

---

Hochschule Augsburg

---

Fakultät für Gestaltung

---

---

**Masterstudiengang**

---

**Interaktive Mediensysteme**

---

Modulhandbuch

---





## Module des Masterstudiengangs Interaktive Mediensysteme

	1. Semester	2. Semester	3. Semester
Modul	<b>Kernfächer</b>		
	<b>1</b>	<b>2</b>	
	<b>Workshops und Seminare</b>		
	<b>1</b>	<b>2</b>	
	<b>3</b>	<b>4</b>	
	<b>Technik- und Wissenschaftsethik</b>	<b>Projekttechniken</b>	<b>Unternehmensgründung und -führung</b>
	<b>Masterprojekt Konzeption</b>	<b>Masterprojekt Produktion</b>	<b>Masterthesis</b>
Workload	30 ECTS	30 ECTS	30 ECTS





## Inhalt

<b>Modul Kernfächer 1 und 2</b> .....	<b>7</b>
mit dem Teilmodul User Experience	
mit dem Teilmodul Interaction Engineering	
mit dem Teilmodul Dramaturgie	
und dem Teilmodul Web-Technologien	
<b>Modul Workshops und Seminare</b> .....	<b>16</b>
<b>Modul Technik- und Wissenschaftsethik</b> .....	<b>18</b>
<b>Modul Projekttechniken</b> .....	<b>21</b>
mit dem Teilmodul Projekttechniken 1	
und dem Teilmodul Projekttechniken 2	
<b>Modul Unternehmensgründung und -führung</b> .....	<b>26</b>
<b>Modul Masterprojekt Konzeption - Animation</b> .....	<b>28</b>
<b>Modul Masterprojekt Produktion - Animation</b> .....	<b>30</b>
<b>Modul Masterprojekt Konzeption - Games</b> .....	<b>32</b>
<b>Modul Masterprojekt Produktion - Games</b> .....	<b>34</b>
<b>Modul Masterprojekt Konzeption - Mobile Experience</b> .....	<b>36</b>
<b>Modul Masterprojekt Produktion - Mobile Experience</b> .....	<b>38</b>
<b>Modul Masterthesis</b> .....	<b>40</b>



## Modul Kernfächer 1 und 2

enthaltene Teilmodule:	User Experience, Interaction Engineering, Dramaturgie und Web-Technologien
Modulverantwortliche(r):	Prof. John, Prof. Dr. Kipp, Prof. Rose, Prof. Dr. Kowarschick
Semester:	1. und 2. Semester
Studienabschnitt:	Der Master IMS ist nicht in Studienabschnitte unterteilt.
Kreditpunkte:	10 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 4 SWS Eigenstudium: 5,3 Stunden pro Woche Gesamtaufwand: 8,3 Stunden pro Woche
Modulabschluss:	Das Modul gilt als bestanden, sobald zwei Teilmodule erfolgreich absolviert wurden.
Gewichtung:	Die Noten der beiden Teilmodule bilden jeweils die Modulendnote der Module »Kernfächer 1« und »Kernfächer 2«.
Verwendbarkeit:	Das Modul findet ausschließlich im Masterstudiengang »Interaktive Mediensysteme« Verwendung.
Modulbeschreibung:	Die Kernfächer dienen zur theoretischen und wissenschaftlichen Flankierung der Module »Masterprojekt Konzeption« und »Masterprojekt Produktion«. Dazu wählen die Studierenden zwei aus den insgesamt vier zur Auswahl stehenden Kernfächer: User Experience, Interaction Engineering, Dramaturgie und Web-Technologien. Die Inhalte, sowie die Lern- und Qualifikationsziele ergeben sich aus den Modulbeschreibungen der jeweiligen Kernfächer.

### **Teilmodul User Experience**

---

Fachkürzel:	1.1 oder 1.2
-------------	--------------

---

Ist Teil des Moduls:	Kernfächer
----------------------	------------

---

Dozent(in):	Prof. KP Ludwig John
-------------	----------------------

---

Semester:	1. oder 2. Semester
-----------	---------------------

---

Lehrform:	Su (seminaristischer Unterricht), S (Seminar), Ü (Übung), Pr (Praktikum) und Eigenstudium
-----------	--

---

Prüfung:	StA (Studienarbeit): wird semesterbegleitend sowohl während des Unterrichts, als auch selbständig zu Hause angefertigt und Ln (Leistungsnachweis): die genauen Anforderungen des Leistungs- nachweises werden im Studienplan definiert.
----------	--

---

Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
--------	---

---

Gewichtung:	Die Note dieses Teilmoduls bildet die jeweilige Modulendnote von »Kernfächer 1« oder »Kernfächer 2«.
-------------	---

---

Voraussetzungen:	keine
------------------	-------



### **Teilmodul User Experience**

---

Inhalt: Im Teilmodul »User Experience« 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 Usabilitytests über die Stufen Planung, Organisation, Durchführung, Auswertung. Besonderer Wert wird dabei auf methodisch genaues Vorgehen gelegt.

---

Lernziel: Die Studierenden sind in der Lage Usabilitytests selbstständig zu konzipieren und methodisch richtig durchzuführen. Die Möglichkeiten etwa zu verwendender technischer Hilfsmittel können sie aufgabenadäquat richtig einschätzen und bei Tests entsprechend berücksichtigen.

### **Teilmodul Interaction Engineering**

---

Fachkürzel:	1.1 oder 1.2
-------------	--------------

---

Ist Teil des Moduls:	Kernfächer
----------------------	------------

---

Dozent(in):	Prof. Dr. Michael Kipp
-------------	------------------------

---

Semester:	1. oder 2. Semester
-----------	---------------------

---

Lehrform:	Su (seminaristischer Unterricht), S (Seminar), Ü (Übung), Pr (Praktikum) und Eigenstudium
-----------	--

---

Prüfung:	StA (Studienarbeit): wird semesterbegleitend sowohl während des Unterrichts, als auch selbständig zu Hause angefertigt und Ln (Leistungsnachweis): die genauen Anforderungen des Leistungs- nachweises werden im Studienplan definiert.
----------	--

---

Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
--------	---

---

Gewichtung:	Die Note dieses Teilmoduls bildet die jeweilige Modulendnote von »Kernfächer 1« oder »Kernfächer 2«.
-------------	---

---

Voraussetzungen:	Die Studierenden sollten Grundlagenveranstaltungen im Bereich Programmieren erfolgreich absolviert haben.
------------------	--



### **Teilmodul Interaction Engineering**

---

Inhalt: Aktuelle Interaktionstechniken (z.B. Multiouch, sensorbasierte oder proxemische Interaktion) werden in Theorie und Praxis kennengelernt. Dazu werden der wissenschaftliche Hintergrund anhand aktueller Publikationen aufgearbeitet, wichtige Designprinzipien vermittelt und konkrete Programmiertechniken in Projektarbeit erprobt.

---

Lernziel: Die Studierenden sind in der Lage eine Benutzerschnittstelle auf Grundlage neuer Eingabetechniken (Multitouch oder sensorbasiert) unter Berücksichtigung aktueller Forschung und gängiger Designprinzipien zu konzipieren, prototypisch umzusetzen und zu evaluieren.

### **Teilmodul Dramaturgie**

---

Fachkürzel:	1.1 oder 1.2
-------------	--------------

---

Ist Teil des Moduls:	Kernfächer
----------------------	------------

---

Dozent(in):	Martin Wallner, Benjamin Stephan
-------------	----------------------------------

---

Semester:	1. und 2. Semester
-----------	--------------------

---

Lehrform:	Su (seminaristischer Unterricht), S (Seminar), Ü (Übung), Pr (Praktikum) und Eigenstudium
-----------	---

---

Prüfung:	StA (Studienarbeit): wird semesterbegleitend sowohl während des Unterrichts, als auch selbständig zu Hause angefertigt und Ln (Leistungsnachweis): die genauen Anforderungen des Leistungsnachweises werden im Studienplan definiert.
----------	---

---

Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
--------	--

---

Gewichtung:	Die Note dieses Teilmoduls bildet die jeweilige Modulendnote von »Kernfächer 1« oder »Kernfächer 2«.
-------------	--

---

Voraussetzungen:	keine
------------------	-------



### **Teilmodul Dramaturgie**

---

Inhalt: In Teamarbeit werden Inhalte für interaktive Formate entwickelt und umgesetzt. Die Studierenden erarbeiten konsistenter Zusammenhänge, dramaturgisch bewusste und visuell überzeugende Lösungen.

---

Lernziel: Die Studierenden können komplexe Sachverhalte zielgruppengerecht darstellen. Sie beherrschen Erzählstrategien und können ihre Geschichte dramaturgisch eindrucksvoll visualisieren.

### **Teilmodul Web-Technologien**

---

Fachkürzel:	1.1 oder 1.2
Ist Teil des Moduls:	Kernfächer
Dozent(in):	Prof. Dr. Wolfgang Kowarschick
Semester:	1. und 2. Semester
Lehrform:	Su (seminaristischer Unterricht), S (Seminar), Ü (Übung), Pr (Praktikum) und Eigenstudium
Prüfung:	StA (Studienarbeit): wird semesterbegleitend sowohl während des Unterrichts, als auch selbständig zu Hause angefertigt und Ln (Leistungsnachweis): die genauen Anforderungen des Leistungs- nachweises werden im Studienplan definiert.
Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
Gewichtung:	Die Note dieses Teilmoduls bildet die jeweilige Modulendnote von »Kernfächer 1« oder »Kernfächer 2«.
Voraussetzungen:	keine

## Teilmodul Web-Technologien

---

Inhalt: Inhalt der Veranstaltung sind aktuelle Web-Technologien, wie Content-Management-Systeme, Semantic Web, HTML-Standards und -Entwicklungstendenzen, Web-2.0-Standards und -Entwicklungstendenzen, JavaScript-Bibliotheken und -Frameworks, Datenspeicherung (NoSQL-Datenbanksysteme, wie z.B. Triplestores), Methoden zur sicheren Client-Server-Kommunikation und Benutzer-Authentifikation und -Authentisierung etc.

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.

---

Lernziel: In der Informationstechnik gibt es kaum ein Gebiet, das sich schneller weiterentwickelt, als das World Wide Web. Die Innovationszyklen werden immer kürzer.

Ziel der Veranstaltung ist es daher, dass die Studierenden einen Einblick in aktuelle Entwicklungstendenzen der Web-Technologien gewinnen. Sie sind in der Lage, Web-Technologien fundiert zu analysieren, zu konsolidieren und für unterschiedlichste Web-Anwendungen die geeigneten Technologien auszuwählen und gewinnbringend einzusetzen.

### **Modul Workshops und Seminare**

---

Fachkürzel:	2.1
-------------	-----

---

Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Thomas Rist
--------------------------	-----------------------

---

Dozent(in):	Je nach Thema oder Ausrichtung des einzelnen Workshops bzw. Seminars wechselnde interne oder externe Dozenten.
-------------	--

---

Semester:	1. und 2. Semester
-----------	--------------------

---

Studienabschnitt:	Der Master IMS ist nicht in Studienabschnitte unterteilt.
-------------------	---

---

Kreditpunkte:	10 ECTS
---------------	---------

---

Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 4 SWS
	Eigenstudium: 5,3 Stunden pro Woche
	Gesamtaufwand: 8,3 Stunden pro Woche

---

Lehrform:	V (Vorlesung), SU (seminaristischer Unterricht), S (Seminar), Ü (Übung) , Pr (Praktikum)
-----------	--

---

Prüfung:	Ln (Leistungsnachweis): die genauen Anforderungen des Leistungsnachweises werden im Studienplan definiert.
----------	--

---

Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
--------	--

---

Gewichtung:	Die Note der oben genannten Prüfung fließt anteilig (je nach Kreditpunkten) in die gemeinsame Modulendnote ein.
-------------	---

---

Modulabschluss:	Das Modul gilt als bestanden, sobald Workshops oder Seminare im Umfang von 10 ECTS erfolgreich absolviert wurden.
-----------------	---

---

Verwendbarkeit:	Dieses Modul findet nur im Masterstudiengang »Interaktive Medien« Verwendung.
-----------------	---

---

Voraussetzungen:	keine
------------------	-------





## **Modul Workshops und Seminare**

---

Inhalt: Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse durch die Belegung von Workshops und Seminaren, die als Wahlpflichtmodule der Fakultät für Gestaltung und der Fakultät für Informatik angeboten werden. Die in einem Semester angebotenen Workshops und Seminare werden zu Beginn des Semesters den Studierenden über den Studienplan bzw. das Webportal der Hochschule bekannt gegeben.

Folgende Workshops und Seminare wurden bisher (und werden unter Umständen wieder) für den Masterstudiengang »Interaktive Mediensysteme« angeboten:

- Techniken der Künstliche Intelligenz
- Datenvisualisierung
- M-I-T (Mensch-Interaktion-Technik)
- Künstliche Intelligenz in Computerspielen
- Storyboarding für Animation und Games
- Crossplattform Mobile Apps
- Animation Producing
- Audio Art

---

Lernziel: Die Lern- und Qualifikationsziele ergeben sich aus den jeweils gewählten Workshops und Seminaren.

### **Modul Technik- und Wissenschaftsethik**

Fachkürzel:	3.1
Modulverantwortliche(r):	Prof. Jens Müller
Dozent(in):	Prof. Jens Müller, Claus Kaelber
Semester:	1. oder 2. Semester
Studienabschnitt:	Der Master IMS ist nicht in Studienabschnitte unterteilt.
Kreditpunkte:	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 4 SWS Eigenstudium: 5,3 Stunden pro Woche Gesamtaufwand: 8,3 Stunden pro Woche
Lehrform:	Su (seminaristischer Unterricht), S (Seminar), Ü (Übung), Pr (Praktikum) und Eigenstudium
Prüfung:	Ln (Leistungsnachweis): die genauen Anforderungen des Leistungsnachweises werden im Studienplan definiert.
Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
Gewichtung:	Das Prädikat der Prüfung bildet die Modulendnote.
Modulabschluss:	Die Note der oben genannten Prüfung bildet die Modulendnote.
Verwendbarkeit:	Das Modul ist ausschließlich im Masterstudiengang »Interaktive Mediensysteme« verwendbar.
Voraussetzungen:	Literaturempfehlungen: - Christof Hubig et.al: Nachdenken über Technik: Die Klassiker der Technikphilosophie. Stuttgart (Cantz) 2000. - Heiner Hastedt: Aufklärung und Technik: Grundprobleme einer Ethik der Technik. Frankfurt am Main (Suhrkamp) 1994. - Armin Grunwald und Jürgen Kopfmüller: Nachhaltigkeit. Frankfurt am Main (Campus). 2. Auflage 2012. - Christian Büscher, Klaus Peter Kapp (Hg): Ökologische Aufklärung. Wiesbaden (VS Verlag) 2010.



## **Modul Technik- und Wissenschaftsethik**

---

**Inhalt:** Das Modul greift aktuelle Diskurse zu ethischen Themen auf. Die Studierenden analysieren und bewerten aktuellen Positionen der Technik- und Wissenschaftsethik sowie Fragen der Medienphilosophie (z. B. Soziale Medien, Spielergesellschaften). Das Seminar fördert die Diskurs- und Argumentationsfähigkeit. Eigenen Werte- und Handlungsmuster werden reflektiert. Die Studierenden diskutieren Wege zur sozial- und umweltverträglichen Technikgestaltung und nachhaltigen Wirtschaftsweise für ein gutes und gelingendes Leben.

---

**Lernziel:** Die Studierenden reflektieren ihr fachliches Handeln und stellen es in einen gesellschaftlichen Kontext. Sie fragen nach dem Sinn und den Folgen ihres Tuns. Die Studierenden werden befähigt, sich ethische Fragestellungen kritisch anzueignen und sie als integralen Bestandteil von Kommunikations- und Innovationsprozessen zu berücksichtigen. Gegenwärtige gesellschaftliche Entwicklungen (z.B. Virtualisierung, Globalisierung, Automatisierung) und Lebensstile werden einer historisch kritischen Prüfung unterzogen. Sie können ihre Positionen argumentativ begründen und in wissenschaftlicher Form mündlich und schriftlich darstellen. Die Studierenden können Perspektiven einer Nachhaltigen Entwicklung aufzeigen und als Szenarien entwickeln. Die Studierenden lernen Herausforderungen systematisch, transdisziplinär und in globaler Dimension zu betrachten. Sie können Interessen bei der Herstellung von Akzeptanz identifizieren und kritisch hinterfragen und Akzeptanz von Akzeptabilität unterscheiden. Sie können Indikatoren für nachhaltige Entwicklung oder Verfahren der Corporate Responsibility benennen.



## Modul Projekttechniken

enthaltene Teilmodule:	Projekttechniken 1 und Projekttechniken 2
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Kowarschick, Prof. Dr. Teynor
Semester:	1. oder 2. Semester
Studienabschnitt:	Der Master IMS ist nicht in Studienabschnitte unterteilt.
Kreditpunkte:	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 4 SWS Eigenstudium: 5,3 Stunden pro Woche Gesamtaufwand: 8,3 Stunden pro Woche
Modulabschluss:	Das Modul gilt als bestanden, sobald eines der beiden Teilmodule erfolgreich absolviert wurde.
Gewichtung:	Die Note des bestandenen Teilmoduls bildet die Modulendnote.
Verwendbarkeit:	Das Modul findet ausschließlich im Masterstudiengang »Interaktive Mediensysteme« Verwendung.
Modulbeschreibung:	<p>Im Modul wird Methodenwissen hinsichtlich klassischer bzw. agiler Projektplanungstechniken vermittelt. 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.</p> <p>Die Studierenden sind nach erfolgreichem Abschluss in der Lage, IT- und Medienprojekte erfolgreich zu planen, durchzuführen und zu leiten. Sie kennen gängige Projekttechniken und können diese gewinnbringend anwenden.</p> <p>Für dieses Modul werden abwechselnd zwei Lehrveranstaltungen angeboten: »Projekttechniken 1« und »Projekttechniken 2«. In »Projekttechniken 1« liegt der Schwerpunkt auf agilen Methoden, in »Projekttechniken 2« liegt er dagegen auf klassischen Techniken.</p>

### **Teilmodul Projekttechniken 1**

---

Fachkürzel:	3.2
-------------	-----

---

Ist Teil des Moduls:	Projekttechniken
----------------------	------------------

---

Dozent(in):	Prof. Dr.-Ing. Alexandra Teynor
-------------	---------------------------------

---

Semester:	1. oder 2. Semester
-----------	---------------------

---

Lehrform:	Su (seminaristischer Unterricht), S (Seminar), Ü (Übung), Pr (Praktikum) und Eigenstudium
-----------	---

---

Prüfung:	Ln (Leistungsnachweis): die genauen Anforderungen des Leistungsnachweises werden im Studienplan definiert.
----------	--

---

Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
--------	--

---

Gewichtung:	Die Note dieses Teilmoduls bildet die Modulendnote.
-------------	---

---

Voraussetzungen:	Erste Erfahrung in der Durchführung von Projekten. Diese wurde normalerweise bereits während eines relevanten Bachelor- oder Diplomstudiengangs erworben.
------------------	---

Relevante Literatur:

- Pichler, R. (2008). Scrum - Agiles Projektmanagement erfolgreich einsetzen. dpunkt.verlag.
- Anderson, D. J. (2010). Kanban - Successful Evolutionary Change for Your Technology Business. Blue Hole Press.
- Derby, E. and Larson, D. (2006). Agile Retrospectives: Making Good Teams Great. Pragmatic Bookshelf.



## **Teilmodul Projekttechniken 1**

---

Inhalt: 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.

---

Lernziel: Die Studierenden sind in der Lage, IT- und Medienprojekte mit agilen Methoden erfolgreich zu planen, durchzuführen und zu leiten. Sie kennen gängige agile Projekttechniken und können diese gewinnbringend anwenden.

## **Teilmodul Projekttechniken 2**

---

Fachkürzel: 3.2

---

Ist Teil des Moduls: Projekttechniken

---

Dozent(in): Prof. Dr. Wolfgang Kowarschick

---

Semester: 1. oder 2. Semester

---

Lehrform: Su (seminaristischer Unterricht), S (Seminar), Ü (Übung),  
Pr (Praktikum) und Eigenstudium

---

Prüfung: Ln (Leistungsnachweis): die genauen Anforderungen des  
Leistungsnachweises werden im Studienplan definiert.

---

Noten: Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die  
Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.

---

Gewichtung: Die Note dieses Teilmoduls bildet die Modulendnote.

---

Voraussetzungen:





## Teilmodul Projekttechniken 2

---

Inhalt: Zu Beginn der Veranstaltung werden die wesentlichen Begriffe des Projektmanagements definiert: Projektziele, Projektbeteiligte, Aufgaben des Managements (Menschenführung, Risikomanagement, Planung, Kontrolle) und Projekterfolg. Nach einer Einführung in das Risikomanagement wird der Projektverlauf näher untersucht: Phasen und Vorgänge, Wasserfall- und Spiralmodell, V-Modell XT. Darauf aufbauend werden verschiedene Schätzmethode sowie deren Vor- und Nachteile vorgestellt. Anschließend werden gängige Planungstechniken diskutiert: Work Breakdown Structures, Netzpläne, Balkendiagramme, Kostenplanung. Ein Schwerpunktthema ist dabei die Methode der kritische Kette und das damit verbundene Puffermanagement (als sehr wichtiger Bestandteil des Risikomanagements). Abschließend wird das Themengebiet der Projektkontrolle anhand des Puffermanagements und der Earned-Value-Analyse kurz vorgestellt.

Parallel zu den klassischen Planungs- und Kontrollthemen wird während des gesamten Semesters immer wieder die Wichtigkeit der Menschenführung betont. Wichtige Aspekte sind hierbei: Führungsstile, Teamarbeit, Druck und Motivation.

---

Lernziel: Die Studierenden sind in der Lage, IT- und Medienprojekte erfolgreich zu planen, durchzuführen und zu leiten. Sie kennen gängige klassische Projekttechniken und können sie gewinnbringend anwenden.

### **Modul Unternehmensgründung und -führung**

Fachkürzel:	3.3
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Norbert Gerth
Dozent(in):	Prof. Dr. Norbert Gerth, Prof. Dr. Christian Lebrecht
Semester:	3. Semester
Studienabschnitt:	Der Master IMS ist nicht in Studienabschnitte unterteilt.
Kreditpunkte:	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 4 SWS Eigenstudium: 5,3 Stunden pro Woche Gesamtaufwand: 8,3 Stunden pro Woche
Lehrform:	V (Vorlesung), Su (seminaristischer Unterricht), S (Seminar), Ü (Übung), Pr (Praktikum) und Eigenstudium
Prüfung:	Ln (Leistungsnachweis): die genauen Anforderungen des Leistungsnachweises werden im Studienplan definiert.
Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
Gewichtung:	Die Note der oben genannten Prüfung bildet die Modulendnote.
Modulabschluss:	Das Modul schließt mit der oben genannten Prüfung ab.
Verwendbarkeit:	Das Modul ist in den Masterstudiengängen »DKS« und »IMS« verwendbar.
Voraussetzungen:	Als vorbereitende und begleitende Literatur für dieses Modul sind folgende Bücher zu empfehlen: - Collrepp, Friedrich von: Handbuch Existenzgründung. 5. Auflage. Stuttgart: Schäffer-Poeschel, 2007. - Nagl, Anna: Der Businessplan. Geschäftspläne professionell erstellen. 5. überarb. Auflage. Wiesbaden: Gabler, 2010. - Kußmaul, Heinz: Betriebswirtschaftslehre für Existenzgründer. 6., überarb. u. erw. Auflage. München: Oldenbourg, 2008. - Steinmann, Horst; Schreyögg, Georg: Management. Grundlagen der Unternehmensführung. 6., vollst. überarb. Auflage. Wiesbaden: Gabler, 2005.

## Modul Unternehmensgründung und -führung

---

Inhalt: Unternehmen gründen:

Die Studierenden lernen alle für eine Existenzgründung relevanten Themenfelder kennen und erhalten die Möglichkeit, dieses Wissen in praktischen Übungen (Businessplan etc.) anzuwenden.

- Gründerklima und Gründungsvorbereitung
- Der Businessplan (Idee und Kundennutzen, Marketing und Absatzplanung, Investitions- und Kostenplanung, Finanzplanung und Finanzierung
- Finanzierung und Networking in der Gründungsphase
- Anmeldung und Konstitution des neuen Unternehmens

Unternehmen führen:

Hier werden betriebswirtschaftliche Kenntnisse vermittelt und ausgewählte Fragestellungen der Unternehmensführung diskutiert.

- Führen einer Agentur (Erfahrungsbericht)
- Unternehmen mit Controlling steuern
- Entwickeln einer Kommunikations-/Werbestrategie,
- Dienstleistungen verkaufen
- Kunden binden im Agenturbusiness
- Kostenmanagement
- Personalführung

---

Lernziel: Studierende des Moduls sollten durch ihre Teilnahme

- Unternehmerisches Denken und Handeln einüben.
- Die notwendigen Schritte bei der Gründung eines Unternehmens kennen lernen.
- Einblicke bekommen in die für eine Existenzgründung relevanten Themenfelder.
- In der Lage sein, einen Businessplan zu erstellen.
- Die Herausforderungen der Unternehmenssicherung erkennen.
- Zentrale Aspekte der Unternehmensführung kennen lernen zur Vorbereitung auf spätere Führungsaufgaben.

### **Modul Masterprojekt Konzeption - Animation**

Fachkürzel:	4.1
Modulverantwortliche(r):	Prof. Robert Rose
Dozent(in):	Prof. Robert Rose, Prof. Dr. Michael Kipp
Semester:	1. Semester
Studienabschnitt:	Der Master IMS ist nicht in Studienabschnitte unterteilt.
Kreditpunkte:	15 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 4 SWS Eigenstudium: 22 Stunden pro Woche Gesamtaufwand: 25 Stunden pro Woche
Lehrform:	PA (Projektarbeit): die Studierenden arbeiten überwiegend selbständig an einem individuellen Projekt.
Prüfung:	StA (Studienarbeit): wird semesterbegleitend sowohl während des Unterrichts, als auch selbstständig zu Hause angefertigt und Präs (Präsentation): am Ende des Semesters werden die individuellen Ergebnisse des Projekts präsentiert.
Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
Gewichtung:	Die Note der oben genannten Prüfung bildet die Modulendnote.
Modulabschluss:	Das Modul schließt mit der oben genannten Prüfung ab.
Verwendbarkeit:	Das Modul findet ausschließlich im Masterstudiengang »Interaktive Mediensysteme« Verwendung.
Voraussetzungen:	

## **Modul Masterprojekt Konzeption - Animation**

---

Inhalt: Die Spezialisierung »Animation« versteht sich als Entwicklungslabor für die gesamte Bandbreite audiovisueller Medien:

- Erzählen mit bewegten Bildern. Ob mit klassischer Frame-by-Frame-Animation oder komplexen 3D-Systemen – wir experimentieren mit dem künstlerischen Ausdruck in der Zeit.
- Bilder und Töne in Echtzeit. Wir gestalten nicht Oberflächen, sondern Prozesse. Konvergenz bestimmt heute die Entwicklung elektronischer Medien – wir arbeiten interdisziplinär und entwickeln Prototypen und Pilotprojekte für die mediale Zukunft.

Im Bereich der Animation ist eine masteradäquate Ausbildung ohne das Ineingreifen innovativer Technologie und ästhetischer Kompetenz nicht denkbar. Deshalb bietet die Kombination des interdisziplinären Studienangebots die ideale Voraussetzung zu einer individuellen Qualifikation in diesem Tätigkeitsfeld.

---

Lernziel: Die Studierenden können im Team eine anwendungsbezogene Aufgabenstellung aus dem Bereich der interaktiven Medien, sowohl aus gestalterischer, als auch aus technischer Perspektive systematisch bearbeiten und innerhalb eines vorgegebenen Zeit- und Budgetrahmens methodisch angemessen bewältigen. Sie sind in der Lage mit potentiellen Projektpartnern und Sponsoren in Kontakt zu treten und verstehen es, Ideen sowie erzielte Projektergebnisse überzeugend zu präsentieren.

### **Modul Masterprojekt Produktion - Animation**

Fachkürzel:	4.2
Modulverantwortliche(r):	Prof. Robert Rose
Dozent(in):	Prof. Robert Rose, Prof. Dr. Michael Kipp
Semester:	1. Semester
Studienabschnitt:	Der Master IMS ist nicht in Studienabschnitte unterteilt.
Kreditpunkte:	15 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 4 SWS Eigenstudium: 22 Stunden pro Woche Gesamtaufwand: 25 Stunden pro Woche
Lehrform:	PA (Projektarbeit): die Studierenden arbeiten überwiegend selbstständig an einem individuellen Projekt.
Prüfung:	StA (Studienarbeit): wird semesterbegleitend sowohl während des Unterrichts, als auch selbstständig zu Hause angefertigt und Präs (Präsentation): am Ende des Semesters werden die individuellen Ergebnisse des Projekts präsentiert.
Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
Gewichtung:	Die Note der oben genannten Prüfung bildet die Modulendnote.
Modulabschluss:	Das Modul schließt mit der oben genannten Prüfung ab.
Verwendbarkeit:	Das Modul findet ausschließlich im Masterstudiengang »Interaktive Mediensysteme« Verwendung.
Voraussetzungen:	

## **Modul Masterprojekt Produktion - Animation**

---

Inhalt: Die Spezialisierung »Animation« versteht sich als Entwicklungslabor für die gesamte Bandbreite audiovisueller Medien:

- Erzählen mit bewegten Bildern. Ob mit klassischer Frame-by-Frame-Animation oder komplexen 3D-Systemen – wir experimentieren mit dem künstlerischen Ausdruck in der Zeit.
- Bilder und Töne in Echtzeit. Wir gestalten nicht Oberflächen, sondern Prozesse. Konvergenz bestimmt heute die Entwicklung elektronischer Medien – wir arbeiten interdisziplinär und entwickeln Prototypen und Pilotprojekte für die mediale Zukunft.

Im Bereich der Animation ist eine masteradäquate Ausbildung ohne das Ineingreifen innovativer Technologie und ästhetischer Kompetenz nicht denkbar. Deshalb bietet die Kombination des interdisziplinären Studienangebots die ideale Voraussetzung zu einer individuellen Qualifikation in diesem Tätigkeitsfeld.

---

Lernziel: Die Studierenden können im Team eine anwendungsbezogene Aufgabenstellung aus dem Bereich der interaktiven Medien, sowohl aus gestalterischer, als auch aus technischer Perspektive systematisch bearbeiten und innerhalb eines vorgegebenen Zeit- und Budgetrahmens methodisch angemessen bewältigen. Sie sind in der Lage mit potentiellen Projektpartnern und Sponsoren in Kontakt zu treten und verstehen es, Ideen sowie erzielte Projektergebnisse überzeugend zu präsentieren.

### **Modul Masterprojekt Konzeption - Games**

Fachkürzel:	4.1
Modulverantwortliche(r):	Prof. Jens Müller
Dozent(in):	Prof. Jens Müller, Prof. Dr. Thomas Rist
Semester:	1. Semester
Studienabschnitt:	Der Master IMS ist nicht in Studienabschnitte unterteilt.
Kreditpunkte:	15 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 4 SWS Eigenstudium: 22 Stunden pro Woche Gesamtaufwand: 25 Stunden pro Woche
Lehrform:	PA (Projektarbeit): die Studierenden arbeiten überwiegend selbstständig an einem individuellen Projekt.
Prüfung:	StA (Studienarbeit): wird semesterbegleitend sowohl während des Unterrichts, als auch selbstständig zu Hause angefertigt und Präs (Präsentation): am Ende des Semesters werden die individuellen Ergebnisse des Projekts präsentiert.
Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
Gewichtung:	Die Note der oben genannten Prüfung bildet die Modulendnote.
Modulabschluss:	Das Modul schließt mit der oben genannten Prüfung ab.
Verwendbarkeit:	Das Modul findet ausschließlich im Masterstudiengang »Interaktive Mediensysteme« Verwendung.
Voraussetzungen:	



## Modul Masterprojekt Konzeption - Games

---

- Inhalt: Es können sowohl gestalterische als auch softwaretechnische Fragestellungen in Bezug auf Computerspiele, Installationen und Lernumgebungen bearbeitet werden. Betätigungsfelder sind 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

---

Lernziel: Die Studierenden können im Team ein Computerspiel oder eine verwandte interaktive Anwendung sowohl aus gestalterischer als auch aus technischer Perspektive überzeugend entwerfen. Die Studierenden sind durch systematische Recherchen mit den gängigen Spielegenres und Spielprinzipien vertraut. Sie sind in der Lage, sich neue fiktive Spielwelten für unterschiedliche Genres auszudenken, erzählende und interaktive Elemente zu verknüpfen und dazu alle benötigten Handlungsabläufe und Assets fantasievoll und konsistent auszuarbeiten. Dabei berücksichtigen Sie unterschiedliche Spielerprofile, um durch den bewussten Einsatz von Spieleprinzipien ein auf Spielerinteressen und -fähigkeiten abgestimmtes immersives Spielerlebnis zu schaffen. Die Studierenden sind mit der Erstellung eines Game Design Documents vertraut und dokumentieren eigene konzeptuelle Arbeiten in dieser Form. Sie sind in der Lage, Innovationen und Besonderheiten eigener Konzeptionen gegenüber verwandten 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.

### **Modul Masterprojekt Produktion - Games**

Fachkürzel:	4.2
Modulverantwortliche(r):	Prof. Jens Müller
Dozent(in):	Prof. Jens Müller, Prof. Dr. Thomas Rist
Semester:	2. Semester
Studienabschnitt:	Der Master IMS ist nicht in Studienabschnitte unterteilt.
Kreditpunkte:	15 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 4 SWS Eigenstudium: 22 Stunden pro Woche Gesamtaufwand: 25 Stunden pro Woche
Lehrform:	PA (Projektarbeit): die Studierenden arbeiten überwiegend selbständig an einem individuellen Projekt.
Prüfung:	StA (Studienarbeit): wird semesterbegleitend sowohl während des Unterrichts, als auch selbstständig zu Hause angefertigt und Präs (Präsentation): am Ende des Semesters werden die individuellen Ergebnisse des Projekts präsentiert.
Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
Gewichtung:	Die Note der oben genannten Prüfung bildet die Modulendnote.
Modulabschluss:	Das Modul schließt mit der oben genannten Prüfung ab.
Verwendbarkeit:	Das Modul findet ausschließlich im Masterstudiengang »Interaktive Mediensysteme« Verwendung.
Voraussetzungen:	



## Modul Masterprojekt Produktion - Games

---

Inhalt: Realisation eines Prototyps in Teamarbeit. Es werden sowohl gestalterische, als auch softwaretechnische Fragestellungen in Bezug auf die Realisierung eines Computerspiels behandelt:

- 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

---

Lernziel: 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 sind mit Techniken der Projektplanung vertraut, legen die für die Umsetzung notwendigen Arbeitsschritte in einem Implementierungsplan fest und organisieren selbstständig eine Arbeitsteilung unter den Teammitgliedern. Sie können geeignete Entwicklungswerkzeuge, Programmiersprachen und Bibliotheken identifizieren, einsetzen und bei Bedarf anpassen bzw. selbst entwickeln. Sie setzen Gestaltungs- und Spieleprinzipien souverän ein. Sie können ihre Arbeit im wissenschaftlichen und künstlerischen Kontext vorstellen und bewerten.

### **Modul Masterprojekt Konzeption - Mobile Experience**

Fachkürzel:	4.1
Modulverantwortliche(r):	Prof. KP Ludwig John
Dozent(in):	Prof. KP Ludwig John, Prof. Dr. Nik Klever
Semester:	1. Semester
Studienabschnitt:	Der Master IMS ist nicht in Studienabschnitte unterteilt.
Kreditpunkte:	15 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 4 SWS Eigenstudium: 22 Stunden pro Woche Gesamtaufwand: 25 Stunden pro Woche
Lehrform:	PA (Projektarbeit): die Studierenden arbeiten überwiegend selbstständig an einem individuellen Projekt.
Prüfung:	StA (Studienarbeit): wird semesterbegleitend sowohl während des Unterrichts, als auch selbstständig zu Hause angefertigt und Präs (Präsentation): am Ende des Semesters werden die individuellen Ergebnisse des Projekts präsentiert.
Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
Gewichtung:	Die Note der oben genannten Prüfung bildet die Modulendnote.
Modulabschluss:	Das Modul schließt mit der oben genannten Prüfung ab.
Verwendbarkeit:	Das Modul findet ausschließlich im Masterstudiengang »Interaktive Mediensysteme« Verwendung.
Voraussetzungen:	



## **Modul Masterprojekt Konzeption - Mobile Experience**

---

Inhalt: 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 weitgehend 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.

---

Lernziel: Die Studierenden sind vertraut mit aktuellen Fragestellungen und Trends im eigenen fachlichen Umfeld. Sie sind in der Lage Projektideen zu generieren und dies prototypisch konzeptionell wie technisch zu realisieren und diesbezüglich neue Lösungen zu entwickeln. Die Studierenden sind das Arbeiten in interdisziplinären Gruppen gewöhnt.

### **Modul Masterprojekt Produktion - Mobile Experience**

Fachkürzel:	4.2
Modulverantwortliche(r):	Prof. KP Ludwig John
Dozent(in):	Prof. KP Ludwig John, Prof. Dr. Nik Klever
Semester:	2. Semester
Studienabschnitt:	Der Master IMS ist nicht in Studienabschnitte unterteilt.
Kreditpunkte:	15 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 4 SWS Eigenstudium: 22 Stunden pro Woche Gesamtaufwand: 25 Stunden pro Woche
Lehrform:	PA (Projektarbeit): die Studierenden arbeiten überwiegend selbstständig an einem individuellen Projekt.
Prüfung:	StA (Studienarbeit): wird semesterbegleitend sowohl während des Unterrichts, als auch selbstständig zu Hause angefertigt und Präs (Präsentation): am Ende des Semesters werden die individuellen Ergebnisse des Projekts präsentiert.
Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
Gewichtung:	Die Note der oben genannten Prüfung bildet die Modulendnote.
Modulabschluss:	Das Modul schließt mit der oben genannten Prüfung ab.
Verwendbarkeit:	Das Modul findet ausschließlich im Masterstudiengang »Interaktive Mediensysteme« Verwendung.
Voraussetzungen:	



### **Modul Masterprojekt Produktion - Mobile Experience**

---

Inhalt: Die Studierenden entwickeln ein prototypisch vorliegendes Projekt 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.

---

Lernziel: Die Studierenden sind vertraut mit aktuellen Fragestellungen und Trends im eigenen fachlichen Umfeld. Sie sind in der Lage prototypische Ansätze bis zum Produkt auszuentwickeln. Die Studierenden sind das Arbeiten in interdisziplinären Gruppen gewöhnt.

### **Modul Masterthesis**

Fachkürzel:	5.1
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Wolfgang Kowarschick
Dozent(in):	sämtliche hauptamtlich Lehrenden der Fakultät für Gestaltung und der Fakultät für Informatik
Semester:	3. Semester
Studienabschnitt:	Der Master IMS ist nicht in Studienabschnitte unterteilt.
Kreditpunkte:	25 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzstudium: 0 SWS Eigenstudium: 41,7 Stunden pro Woche Gesamtaufwand: 41,7 Stunden pro Woche
Lehrform:	Eigenstudium
Prüfung:	MT (Masterthesis): schriftliche Ausarbeitung der Masterarbeit und Präs (Präsentation): die Studierenden präsentieren hochschulöffentlich die Ergebnisse ihrer Masterrarbeit.
Noten:	Die Notenziffern 1,0 bis 5,0 um 0,3 erniedrigt oder erhöht, wobei die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 ausgeschlossen sind.
Gewichtung:	Die Note der Masterarbeit wird doppelt gewichtet.
Modulabschluss:	Die Note der oben genannten Prüfung bildet die Modulendnote.
Verwendbarkeit:	Das Modul ist ausschließlich im Masterstudiengang »Interaktive Mediensysteme« verwendbar.
Voraussetzungen:	Die beiden Module »Masterprojekt Konzeption« und »Masterprojekt Produktion« müssen erfolgreich absolviert worden sein.



## Modul Masterthesis

---

**Inhalt:** Die Masterarbeit als Abschluss des Studiengangs »Interaktive Mediensysteme« führt die im Studium gewonnenen Fertigkeiten, Kenntnisse und Erkenntnisse zusammen und soll einen dezidiert innovativen Charakter in dem selbst gewählten gestalterischen, künstlerischen oder informationstechnischen Gebiet aufzeigen. Ihre Entstehung wird von einem Erst- und eventuell einem Zweitprüfer (insbesondere im Falle von Masterarbeiten mit gestalterischem und informationstechnischem Inhalt) konzeptionell beratend begleitet. In der Masterarbeit ist insbesondere auszuführen, inwieweit die Zielstellung der Arbeit erreicht wurde, welche offenen Fragen auch nach der Bearbeitung des Problems bestehen und wie diese ansatzweise zu lösen sind. Bei der Bearbeitung ist besonderer Wert auf die Methodik und die Einhaltung wissenschaftlicher Standards zu legen. Die Masterarbeit kann verschiedene Formen annehmen:

1. eine rein theoretische Arbeit in schriftlicher Form.
2. ein gestalterisches oder künstlerisches Werk, das von einer schriftlichen Arbeit begleitet wird.
3. ein Werk aus dem Bereich der angewandten Informatik, das von einer schriftlichen Arbeit begleitet wird.
4. eine Mischform aus den drei oben genannten Formen.

---

**Lernziel:** Ziel ist es, eine komplexe, forschungsrelevante Fragestellung aus dem Gebiet der „Interaktiven Mediensysteme“ selbstständig mit wissenschaftlichen und künstlerischen Methoden zu bearbeiten, Kenntnis der fachwissenschaftlichen Terminologien und des aktuellen Wissenschaftsdiskurses unter Beweis zu stellen und die gewonnenen Erkenntnisse präsentieren, diskutieren und verteidigen zu können.

