlpflichtmodul
Semesterabschnitt:	Konzeption
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme, Masterstudiengang Informatik (FWP), Masterstudiengang Business Information Systems (FWP), Masterstudiengang Applied Research (FWP)
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Empfohlene Module:	Je nach eigenem Projektvorhaben entsprechende Kernfächer und Workshops aus dem IMS-Katalog
Empfohlene Vorraussetzungen:	Je nach eigenem Projektvorhaben entsprechende Kernfächer und Workshops aus dem IMS-Katalog
Besondere Regelungen:	∅
Lehr- und Lernformen:	PA
Kreditpunkte:	15 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (315 – 390 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70% Dokumentation der STA: 20% Präsentation der STA: 10%
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 315 – 390 h Gesamtaufwand: 375 – 450 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 1,0 in die gemeinsame Modulendnote ein.

Modulname **Animation & Interaction Research (Produktion)**

Modulinhalte: Die Realisierung unserer Entwicklungen ist fester Bestandteil unseres Programms im Masterprojekt AIR.

Was wir erdenken, setzen wir auch ins Werk.

Im Vordergrund der Veranstaltung steht der Prozess der Realisierung, also die regelmäßige, fokussierte Präsentation und Diskussion des Fortschritts auf technischer, inhaltlicher und organisatorischer Ebene.

Das Ergebnis ist ein Werkstück in Form eines benutzbaren, funktionalen Prototypen oder eines kino- oder sendefähigen Kurzfilms. Neben der Erstellung des Werkstücks sind die Dokumentation (Bericht, Flyer, Video etc.) und Veröffentlichung (Festival, Konferenz, Zeitschrift, Workshop etc.) wesentlich. Auch die Entwicklung von Konzepten für die nachhaltige Fortführung des Projekts außerhalb der Hochschule (Firmengründung, open source etc.) ist Teil der Veranstaltung.

Lern/Qualifikationsziele:

Kenntnisse:

- Paradigmen interaktiver Systeme
- Produktionsmethoden interaktiver Systeme
- Projektsteuerung, Produktionsleitung

Fertigkeiten:

- Team-Steuerung, Team-Kommunikation
- Konzeptspezifische und medienspezifische Verfahrensweisen

Kompetenzen:

- Umsetzung eines selbst entwickelten Konzepts
- Produktion eines komplexen Medienprojekts
- Kritische Reflektion und, falls sinnvoll, Evaluation des Projekts
- Konzeptspezifische Dokumentation eines komplexen Medienprojekts

Die Studierenden sind in der Lage, eine vorliegende Konzeption und Projektplanung eines Medienprojektes erfolgreich und in Teamarbeit umzusetzen und das resultierende Werkstück (Prototyp oder Video) umfassend zu dokumentieren (schriftlicher Abschlussbericht, Erklärfilm) und mündlich zu präsentieren.



Modulname	Game Development (Produktion)
Modulkatalog:	Masterprojekt Produktion
Kürzel:	mp2.game
Modulverantwortliche(r):	Prof. Jens Müller, Prof. Dr. Thomas Rist
Semester:	1. oder 2. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	Jahreszyklus
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Wahlpflichtmodul
Semesterabschnitt:	Produktion
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme, Masterstudiengang Informatik (FWP), Masterstudiengang Business Information Systems (FWP), Masterstudiengang Applied Research (FWP)
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	∅
Lehr- und Lernformen:	PA
Kreditpunkte:	15 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (315–390 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70% Dokumentation der STA: 20% Präsentation der STA: 10%
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 315–390 h Gesamtaufwand: 375–450 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 1,0 in die gemeinsame Modulendnote ein.

Modulname	Game Development (Produktion)
Modulinhalte:	<p>Realisation eines Prototyps in Teamarbeit. Es werden sowohl gestalterische als auch softwaretechnische Fragestellungen in Bezug auf die Realisierung eines Computerspiels behandelt:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Erstellung eines Implementierungsplans▪ Auswahl von Entwicklungswerkzeugen▪ Konfiguration von Zielplattformen▪ Realisierung einer Game Loop▪ Implementierung der Spielesteuerung▪ Einbindung von Bibliotheken (z. B. Physik, Regelinterpreter, UI-Controller)▪ Ansteuerung von Spiele-Engines
Lern/Qualifikationsziele:	<p>Kenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Die Studierenden sind mit Techniken der Planung von Spieleprojekte vertraut.▪ Die Studierenden kennen die gebräuchlichen Entwicklungs-Workflows und Asset-Produktion-Pipelines <p>Fertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Die Studierenden sind in der Lage für ein Spielekonzept einen Prototypen zu umreißen, der die essentiellen Kernfunktionalitäten umfasst und bei gegebener Teamgröße und vorgegebenen Zeit- und Budgetrahmen realisierbar ist.▪ Sie legen die für die Umsetzung notwendigen Arbeitsschritte in einem Implementierungsplan fest und organisieren selbständig eine Arbeitsteilung unter den Teammitgliedern. <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Die Studierenden verfügen über die notwendige Kompetenz zur Organisation einer reibungslosen Projektdurchführung im Team.▪ Die Studierenden vermögen Entwicklungswerkzeuge, Programmiersprachen und Bibliotheken zu identifizieren, einzusetzen und bei Bedarf anzupassen bzw. selbst zu entwickeln.▪ Die Studierenden setzen Gestaltungs- und Spieleprinzipien souverän ein und sind in der Lage, ihre Arbeit im wissenschaftlichen und künstlerischen Kontext vorstellen und bewerten.



Modulname	Mobile Experience (Produktion)
Modulkatalog:	Masterprojekt Produktion
Kürzel:	mp2.mobile
Modulverantwortliche(r):	Prof. KP Ludwig John
Semester:	1. oder 2. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	Jahreszyklus
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Wahlpflichtmodul
Semesterabschnitt:	Produktion
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme, Masterstudiengang Informatik (FWP), Masterstudiengang Business Information Systems (FWP), Masterstudiengang Applied Research (FWP)
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	∅
Lehr- und Lernformen:	PA
Kreditpunkte:	15 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (315–390 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70% Dokumentation der STA: 20% Präsentation der STA: 10%
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 315–390 h Gesamtaufwand: 375–450 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 1,0 in die gemeinsame Modulendnote ein.



Modulname

Mobile Experience (Produktion)

Modulinhalte:

Die Studierenden entwickeln ein prototypisch vorliegendes Projekt aus dem Bereich Mobile Experience weiter bis zur voll umfänglichen Umsetzung im Hinblick auf Technik, Funktionalität und Schnittstellengestaltung. Im Sinne des iterativen Entwicklungsprozesses werden dabei Nutzerstudien als Referenz für das weitere Vorgehen durchgeführt. Eine öffentliche Präsentation des Arbeitsergebnisses wird angestrebt.

Lern/Qualifikationsziele:

Kenntnisse:

Die Studierenden sind vertraut mit aktuellen Konzepten und Techniken im Bereich mobiler Anwendungen.

Fertigkeiten:

Sie sind in der Lage, das vorliegende Projekt-Konzept einer interaktiven Anwendung prototypisch zu realisieren und bis zur Funktionsfähigkeit auszuentwickeln.

Kompetenzen: Teamfähigkeit, Technikverständnis, Iterative Entwicklungsmethoden, User Centered Design



Modulname	Web-Systeme (Produktion)
Modulkatalog:	Masterprojekt Produktion
Kürzel:	mp2.web
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Wolfgang Kowarschick, Prof. Daniel Rothaug
Semester:	1. oder 2. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	Jahreszyklus
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Wahlpflichtmodul
Semesterabschnitt:	Produktion
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme, Masterstudiengang Informatik (FWP), Masterstudiengang Business Information Systems (FWP), Masterstudiengang Applied Research (FWP)
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	∅
Lehr- und Lernformen:	PA
Kreditpunkte:	15 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (315–390 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70% Dokumentation der STA: 20% Präsentation der STA: 10%
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 315–390 h Gesamtaufwand: 375–450 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 1,0 in die gemeinsame Modulendnote ein.

Modulname	Web-Systeme (Produktion)
Modulinhalte:	<p>Im Zuge der eines konkreten Web-System werden sowohl gestalterische als auch softwaretechnische Fragestellungen behandelt, unter anderem:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Einarbeitung in theoretische Grundlagen zur Realisierung komplexer Web-Systeme▪ Entwicklung von Styleguides▪ Entwicklung von UI-Komponentenbibliotheken▪ Effiziente und robuste Implementierung von benutzerfreundlichen Frontends▪ Implementierung einer sicheren, effizienten und robusten Kommunikation (vorzugsweise mittels REST) mit einem oder mehreren Backendsystemen▪ Effiziente und robuste Implementierung von Backendsystemen▪ Effiziente und robuste Implementierung von Datenbanksystemen▪ Modulare Virtualisierung der Server-Umgebung mittels Docker▪ Dokumentation des Produktes
Lern/Qualifikationsziele:	<p>Kenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Die Studierenden kennen aktuelle Technologien und Werkzeuge zur Realisierung von komplexen Web-Systemen. <p>Fertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Die Studierenden können im Team ein komplexes Web-System sowohl aus gestalterischer als auch aus technischer Perspektive überzeugend implementieren.▪ Sie sind in der Lage sich in neue Technologien einzuarbeiten, die für die Umsetzung eines vorgegebenen Konzepts (erstellt in mp1.web) von Bedeutung sind.▪ Die Studierenden sind mit der Erstellung der Dokumentation eines Web-Systems vertraut und dokumentieren das von ihnen erstellte System in dieser Form. <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Die Studierenden sind in der Lage Innovationen und Besonderheiten eigener Implementierungen gegenüber verwandter Arbeiten herauszustellen und diese hinsichtlich relevanter Kriterien zu bewerten.▪ Die Studierenden sind in der Lage mit potentiellen Projektpartnern und Sponsoren in Kontakt zu treten und verstehen es, Ideen sowie erzielte Projektergebnisse überzeugend und gewinnend zu präsentieren.

Modulname	Web-Technologien
Modulkatalog:	Kernfächer
Kürzel:	i.web
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Wolfgang Kowarschick
Semester:	1. oder 2. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	Jahreszyklus
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Wahlpflichtmodul
Semesterabschnitt:	Konzeption oder Produktion
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme, Masterstudiengang Informatik (FWP), Masterstudiengang Business Information Systems (FWP), Masterstudiengang Applied Research (FWP)
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	Dieses Modul kann auch als Seminar (Modulkatalog „Workshops und Seminare“) oder im Rahmen der Nachqualifikation eingebracht werden, sofern zwei andere Module des Katalogs „Kernfächer“ erfolgreich absolviert werden.
Lehr- und Lernformen:	SU
Kreditpunkte:	5 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (65–90 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70 % Dokumentation der STA: 20 % Präsentation der STA: 10 %
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 65–90 h Gesamtaufwand: 125–150 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 0,5 in die gemeinsame Modulendnote ein.

Modulname	Web-Technologien
Modulinhalte:	<p>Inhalt der Veranstaltung sind aktuelle Web-Technologien, wie HTML-/CSS-/JavaScript-Standards und -Entwicklungstendenzen, Internet der Dinge, Smart Home, Connected Car, Web-Design-Werkzeuge, Web-Design-Workflow, Browser-Spiele, JavaScript-Bibliotheken und -Frameworks, Content-Management-Systeme, Semantic Web, Datenspeicherung (NoSQL-Datenbanksysteme, wie z.B. Triple Stores), Methoden zur sicheren Client/Server-Kommunikation und Benutzer-Authentifikation/-Authentisierung etc.</p> <p>Die Studierenden arbeiten alleine oder in Kleingruppen mit verteilten Schwerpunkten. Jede Arbeitsgruppe befasst sich – von einem konkreten Anwendungsfall ausgehend, wie z.B. der Realisierung barrierefreier oder zumindest barrierearmer Web-Anwendungen – mit entsprechenden Web-Technologien. Im Laufe der Veranstaltung untersucht oder entwickelt jede Gruppe Konzepte für den konkreten Anwendungsfall. Potenzielle und auftretende Herausforderungen und Lösungsmöglichkeiten werden regelmäßig mit allen Kursteilnehmern analysiert und diskutiert. Die Ergebnisse und ihr Entstehungsprozess werden gruppenweise allen Kursteilnehmern präsentiert.</p>
Lern/Qualifikationsziele:	<p>In der Informationstechnik gibt es kaum Gebiet, das sich schneller weiterentwickelt, als das World Wide Web. Die Innovationszyklen werden immer kürzer.</p> <p>Kenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Die Studierenden gewinnen einen Einblick in aktuelle Entwicklungstendenzen der Web-Technologien. <p>Fertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Sie sind in der Lage, neue Technologien auszuwählen und zu beurteilen.▪ Sie können geeignete Technologien gewinnbringend in eigenen Projekten einsetzen. <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Sie sind in der Lage, Web-Technologien fundiert zu analysieren, zu konsolidieren und für unterschiedlichste Web-Anwendungen die geeigneten Technologien auszuwählen und gewinnbringend einzusetzen.

Modulname	Interaction Engineering
Modulkatalog:	Kernfächer
Kürzel:	i.inteng
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Michael Kipp
Semester:	1. oder 2. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	jährlich im Wintersemester
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Wahlpflichtmodul
Semesterabschnitt:	Konzeption
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme, Masterstudiengang Informatik (FWP), Masterstudiengang Business Information Systems (FWP), Masterstudiengang Applied Research (FWP)
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	Dieses Modul kann auch als Seminar (Modulkatalog „Workshops und Seminare“) oder im Rahmen der Nachqualifikation eingebracht werden, sofern zwei andere Module des Katalogs „Kernfächer“ erfolgreich absolviert werden.
Lehr- und Lernformen:	SU
Kreditpunkte:	5 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (65 – 90 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Oral presentation: (25%) Project prototype: (50%) Project documentation: (25%)
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 65 – 90 h Gesamtaufwand: 125 – 150 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 0,5 in die gemeinsame Modulendnote ein.



Modulname **Interaction Engineering**

Modulinhalte:	In dieser Lehrveranstaltung lernen die Studierenden verschiedene technische Möglichkeiten zur Durchführung von Nutzerakzeptanzstudien kennen und aufgabenbezogen richtig einzusetzen. Im Rahmen einer konkreten Fragestellung realisieren die Studierenden einen oder mehrere Usability-Tests über die Stufen Planung, Organisation, Durchführung, Auswertung. Besonderer Wert wird auf methodisch genaues Vorgehen gelegt.
Lern/Qualifikationsziele:	<p>Kenntnisse: Die Studierenden sind Methoden des User Centred Design vertraut und können diese anwenden.</p> <p>Fertigkeiten: Die Studierenden sind in der Lage Usability-Tests zu konzipieren und methodisch richtig durchzuführen.</p> <p>Kompetenzen: Die Möglichkeiten etwa zu verwendender technischer Hilfsmittel können sie aufgabenadäquat einschätzen und bei Tests entsprechend einsetzen.</p>



Modulname	Technik- und Wissenschaftsethik
Kürzel:	g.ethik
Modulverantwortliche(r):	Prof. Jens Müller
Semester:	1., 2. oder 3. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	jährlich im Sommersemester
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Pflichtmodul
Semesterabschnitt:	Produktion
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	∅
Lehr- und Lernformen:	SU
Kreditpunkte:	5 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (65–90 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70% Dokumentation der STA: 20% Präsentation der STA: 10%
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 65–90 h Gesamtaufwand: 125–150 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 0,5 in die gemeinsame Modulendnote ein.



Modulname

Technik- und Wissenschaftsethik

Modulinhalte:

Das Modul behandelt exemplarisch Fragestellungen der Technik und Wissenschaftsethik. Dabei können die Projektarbeiten der Studierenden z.B. in den Schwerpunkten Mobile Experience, Animation, Game Development und Web Technologien als Grundlage dienen. Durch den projektbasierten Unterricht sind die konkreten Inhalte variabel.

Lern/Qualifikationsziele:

Kenntnisse:

Die Teilnehmer:

- kennen Begriffe und Methoden der angewandten Ethik, kennen exemplarische Problemfelder in Teilgebieten der angewandten Ethik,
- kennen das Konzept der nachhaltigen Entwicklung und Sie können Indikatoren für nachhaltige Entwicklung oder Verfahren der Corporate Responsibility benennen.
- kennen aktuelle gesellschaftliche Diskurse im Bereich der Technologiefolgen, können ethische Problemfelder in ihren eigenen Projektarbeiten identifizieren und beschreiben.

Fertigkeiten:

Die Teilnehmer sind in der Lage:

- ethische Problematik zu analysieren und systematisch einzuordnen,
- ethische Entscheidungen, z.B. in eigenen Projektarbeiten, zu beurteilen und zu rechtfertigen,
- informationstechnische und mediale Projekte auf ethische Entscheidungen hin zu überprüfen und zu kritisieren.

Kompetenzen:

Die Teilnehmer sind in der Lage:

- Projekte hinsichtlich ethischer Fragen zu reflektieren,
 - ethische Überlegungen bei der Planung und Realisation von Fachprojekten zu berücksichtigen,
 - an Fachdiskursen zu ethischen Fragestellungen teilzunehmen.
-



Modulname	Masterarbeit
Kürzel:	MA
Modulverantwortliche(r):	Prof. Jens Müller, Prof. Dr. Thomas Rist
Semester:	3. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	Jahreszyklus
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Pflichtmodul
Semesterabschnitt:	Master
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme,
Teilnahmevoraussetzung:	Die Module „Masterprojekt Konzeption“ und „Masterprojekt Produktion“ müssen erfolgreich absolviert worden sein.
Besondere Regelungen:	∅
Lehr- und Lernformen:	Masterarbeit
Kreditpunkte:	25 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (65 – 90 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	schriftliche Arbeit: 85 % PRÄS: 15 %
Lehrveranstaltungsstunden:	0 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 0 h Eigenstudium: 625 – 750 h Gesamtaufwand: 625 – 750 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 3,0 in die gemeinsame Modulendnote ein.



Modulname	Masterarbeit
Modulinhalte:	Je nach Wahl des Studienschwerpunkts bearbeiten die Studierenden eine Themenstellung aus dem Gebiet der „Interaktive Mediensysteme“ aus dem Gebiet „Animation & Interaction Research“, „Game Development“, „Mobile Experience“ oder „Web-Systeme“.
Lern/Qualifikations	<p>Kenntnisse: Die Studierenden haben tiefgehende Kenntnisse im Themenbereich des Masterarbeit. Sie kennen die wissenschaftlichen Standards, die bei der Erstellung einer wissenschaftlichen Arbeit zu beachten sind.</p> <p>Fertigkeiten: Die Studierenden sind zur selbständigen Bearbeitung einer komplexen Fragestellung aus dem Gebiet der „Interaktive Mediensysteme“ befähigt, deren Schwierigkeitsgrad der späteren Berufspraxis entspricht. Sie sind vertraut mit der systematischen Vorgehensweise bei der Bearbeitung einer wissenschaftlichen/künstlerischen Fragestellung. Sie wenden die wissenschaftlichen Standards bei der Erstellung von wissenschaftlichen Arbeiten gewissenhaft an.</p> <p>Kompetenzen: Die Studierenden sind in der Lage, mit Kenntnis der fachwissenschaftlichen Terminologien und des aktuellen Wissenschaftsdiskurses, die gewonnenen Erkenntnisse schriftlich zu dokumentieren, einem Fachpublikum zu präsentieren und in Fachdiskussionen den gewählten methodischen Ansatz argumentativ zu vertreten. Sie sind in der Lage wissenschaftlichen Arbeiten aus ihrem Fachgebiet kritisch zu analysieren und zu bewerten.</p>

Modulname	Projekttechniken (Projekttechniken 1)
Kürzel:	g.protec
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Alexandra Teynor
Semester:	1., 2. oder 3. Semester
Dauer:	Ein Semester
Turnus:	jährlich im Wintersemester
Pflicht-/Wahlpflichtmodul:	Pflichtmodul
Semesterabschnitt:	Master
Verwendbarkeit:	Masterstudiengang Interaktive Mediensysteme, Masterstudiengang Informatik (FWP), Masterstudiengang Business Information Systems (FWP), Masterstudiengang Applied Research (FWP)
Teilnahmevoraussetzung:	∅
Besondere Regelungen:	Anstelle von „Projekttechniken 1“ kann auch „Projekt- techniken 2“ belegt werden. Dieses Modul kann auch als Seminar (Modulkatalog „Work- shops und Seminare“) oder im Rahmen der Nachqualifikation eingebracht werden, sofern das Modul „Projekttechniken 2“ erfolgreich absolviert wird.
Lehr- und Lernformen:	SU
Kreditpunkte:	5 CP
Dafür zu erbringende Prüfungen/Studienleistungen:	STA (65–90 h)
Gewichtung der Einzelleistungen:	Ergebnis der STA: 70% Präsentation der STA: 30%
Lehrveranstaltungsstunden:	4 LVS
Praktikumsstunden:	0 LVS
Arbeitsaufwand:	Präsenzstudium: 60 h Eigenstudium: 65–90 h Gesamtaufwand: 125–150 h
Notenskala:	1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Notengewichtung :	Die Note dieses Teilmoduls fließt mit dem Faktor 1,0 in die gemeinsame Modulendnote ein.

Modulname	Projekttechniken (Projekttechniken 1)
Modulinhalte:	Die Veranstaltung vermittelt Methodenwissen agiler Projektplanungstechniken. Es werden Ursprünge, konkrete Ausprägungen und aktuelle Entwicklungen beleuchtet. Dieses Wissen wird auf konkrete Fallbeispiele aus dem Erfahrungsbereich der Studierenden übertragen und damit praktisch nachvollziehbar. Ein besonderer Schwerpunkt ist die Durchführung agiler Retrospektiven, um durch kontinuierliche Verbesserung der Prozesse hoch effiziente Teams zu formen.
Lern/Qualifikations	<p data-bbox="564 712 703 745">Kenntnisse:</p> <ul data-bbox="564 757 1366 1025" style="list-style-type: none"><li data-bbox="564 757 1366 824">▪ Die Studierenden kennen die grundlegenden Begriffe und Ziele von agilem Projektmanagement.<li data-bbox="564 835 1366 902">▪ Sie kennen verschiedene agile Projektplanungstechniken und deren Eignung für verschiedene Anwendungsgebiete<li data-bbox="564 913 1366 1025">▪ Es ist ihnen zudem bekannt, welche typischen Probleme in agilen Projekten auftreten können, und wie man diesen vorbeugend entgegenwirken kann. <p data-bbox="564 1077 703 1111">Fertigkeiten:</p> <ul data-bbox="564 1122 1366 1424" style="list-style-type: none"><li data-bbox="564 1122 1366 1223">▪ Die Studierenden sind in der Lage, Softwareprojekte iterativ inkrementell zu planen, so dass nach Ablauf einer Iteration ein funktionstüchtiges Produktinkrement geliefert werden kann<li data-bbox="564 1234 1366 1301">▪ Studierende können den Projektfortschritt innerhalb einer Iteration abschätzen, um evtl. Abweichungen frühzeitig zu kommunizieren<li data-bbox="564 1312 1366 1424">▪ Die Studierenden sind in der Lage, ihre Arbeitsweise im Team in regelmäßigen Abständen zu evaluieren und gegebenenfalls anzupassen, um die Produktivität des Team zu steigern. <p data-bbox="564 1476 730 1509">Kompetenzen:</p> <ul data-bbox="564 1520 1366 1706" style="list-style-type: none"><li data-bbox="564 1520 1366 1588">▪ Die Studierenden können eine Vielzahl von agilen Projekttechniken kategorisieren und bewerten.<li data-bbox="564 1599 1366 1706">▪ Es ist ihnen auf Basis dieser Bewertungen möglich, die für die von ihnen geleiteten Projekte geeignete Techniken und Werkzeuge auszuwählen und weiterzuentwickeln.