

MODULHANDBUCH

- Modul 1.1 Medieninformatik 1
- Modul 1.2 Informatik
- Modul 1.3 Programmieren 1
- Modul 1.4 Mathematik für Informatik 1
- Modul 1.5 Grundlagen der Gestaltung

- Modul 2.1 Medieninformatik 2
- Modul 2.2 Medieninformatik 3
- Modul 2.3 Programmieren 2
- Modul 2.4 Mathematik für Informatik 2
- Modul 2.5 Englisch

- Modul 3.1 Medientheorie
- Modul 3.2 Projekt, Teil 1
- Modul 3.3 Media Engineering
- Modul 3.4 Mathematik und Physik

- Modul 4.1 Projekt, Teil 2
- Modul 4.2 Projekt, Teil 3
- Modul 4.3 Rechnernetze und technische Grundlagen digitaler Medien
- Modul 4.4 Computergrafik

- Modul 5.1 Auslandssemestervorbereitung Englisch
- Modul 5.2 Ausland
- Modul 5.3 Ausland
- Modul 5.4 Ausland
- Modul 5.5 Auslandssemesternachbereitung

- Modul 7.1 Praxissemestervorbereitung
- Modul 7.2 Praxissemester
- Modul 7.3 Praxissemester
- Modul 7.4 Bachelor-Thesis, Teil 1
- Modul 7.5 Bachelor-Thesis, Teil 2

Wahlpflichtmodule

Wahlpflichtfächer aus dem Bereich „Praktische Mediengestaltung“ :

Wahlpflichtmodul 3.6: AV-Medien, Animation

Wahlpflichtmodul 3.7: 3D-Design

Wahlpflichtmodul 3.8: Visualistik, Illustration

Wahlpflichtmodul 3.9: Auditive Gestaltung

Wahlpflichtfächer aus dem Bereich „Medientheorie und Analyse“ :

Wahlpflichtmodul 6.6: Medienrecht

Wahlpflichtmodul 6.7: Semiotik digitaler Medien

Wahlpflichtmodul 6.8: Psychologie digitaler Medien

Wahlpflichtfächer aus dem Bereich „Praktische Medieninformatik“ :

Wahlpflichtmodul 6.9: Bild-, Audio- und Videoverarbeitung

Wahlpflichtmodul 6.10: Datenbanken

Wahlpflichtmodul 6.11: Hypermediasysteme

Wahlpflichtmodul 6.12: Computer-Generated Imagery

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Wahlpflichtmodul 6.13: Mensch-Computer-Interaktion, Medien-Ergonomie

Wahlpflichtmodul 6.14: Multimediale Breitbandkommunikation

Wahlpflichtfächer aus dem Bereich „Anwendungen der Medieninformatik“ :

Wahlpflichtmodul 6.15: Lehr-/Lernsysteme

Wahlpflichtmodul 6.16: Electronic Services

Wahlpflichtmodul 6.17: Spiele

Wahlpflichtfächer aus dem Bereich „Anwendungen der Mediengestaltung“ :

Wahlpflichtmodul 6.18: Interaktive Kommunikation

Wahlpflichtmodul 6.19: Dramaturgie und Konzeption

Wahlpflichtmodul 6.20: Intermediale Gestaltung

Wahlpflichtmodul 6.21: Interface Design/Ergonomie

Medieninformatik 1

Modulcode	1.1
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M1.1 Medieninformatik 1
Semester	Wintersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Barbara Grüter
E-Mail Adresse	grueter@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5486
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<p>Theorien digitaler Medien, Strategien der Gestaltung, Fallstudien Medientheorie im Kontext von Medieninformatik und -design - Grundbegriffe und Kontroversen der Medieninformatik (Interaktion, Zeichen, Zeichenbildung, Raum/Zeit) - Gebrauch digitaler Medien, menschliche Informationsverarbeitung, Interaktion, Kommunikation, Erfahrung, Emotion; - Eigenart und Potenzial digitaler Medien im Vergleich (Computer als Maschine, Werkzeug, Medium).</p> <p>Soft Skills und wissenschaftliches Arbeiten werden wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.</p>
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen Fragen der Analyse, Entwicklung und Gestaltung digitaler Medien mit Hilfe medientheoretischer Konzepte formulieren und mittels entsprechender Methoden angehen können (Labor/Übung).

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	interdisziplinäre Entwicklungsarbeit
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	keine
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	keine
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	keine
Mögliche Folgemodule	Modul 2.1: Medieninformatik 2

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	jedes Wintersemester
-------------------	----------------------

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch
Niveaustufe	1. Semester
Bemerkungen	

Informatik

Modulcode	1.2
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M1.2 Informatik
Semester	Wintersemester
Verantwortlicher Dozent	Professur Softwaretechnik
E-Mail Adresse	
Telefon	
Sprechstunde	
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Logik: Aussagenlogik, Prädikatenlogik - Automaten: Endliche Automaten, Ausführung in prozeduralen Programmen, Anwendungen - Algorithmus: Beschreibung, Komplexität, Standardalgorithmen (z.B. Suchverfahren) <p>Weitere mögliche Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formale Sprachen: Semantik, Syntax, Grammatiken, Anwendungen z.B. in XML - Modellierung von Nebenläufigkeit: Stellen-Transitions-Netze <p>Soft Skills und wissenschaftliches Arbeiten (Modellbildung, Problemlösen, Verifikation, Recherche, Argumentation) werden wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.</p>
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen die wesentlichen Formalismen der Informatik kennen.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Labor (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	schriftliche Arbeit unter Aufsicht (Klausur)
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung veranstaltungsbegleitend erfolgreiche Bearbeitung der Übungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung
Voraussetzungen für die Teilnahme	
Eingangsvoraussetzungen	keine

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	keine
Erwartungen an TeilnehmerInnen	Kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	keine
Mögliche Folgemodule	2.3 Programmieren 2

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	jedes Wintersemester
-------------------	----------------------

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch
Niveaustufe	1. Semester
Bemerkungen	

Programmieren 1

Modulcode	1.3
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M1.3 Programmieren 1
Semester	Wintersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Helmut Eirund
E-Mail Adresse	eirund@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5438
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de

Weitere Ansprechpartner

Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien
-------------------	--

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Programmierumgebung: Werkzeuge, Betriebssystem (Einführungen) - prozedurale Programmierung: Algorithmus-Findung, Problemlösen ggf. in vereinfachten Umgebungen - Elementare Sprachkonzepte: Datentypen, Variablen, Kontrollstrukturen - Ein-/Ausgabe, Dateien - Spezifikation, Vor- und Nachbedingungen u.ä. - Grundbegriffe der objektorientierten Programmierung: Objekt, Klasse, Instanz, Eigenschaften - Vererbung: Klassenhierarchie, Polymorphie - erste Praxis in einer objektorientierten Programmiersprache <p>Soft Skills und wissenschaftliches Arbeiten (Modellbildung, Problemlösen, Verifikation, Recherche, Argumentation) werden wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.</p>
---------------------	--

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen wesentliche Konzepte und Methoden der Informatik anwenden können. Sie sollen praktische Erfahrungen in der Programmierung besitzen.
--	---

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	schriftliche Arbeit unter Aufsicht (Klausur)
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung veranstaltungsbegleitend erfolgreiche Bearbeitung der Übungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Eingangsvoraussetzungen	keine
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	keine
Erwartungen an TeilnehmerInnen	kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	keine
Mögliche Folgemodule	Modul 2.3: Programmieren 2

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	Siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	Jedes Wintersemester
-------------------	----------------------

Umfang des Moduls

Arbeitsaufwand

Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch
Niveaustufe	1. Semester

Bemerkungen

Mathematik für Informatik 1

Modulcode	1.4
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M1.4 Mathematik für Informatik 1
Semester	Wintersemester
Verantwortlicher Dozent	Der Einsatz von Dozenten (derzeit Dr. Dachkovski und Prof. Dr. Loviscach) für dieses Modul wird vom Studiengangsleiter koordiniert.
E-Mail Adresse	jlovisca@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5487
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Grundbegriffe der Logik - Axiomatik, Beweistechniken - naive Mengenlehre inkl. Relationen und Funktionen - Zahlenbereiche N, Z, Q, R - Grundbegriffe der Algebra (Gruppe, Ring usw.) - Kombinatorik - Stochastik (Wahrscheinlichkeit, bedingte Wahrscheinlichkeit, diskrete Zufallsgrößen) <p>Soft Skills und wissenschaftliches Arbeiten (Modellbildung, Problemlösen, Verifikation, Recherche, Argumentation) werden an der HSB wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.</p>
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen Einsicht in Fragestellungen und Konzepte sowie Methoden der Mathematik gewinnen. Dabei steht die Anwendung von diskreten Strukturen, der linearen Algebra für Zwecke der Informatik im Vordergrund. Die Studierenden sollen einen Diskurs über mathematische Gegenstände führen können.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Seminar (S), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	schriftliche Arbeit unter Aufsicht (Klausur)
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung veranstaltungsbegleitend erfolgreiche Bearbeitung der Übungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	keine
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	keine
Erwartungen an TeilnehmerInnen	kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben, zum Beispiel: Precht u.a. (Hg.), Mathematik für Nichtmathematiker
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	keine
Mögliche Folgemodule	2.4 Mathematik für Informatik 2

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	jedes Wintersemester
-------------------	----------------------

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 S + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	1. Semester
Bemerkungen	

Grundlagen der Gestaltung

Modulcode	1.5
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Semester	Wintersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. David Oswald
E-Mail Adresse	david.oswald@hs-bremen.de
Telefon	0421 5905 5437
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	- Farbenlehre, Kompositionslehre, Wahrnehmungsphänomene, Entwurfsmethodik, Typografie - Intensivierung des Aufnahme-, Analyse-, Vorstellungs- und Reflektionsvermögens durch analoge wie digitale Mittel
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen insbesondere formalästhetische Aufgaben selbstständig bearbeiten können.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	Entwicklungsarbeit gestalterischer Art
Form der Studienleistung	Als Prüfungsvorleistung veranstaltungsbegleitend erfolgreiche Bearbeitung der Übungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	keine
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	keine
Erwartungen an TeilnehmerInnen	kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	keine
Mögliche Folgemodule	3.5 Wahlpflichtmodul praktische Mediengestaltung

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der
Hochschulausbildung

siehe Modulkataster

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls

jedes Wintersemester

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart

Pflichtmodul

Kontaktstunden in SWS

2 SU, 2 L + 1 mÜ

Selbststudium in Stunden

8

Credits

6

Sprache

Deutsch

Niveaustufe

1. Semester

Bemerkungen

Medieninformatik 2

Modulcode	2.1
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M2.1 Medieninformatik 2
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Barbara Grüter
E-Mail Adresse	grueter@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5486
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	...
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<p>Medientypologie, Rahmenbedingungen, Management</p> <ul style="list-style-type: none"> - Digitalisierung klassischer Medien (Medientypologie); - Herstellung und Gebrauch digitaler Medien - ergonomische, ökonomische, rechtliche Rahmenbedingungen, - Management (Medienprojekt, Information, Content). <p>Soft Skills und wissenschaftliches Arbeiten werden wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.</p>
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	<p>Die Studierenden sollen Fragen der Analyse, Entwicklung und Gestaltung digitaler Medien mit Hilfe medientheoretischer Konzepte formulieren und mittels entsprechender Methoden angehen können (Labor/Übung) und sie sollen Probleme und Rahmenbedingungen der Herstellung und des Gebrauchs digitaler Medien kennen und berücksichtigen lernen.</p>

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	Interdisziplinäre Entwicklungsarbeit und mündliche Prüfung
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	keine
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte des Moduls Medieninformatik 1
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit
Skript	s. AULIS

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	1.1 Medieninformatik 1
Mögliche Folgemodule	alle Module des dritten Semesters

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	jedes Sommersemester
-------------------	----------------------

Umfang des Moduls

Arbeitsaufwand

Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch
Niveaustufe	2. Semester
Bemerkungen	

Medieninformatik 3

Modulcode	2.2
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M2.2 Medieninformatik 3
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Helmut Eirund
E-Mail Adresse	eirund@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5438
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de

Weitere Ansprechpartner

Semester	Wintersemester
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<p>Spezifische Konzepte und Modelle der Analyse, Entwicklung und Gestaltung digitaler Medien auf einem bestimmten Themengebiet wie zum Beispiel virtuelle Gemeinschaften oder Mobile Gaming.</p> <ul style="list-style-type: none"> - spezifische Konzepte und Modelle der ästhetischen, ergonomischen, ökonomischen und technologischen Gestaltung - spezifische Fragen der Gestaltung und Umsetzung nach künstlerischen, technologischen, ökonomischen Prinzipien, - spezifische Methoden der Gestaltung und Evaluation, - spezifische Probleme des Kommunikations- und Medienmanagements - Ausgewählte Themen aktueller Forschung - Labor/Übung Recherche, Analyse, Konzeptentwicklung und Gestaltung digitaler Medien in kleinen Projekten <p>Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Problemformulierung, Analyse, Recherche und Verifikation - Modellbildung - wissenschaftliche Argumentation - wissenschaftliches Schreiben: Aufbau, Zitate usw. - Präsentationen gestalten und durchführen <p>Weiteres mögliches Thema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Aspekte individuellen und sozialen Lernens <p>Soft Skills und wissenschaftliches Arbeiten (Modellbildung, Problemlösen, Verifikation, Recherche, Argumentation) werden wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.</p>
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen Fragen der Analyse, Entwicklung und Gestaltung digitaler Medien mit Methoden des Ingenieurs angehen lernen (Labor/Übung) und ihre Kompetenzen in Verbindung mit der Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten entwickeln.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Form der Prüfungsleistung	Entwicklungsarbeit softwaretechnischer Art und Referat mit schriftlicher Ausarbeitung
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung
Voraussetzungen für die Teilnahme	
Eingangsvoraussetzungen	keine
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte des Moduls Medieninformatik 1
Erwartungen an TeilnehmerInnen	kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	2.1 Medieninformatik 2
Mögliche Folgemodule	alle Module des dritten Semesters
Verwendbarkeit des Moduls	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
Dauer und Häufigkeit des Moduls	
Turnus des Moduls	jedes Sommersemester
Umfang des Moduls Arbeitsaufwand	
Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch
Niveaustufe	2. Semester
Bemerkungen	

Programmieren 2

Modulcode	2.3.
-----------	------

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M2.3. Programmieren 2
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Helmut Eirund
E-Mail Adresse	eirund@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5438
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Exception-Handling: Methoden der Fehlerbehandlung, Exceptions - Threads, Prozesse, IP-Kommunikation - Datenstrukturen: Listen, Bäume, Graphen - Grundlagen von UML - Standard-Bibliotheken - GUI-Programmierung <p>Soft Skills und wissenschaftliches Arbeiten (Modellbildung, Problemlösen, Verifikation, Recherche, Argumentation) werden wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.</p>
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen wesentliche Konzepte und Methoden der Informatik anwenden können. Sie sollen praktische Erfahrungen in der Programmierung besitzen.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	mündliche Prüfung
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung veranstaltungsbegleitend erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	keine
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Informatik, Programmieren 1

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Erwartungen an TeilnehmerInnen	kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	1.3 Programmieren 1
Mögliche Folgemodule	medieninformatische Module der folgenden Semester

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	jedes Sommersemester
-------------------	----------------------

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch
Niveaustufe	2. Semester
Bemerkungen	

Mathematik für Informatik 2

Modulcode	2.4
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M2.4 Mathematik für Informatik 2
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Der Einsatz von Dozenten (derzeit Dr. Dachkovski und Prof. Dr. Loviscach) für dieses Modul wird vom Studiengangsleiter koordiniert.
E-Mail Adresse	jlovisca@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5487
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Lineare Algebra (reelle Standardvektorräume, Geraden und Ebenen, lineare Abbildungen, Skalar- und Vektorprodukt, Matrizen, Determinanten, Grundlagen der Lösung linearer Gleichungssysteme) - Exponential-, Logarithmus- und trigonometrische Funktionen - komplexe Zahlen - Folgen reeller Zahlen; Grenzwert, Stetigkeit reellwertiger Funktionen einer Variablen <p>Weitere mögliche Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - topologische und metrische Strukturen - Handhabung eines Computeralgebra-/Computernumeriksystems <p>Soft Skills und wissenschaftliches Arbeiten (Modellbildung, Problemlösen, Verifikation, Recherche, Argumentation). Diese Kompetenzen werden an der HSB wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.</p>
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen Einsicht in Fragestellungen und Konzepte sowie Methoden der Mathematik gewinnen. Dabei steht in diesem Modul die Algebra und Analysis für Zwecke der Informatik und der Medieninformatik im Vordergrund. Die Studierenden sollen einen Diskurs über mathematische Gegenstände führen können.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Seminar (S), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	schriftliche Arbeit unter Aufsicht (Klausur)
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung veranstaltungsbegleitend erfolgreiche Bearbeitung der Übungen

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen

keine

Teilnehmerzahl

SU 36, L 18, mÜ 18

Vorausgesetzte Kenntnisse

Inhalte des Moduls Mathematik 1

Erwartungen an TeilnehmerInnen

kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben

Skript

s. AULIS

Literaturhinweise

Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben, zum Beispiel:
Precht u.a. (Hg.), Mathematik für Nichtmathematiker

Weitere Informationen im WWW

s. AULIS

Vorhergehende Module

1.4 Mathematik für Informatik 1

Mögliche Folgemodule

3.4 Mathematik und Physik

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der
Hochschulausbildung

siehe Modulkataster

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls

jedes Sommersemester

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart

Pflichtmodul

Kontaktstunden in SWS

2 SU + 2 S + 1 mÜ

Selbststudium in Stunden

8

Credits

6

Sprache

Deutsch

Niveaustufe

2. Semester

Bemerkungen

Englisch

Modulcode	2.5
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M2.5 Englisch
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Der Einsatz von Dozenten für dieses Modul wird vom Fremdsprachenzentrum koordiniert.
E-Mail Adresse	
Telefon	
Sprechstunde	
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<p>„Refresher“-Kurs, in dem vorhandene Kenntnisse der englischen Sprache aufgefrischt und vertieft werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sprechen: Alltagssituationen, Höflichkeiten, Small Talk, kurze Fachvorträge - Grammatik- und Vokabulärerweiterung - Hörverständnis - Verhandlungsendlich: Bewerbungsgespräche, Erstellen von Bewerbungsunterlagen - Fachenglisch: Lesen und Diskussion von informatischer Fachlektüre
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen Sicherheit im Umgang mit der englischen Sprache erlangen. Der Kurs dient in erster Linie der Verbesserung der Ausdrucksfähigkeit und bereitet damit sowohl auf den Aufenthalt im englischsprachigen Ausland vor als auch auf die Teilnahme an englischsprachigen Lehrveranstaltungen.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Sprachunterricht (SP)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	schriftliche Arbeit unter Aufsicht (Klausur)
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung veranstaltungsbegleitend erfolgreiche Bearbeitung der Übungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	keine
Teilnehmerzahl	20 (SP)
Vorausgesetzte Kenntnisse	keine

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Erwartungen an TeilnehmerInnen	kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	keine
Mögliche Folgemodule	M 5.1 Englisch, Vorbereitung Auslandssemester

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	jedes Sommersemester
-------------------	----------------------

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	4 SP
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch/Englisch
Niveaustufe	2. Semester
Bemerkungen	

Medientheorie

Modulcode	3.1
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M 3.1 Medientheorie
Semester	Wintersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Barbara Grüter
E-Mail Adresse	grueter@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421 5905 5486
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenart und Potenziale digitaler Medien im Vergleich (logisch-historisch, klassische Medien, Computer als Maschine, Werkzeug, Medium); • Grundzüge verschiedener medientheoretischer Ansätze (z.B. Technik-, Kommunikations-, Tätigkeitstheorien) • medienwissenschaftliche Grundbegriffe (Medium, Interaktion, Zeichen, Zeichenbildung, Raum/Zeit); • Konzepte und Methoden <ul style="list-style-type: none"> - Modell- und Theoriebildung; - Interaktionsdesign, Entwurfsmethoden - Analyse, Herstellung, Gebrauch, Evaluation digitaler Medien • Prototypische Studien <p>Weitere mögliche Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zahl, Wort, Bild und digitale Medien • materielle und diskursive Eigenschaften von Medien • Konzepte von Wahrheit und Viabilität, Konstruktion, Erleben, Wandel von Wirklichkeit • Theorien von Einzelmedien • Theorien visueller Kommunikation • Aktuelle Themen der Forschung
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen wesentliche Ansätze und Methoden der Medientheorie verstehen und umsetzen können. In Labor, Übung oder Seminar sollen sie Erfahrungen in der theoretischen und in der praktischen Arbeit sammeln, indem sie Referate erarbeiten bzw. kleinere Projekte realisieren.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Labor(L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	je nach Aufgabenstellung Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder interdisziplinäre Entwicklungsarbeit

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung
Voraussetzungen für die Teilnahme	
Eingangsvoraussetzungen	keine
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Medieninformatik 1, 2, 3
Erwartungen an TeilnehmerInnen	Aktive Mitarbeit
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben, zum Beispiel: Manovich, Lev: The Language of New Media, MIT Press
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	keine
Mögliche Folgemodule	alle Module des vierten Semesters
Verwendbarkeit des Moduls	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
Dauer und Häufigkeit des Moduls	
Turnus des Moduls	jedes Wintersemester
Umfang des Moduls Arbeitsaufwand	
Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	3. Semester
Bemerkungen	

Projekt, Teil 1

Modulcode	3.2
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M3.2 Projekt, Teil 1
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	alle Hochschullehrer der Medieninformatik
E-Mail Adresse	
Telefon	
Sprechstunde	
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	Die Studierenden bearbeiten arbeitsteilig eine größere Fragestellung der Medieninformatik mit Methoden der Informatik, der Gestaltung und der der Medienwissenschaften. Sie praktizieren und organisieren ihre Teamarbeit unter Anleitung durch einen oder möglichst mehrere Lehrende.
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden besitzen Einblick in die Anforderungen und Methoden der Entwicklung Digitaler Medien in arbeitsteiliger Praxis. Sie vertiefen ihre Kenntnisse und Fähigkeiten in Programmierung, Gestaltung und Konzeption.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Projekt (P), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	Projektarbeit
Form der Studienleistung	

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	Module Medieninformatik 1, 2, 3; Informatik; Programmieren 1, 2; Grundlagen der Gestaltung
Teilnehmerzahl	P 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Siehe Eingangsvoraussetzungen
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit und Übernahme von Verantwortung im Team
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	alle Grundlagenmodule

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Mögliche Folgemodule Projekt, Teil 2 und 3

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der
Hochschulausbildung siehe Modulkataster

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls jedes Sommersemester

Umfang des Moduls

Arbeitsaufwand

Modulart Pflichtmodul

Kontaktstunden in SWS 4 P + 1 mÜ

Selbststudium in Stunden 8

Credits 6

Sprache Deutsch oder Englisch nach Ankündigung

Niveaustufe 3. Semester

Bemerkungen

Media Engineering

Modulcode	3.3
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M3.3 Media Engineering
Semester	Wintersemester
Verantwortlicher Dozent	Professur Softwaretechnik
E-Mail Adresse	
Telefon	
Sprechstunde	
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Kenntnisse des Software-Engineerings (Stufen der Softwareentwicklung, Phasen-/Zyklusmodelle usw.) erweitert und spezifiziert durch Besonderheiten des Media Engineering - Konzepte und Methoden des Medienprojektmanagements, typische Probleme - Analyse von Medien-Systemen - Entwurfs-Methoden - Entwurfsentscheidungen für den Medieneinsatz, Interaktionsformen - Qualitätssicherung - Werkzeuge, Entwicklungsumgebungen
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen Kenntnisse von Grundlagen des Media-Engineering erlangen und in einem durchgängigen Entwicklungsprozess berücksichtigen lernen. Sie können ein Multimedia-System spezifizieren und systematisch realisieren.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Labor(L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	softwaretechnische Entwicklungsarbeit
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung veranstaltungsbegleitend erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	Medieninformatik 1, 2, 3; Programmieren 1, 2; Informatik; Grundlagen der Gestaltung
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Vorausgesetzte Kenntnisse	
Erwartungen an TeilnehmerInnen	Kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	Medieninformatik 1
Mögliche Folgemodule	
<i>Verwendbarkeit des Moduls</i>	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
<i>Dauer und Häufigkeit des Moduls</i>	
Turnus des Moduls	jedes Wintersemester
<i>Umfang des Moduls</i>	
<i>Arbeitsaufwand</i>	
Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	3. Semester
Bemerkungen	

Mathematik und Physik

Modulcode	3.4
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M3.4 Mathematik und Physik
Semester	Wintersemester
Verantwortlicher Dozent	Der Einsatz von Dozenten (derzeit Dr. Plaß und Prof. Dr. Loviscach) für dieses Modul wird vom Studiengangsleiter koordiniert.
E-Mail Adresse	jlovisca@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5487
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Differentialrechnung (Ableitung, Ableitungsregeln, lokale Extrema) - Integralrechnung (Hauptsatz, Integrationstechniken) - numerische Aspekte (Rundungsfehler, Approximation) - Taylor-Reihe <p>Physikalische Grundlagen der Digitalen Medien verknüpft mit deren mathematischer Beschreibung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechnen mit Einheiten, (inverse) Proportionalität- Grundbegriffe der Wellenausbreitung - physikalische Grundlagen von Optik und Akustik - Geschwindigkeit, Beschleunigung, Kraft
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen Einsicht in Fragestellungen und Konzepte sowie Methoden der Mathematik gewinnen. Dabei steht die Anwendung von Medieninformatik-orientierter Physik im Vordergrund.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Labor(L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	Klausur
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung veranstaltungsbegleitend erfolgreiche Bearbeitung der Übungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	keine
-------------------------	-------

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	
Erwartungen an TeilnehmerInnen	kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	jedes Wintersemester
-------------------	----------------------

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	3. Semester
Bemerkungen	

Projekt, Teil 2

Modulcode	4.1
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	4.1 Projekt 2
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	alle Hochschullehrer der Medieninformatik
E-Mail Adresse	
Telefon	
Sprechstunde	
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	Die Studierenden bearbeiten arbeitsteilig eine größere Fragestellung der Medieninformatik mit Methoden der Informatik, der Gestaltung und der der Medienwissenschaften. Sie praktizieren und organisieren ihre Teamarbeit unter Anleitung durch einen oder möglichst mehrere Lehrende.
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden besitzen Einblick in die Anforderungen und Methoden der Entwicklung Digitaler Medien in arbeitsteiliger Praxis. Sie vertiefen ihre Kenntnisse und Fähigkeiten in Programmierung, Gestaltung und Konzeption.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Projekt (P), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	Projektarbeit
Form der Studienleistung	

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	Projekt, Teil 1
Teilnehmerzahl	P 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit und Übernahme von Verantwortung im Team
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	Projekt, Teil 1

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Mögliche Folgemodule

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der
Hochschulausbildung

siehe Modulkataster

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls

jedes Sommersemester

Umfang des Moduls

Arbeitsaufwand

Modulart

Pflichtmodul

Kontaktstunden in SWS

4 P + 1 mÜ

Selbststudium in Stunden

8

Credits

6

Sprache

Deutsch oder Englisch nach Ankündigung

Niveaustufe

4. Semester

Bemerkungen

Projekt, Teil 3

Modulcode	4.2
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M4.2 Projekt, Teil 3
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	alle Hochschullehrer der Medieninformatik
E-Mail Adresse	
Telefon	
Sprechstunde	
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	Die Studierenden bearbeiten arbeitsteilig eine größere Fragestellung der Medieninformatik mit Methoden der Informatik, der Gestaltung und der der Medienwissenschaften. Sie praktizieren und organisieren ihre Teamarbeit unter Anleitung durch einen oder möglichst mehrere Lehrende.
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden besitzen Einblick in die Anforderungen und Methoden der Entwicklung Digitaler Medien in arbeitsteiliger Praxis. Sie vertiefen ihre Kenntnisse und Fähigkeiten in Programmierung, Gestaltung und Konzeption.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Projekt (P), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	Projektarbeit
Form der Studienleistung	

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	Projekt, Teil 1
Teilnehmerzahl	P18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit und Übernahme von Verantwortung im Team
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	Projekt, Teil 1

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Mögliche Folgemodule

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der
Hochschulausbildung

siehe Modulkataster

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls

jedes Sommersemester

Umfang des Moduls

Arbeitsaufwand

Modulart

Pflichtmodul

Kontaktstunden in SWS

4 P + 1 mÜ

Selbststudium in Stunden

8

Credits

6

Sprache

Deutsch oder Englisch nach Ankündigung

Niveaustufe

4. Semester

Bemerkungen

Rechnernetze und technische Grundlagen digitaler Medien

Modulcode	4.3
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M4.3 Rechnernetze und technische Grundlagen digitaler Medien
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Der Einsatz von Dozenten (derzeit Prof. Dr. Richard Sethmann und Dr. Plaß) für dieses Modul wird vom Studiengangsleiter koordiniert.
E-Mail Adresse	sethmann@hs-bremen.de
Telefon	0421 5905 5483
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<p>Technik der Digitalen Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strom, Spannung, Widerstand, elektrische Leistung - Technische Grundlagen von Signalspeicherung und -übertragung (z.B. AD-/DA-Wandlung, magnetische/optische Speicher, elektrische/optische/Funk-Übertragung, Datenreduktion) - Technik von Ein-/Ausgabegeräten - Standards aus den genannten Bereichen <p>- Grundlagen Netze: Terminologie, Netzmodelle (OSI, TCP/IP), Übertragungsmedien, strukturierte Verkabelung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ethernet: Grundlagen, Technologien, Switching - IP-Adressierung und TCP/IP- Protokollstapel, Subnetzbildung - Routing: Grundlagen, statische/dynamische Routen, Routingprotokolle - Firewall: Grundlagen, Paketfilter <p>Als durchgängige Themen: Konzeption und Implementierung eines Netzes, Recherche und Dokumentation, selbständiges Erarbeiten von den speziellen Lösungen. Diese Kompetenzen werden an der HSB wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.</p>
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen die grundlegenden Begriffe im Bereich Rechnernetze und Netzsicherheit kennen und in selbst konzipierten Netzen umsetzen können.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Labor(L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Form der Prüfungsleistung	schriftliche Arbeit unter Aufsicht (Klausur) und Entwicklungsarbeit technischer Art
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung veranstaltungsbegleitend erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung
Voraussetzungen für die Teilnahme	
Eingangsvoraussetzungen	keine
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Mathematik für Informatik 1, 2; Programmieren 1, 2
Erwartungen an TeilnehmerInnen	kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben, zum Beispiel:
Literaturhinweise	Tanenbaum: Computer Networks; Curriculum of the Cisco Networking Academy Program; Stevens: TCP/IP Illustrated, Volume 1: The Protocols.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	Multimediale Breitbandkommunikation
Verwendbarkeit des Moduls	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
Dauer und Häufigkeit des Moduls	
Turnus des Moduls	jedes Sommersemester
Umfang des Moduls Arbeitsaufwand	
Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	4.Semester
Bemerkungen	

Computergrafik

Modulcode	4.4
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M4.4 Computergrafik
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Jörn Loviscach
E-Mail Adresse	jlovisca@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5487
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen grafischer (Fenster-)Oberflächen; eine typische Programmierschnittstelle - Grundlagen der 2D-Grafik (eine typische Programmierschnittstelle für 2D-Grafik, Raster-/Vektordarstellung, Bézier-Kurven, elementare Filter der Bildbearbeitung, Antialiasing) - Grundlagen der 3D-Grafik (eine typische Programmierschnittstelle für 3D-Grafik, Grundlagen der geometrischen Modellierung, homogene Koordinaten, affine und projektive Transformationen, z-Buffer, Raytracing, Schattierung/Texturierung, Grundlagen der Animation) <p>Als durchgängige Themen: Konzeption und Test von Software (Objektorientierung, Exceptions und Asserts, Debugging), Recherche und Dokumentation, selbständiges Erarbeiten von Algorithmen und Programmierschnittstellen. Diese werden wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.</p>
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen die grundlegenden Begriffe und Algorithmen der geometrischen Modellierung und der grafischen Präsentation dreidimensionaler Szenen in Rastergrafik kennen und in selbst entwickelten Programmen umsetzen können. Sie sollen über erste Fähigkeiten im Umgang mit typischen Programmierschnittstellen für 2D- und für 3D-Grafik verfügen, einschließlich herkömmlicher grafischer Oberflächen.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Labor(L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	Entwicklungsarbeit softwaretechnischer Art
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten –	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung

Notenskala

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	keine
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Mathematik für Informatik 1, 2; Mathematik und Physik; Informatik, Programmieren 1, 2
Erwartungen an TeilnehmerInnen	kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben, zum Beispiel: Brill/Bender: Computergrafik; Shirley: Fundamentals of Computer Graphics
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	Computer-Generated Imagery, 3D-Design

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	jedes Sommersemester
-------------------	----------------------

Umfang des Moduls

Arbeitsaufwand

Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	4. Semester
Bemerkungen	

Auslandssemestervorbereitung Englisch

Modulcode	5.1
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M5.1 Auslandssemestervorbereitung Englisch
Semester	Wintersemester
Verantwortlicher Dozent	Der Einsatz von Dozenten für dieses Modul wird vom Fremdsprachenzentrum koordiniert
E-Mail Adresse	
Telefon	
Sprechstunde	
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<p>Vertiefungs- und Aufbaukurs, in dem vorhandene Kenntnisse der englischen Sprache und informatikspezifische Themen vertieft werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sprechen: Alltagssituationen, Höflichkeiten, Small Talk, Fachvorträge - Grammatik- und Vokabularerweiterung - Hörverständnis - Lesen und Schreiben: Lesen und Diskussion von Fachlektüre, schriftliche Ausarbeitung von Fachvorträgen
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	<p>Die Studierenden sollen auf das Alltagsleben in einer englischsprachigen Gesellschaft und auf die Teilnahme an englischsprachigen Lehrveranstaltungen in Zusammenhang mit ihrem Auslandsaufenthalt vorbereitet werden.</p> <p>Über diese Fachkompetenz hinausgehend, sollen die Studierenden Methodenkompetenz entwickeln und Transferleistungen erbringen, in dem sie in integrierten Übungen das Gelernte auf bisher unbekannte Problemstellungen anwenden. Durch die Zusammenarbeit dabei mit anderen und durch die Reflexion der Zusammenarbeit soll parallel die Sozialkompetenz gestärkt werden. Die Studierenden sollen eigene Fähigkeiten und Stärken erkennen und damit situationsgerecht umgehen können (Selbstkompetenz).</p>

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Sprachunterricht (SP)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	Mündliche Prüfung
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung veranstaltungsbegleitend erfolgreiche Bearbeitung der Übungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	keine
Teilnehmerzahl	20
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte des Moduls Englisch
Erwartungen an TeilnehmerInnen	Kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	Modul 2.5: Englisch
Mögliche Folgemodule	

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	jedes Wintersemester
-------------------	----------------------

**Umfang des Moduls
Arbeitsaufwand**

Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	4 SP
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Englisch
Niveaustufe	5. Semester
Bemerkungen	

Ausland

Modulcode	5.2
	5.3
	5.4

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung Fachbereich Elektrotechnik und Informatik

Studiengang Bachelor Medieninformatik

Lerngebiet M5.2 Wahlpflichtfach aus dem jeweiligen Angebot der besuchten Hochschule
 M5.3 Wahlpflichtfach aus dem jeweiligen Angebot der besuchten Hochschule
 M5.4 Wahlpflichtfach aus dem jeweiligen Angebot der besuchten Hochschule

Semester Wintersemester

**Umfang des Moduls
 Arbeitsaufwand**

Modulart Pflichtmodule

Credits 18

Sprache nach Festlegung der Partnerhochschule (i.d.R. Englisch)

Niveaustufe 5. Semester

Bemerkungen Die Studierenden treffen mit dem sie betreuenden Professor der HSB vor Beginn des Auslandsaufenthaltes eine Lernziel-Vereinbarung. Darin wird das Angebot der Partnerhochschule besprochen und sichergestellt, dass die Auswahl des Studierenden fachlich, quantitativ und qualitativ genügt. Diese Vereinbarung wird am Ende des Semesters überprüft.

Auslandssemesternachbereitung

Modulcode	5.5
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M5.5 Auslandssemesternachbereitung
Semester	Wintersemester
Verantwortlicher Dozent	Der Einsatz von Dozenten für dieses Modul wird vom Studiengangsleiter koordiniert.
E-Mail Adresse	
Telefon	
Sprechstunde	
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	Auf Basis von Literatur und Unterrichtsmedien, aber auch durch Reflexion und Analyse ihrer eigenen Auslandserfahrungen beschäftigen sich die Studierenden unter Anleitung mit transnationalen Aspekten digitaler Medien: - (inter-)kulturelle Aspekte der Gestaltung digitaler Medien, - interkulturelle Kommunikation und Zusammenarbeit, - Mediensysteme, -nutzung und -rezeption im internationalen Vergleich, - technische Verfahren und konzeptionelle Vorgehensmodelle zur Internationalisierung und Lokalisierung interaktiver Systeme
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden wissen um kulturelle Unterschiede und ausgewählte Eigenheiten, sind sich ihrer eigenen kulturellen Bindung bewusst und können damit offen umgehen. Sie kennen Gestaltungsprinzipien und Vorgehensweisen zur internationalen Vermarktung, wissen aber zugleich um deren Grenzen.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminar (S), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	schriftlich ausgearbeitetes Referat
Form der Studienleistung	

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	keine
Teilnehmerzahl	S 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	keine
Erwartungen an TeilnehmerInnen	kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	jedes Wintersemester
-------------------	----------------------

Umfang des Moduls

Arbeitsaufwand

Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	4 S, 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	5. Semester
Bemerkungen	

Praxissemestervorbereitung

Modulcode	7.1
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	M7.1 Praxissemestervorbereitung
Semester	Wintersemester
Verantwortlicher Dozent	Der Einsatz von Dozenten für dieses Modul wird vom Studiengangsleiter koordiniert.
E-Mail Adresse	
Telefon	
Sprechstunde	
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	Grundbegriffe und Systematik der Betriebswirtschaft, Entwicklung von Existenzgründungsideen, Unternehmensziele und -strategien, konstitutive Entscheidungen des Unternehmens, Führung und Organisation, Marketing und strategische Marketinganalysen, Auswahl des Marktes, Gestaltung des Leistungsangebotes, Absatzlogistik, Preispolitik und Mediawerbung.
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Diese Veranstaltung soll ein Grundverständnis der Zusammenhänge unternehmerischen Handelns für Medieninformatiker vermitteln und damit auf das sich anschließende Praxissemester vorbereiten. Über diese Fachkompetenz hinausgehend, sollen die Studierenden Methodenkompetenz entwickeln und Transferleistungen erbringen, in dem sie in integrierten Übungen das Gelernte auf bisher unbekannte Problemstellungen anwenden. Durch die Zusammenarbeit mit anderen und durch die Reflexion dieser Zusammenarbeit soll parallel die Sozialkompetenz gestärkt werden. Die Studierenden sollen eigene Fähigkeiten und Stärken erkennen und damit situationsgerecht umgehen können.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Seminar (S), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	Schriftlich ausgearbeitetes Referat
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Übungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	keine
-------------------------	-------

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Teilnehmerzahl	SU 36, S 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	keine
Erwartungen an TeilnehmerInnen	kontinuierliche selbständige Bearbeitung von begleitenden Übungsaufgaben
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	jedes Wintersemester
-------------------	----------------------

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart	Pflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 S +1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	7. Semester
Bemerkungen	

Praxissemester

Modulcode	7.2
	7.3

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung Fachbereich Elektrotechnik und Informatik

Studiengang Bachelor Medieninformatik

Lerngebiet M7.2, M7.3 Praktikum in einem Betrieb über neun Wochen

Semester Wintersemester

**Umfang des Moduls
Arbeitsaufwand**

Modulart Pflichtmodul

Selbststudium in Stunden je 12

Credits je 6

Sprache

Niveaustufe 7. Semester

Bemerkungen

Um den Lernerfolg des PRX-Semesters sicher zu stellen, werden folgende Regelungen getroffen:

Die Studierenden schließen einen PRX-Vertrag mit einem Betrieb, der von dem betreuenden Professor (PRX-Mentor) als PRX-relevant anerkannt wird.

Während des PRX-Semesters arbeiten die Studierenden zum größten Teil an einer zusammenhängenden Aufgabenstellung.

Der PRX-Mentor steht während des PRX-Semesters für fachliche und organisatorische Fragen zur Verfügung und hält Kontakt zum Studierenden und Betrieb.

Nach dem PRX-Semester wird das Ergebnis der Arbeit schriftlich in einem Bericht und mündlich in einem Vortrag präsentiert.

Bachelorarbeit

Modulcode	7.4
	7.5

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung Fachbereich Elektrotechnik und Informatik

Studiengang Bachelor Medieninformatik

Lerngebiet M7.4, M7.5 Bearbeitung eines vorgegebenen Themas mit wissenschaftlichen Methoden innerhalb von neun Wochen

Semester Wintersemester

**Umfang des Moduls
Arbeitsaufwand**

Modulart Pflichtmodul

Kontaktstunden in SWS 4 S

Selbststudium in Stunden 20

Credits Je 6

Sprache

Niveaustufe 7.Semester

Bemerkungen

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag
Wahlpflichtmodule

Für die Module 3.5 und 4.5, sowie 6.1 bis 6.5 sind informatikbezogene Wahlpflichtfächer aus dem Angebot des Fachbereichs zu wählen. Von Seiten der dem Studiengang Medieninformatik zugeordneten Lehrenden werden wechselnd Veranstaltungen aus dem folgenden Themenangebot angeboten:

2. Studienjahr:

Wahlpflichtfächer aus dem Bereich „Praktische Mediengestaltung“ :

- 3.6 AV-Medien, Animation
- 3.7 3D-Design
- 3.8 Visualistik, Illustration
- 3.9 Auditive Gestaltung

3. Studienjahr:

Wahlpflichtfächer aus dem Bereich „Medientheorie und Analyse“ :

- 6.6 Medienrecht
- 6.7 Semiotik digitaler Medien
- 6.8 Psychologie digitaler Medien

Wahlpflichtfächer aus dem Bereich „Praktische Medieninformatik“ :

- 6.9 Bild-, Audio- und Videoverarbeitung
- 6.10 Datenbanken
- 6.11 Hypermediasysteme
- 6.12 Computer-Generated Imagery
- 6.13 Mensch-Computer-Interaktion, Medien-Ergonomie
- 6.14 Rechnernetze

Wahlpflichtfächer aus dem Bereich „Anwendungen der Medieninformatik“ :

- 6.15 Lehr-/Lernsysteme
- 6.16 Electronic Services
- 6.17 Spiele

Wahlpflichtfächer aus dem Bereich „Anwendungen der Mediengestaltung“ :

- 6.18 Interaktive Kommunikation
- 6.19 Dramaturgie und Konzeption
- 6.20 Intermediale Gestaltung
- 6.21 Interface Design/Ergonomie

AV-Medien, Animation ,

Modulcode	3.6
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 3.6 AV-Medien, Animation
Semester	Wintersemester oder Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. David Oswald
E-Mail Adresse	david.oswald@hs-bremen.de
Telefon	0421 5905 5437
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Filmanalyse - Storyboard - Bildkomposition - Video Editing - Kameratechnik und Kameraführung - Tontechnik und Audiotbearbeitung - Analoge und digitale Videoformate - Grundlagen Compositing <p>Weiteres mögliches Thema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Filmgeschichte
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	<p>Die Studierenden sollen in der Lage sein, audio-visuelle Ausdrucksformen und Umsetzungsmöglichkeiten auf medialen Plattformen unter Berücksichtigung der umsetzungsspezifischen Besonderheiten im Digitalen Medium anzuwenden. Sie sollen verschiedene Ästhetiken digitalen Erzählens kennen. Projektbezogen sollen sie eine selbständige Ausdrucksform entwickeln, welche sich auf das gesamte Spektrum der Umsetzungsmöglichkeiten audiovisueller Medien beziehen kann (z.B. Trailer, Clip, audiovisuelle Installation/Inszenierung in realer wie „digitaler“ Umgebung).</p>

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	gestalterische Entwicklungsarbeit
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Mögliche Folgemodule	

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	nach Bedarf
-------------------	-------------

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	3./4. Semester
Bemerkungen	

WP 3D-Design

Modulcode	3.7
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 3.7 3-D Design
Semester	Wintersemester oder Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. David Oswald
E-Mail Adresse	david.oswald@hs-bremen.de
Telefon	0421 5905 5437
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - räumlich-plastische Darstellungsmöglichkeiten mit analogen (zeichnerischen) wie digitalen Mitteln - Räumliche Wahrnehmung - Perspektive - Licht und Schatten; Reflexion - Materialität, Oberflächen und ihre Darstellungsmöglichkeiten - Digitale Werkzeuge, Darstellungs- und Produktionsmöglichkeiten - Storyboard-Entwicklung, Animation - Digitale Konstruktion, Rendering, Animation <p>Wichtig erscheint, dass die Entwicklung drei- und vierdimensionaler Szenarien aus der Beobachtung der Welt entwickelt wird und nicht auf Basis der verwendbaren Software und ihrer Beschränkungen entsteht.</p>
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	<p>Dieses Modul hat zum Ziel, das dreidimensionale Vorstellungs- und Darstellungsvermögen zu intensivieren. Dazu gehören die Fähigkeiten, Aufgabenstellungen im Räumlichen und Plastischen wie auch im Zeitorientierten zu formulieren, zu gestalten und mit digitalen Mitteln umzusetzen. Ziel ist es, ein räumlich-plastisches Darstellungsvermögen zu vermitteln, um Problemstellungen dreidimensional im Virtuellen, ggf. zeit- und kontextbezogen, mit digitalen Mitteln gestalten und umsetzen zu können.</p>

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	gestalterische Entwicklungsarbeit
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten –	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung

Notenskala

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Grundlagen der Gestaltung
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Mögliche Folgemodule	Wahlpflichtmodule im Bereich Mediengestaltung

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	nach Bedarf
-------------------	-------------

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	3./4. Semester
Bemerkungen	

WP Visualistik/Illustration

Modulcode	3.8
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 3.8 Visualistik/Illustration
Semester	Wintersemester oder Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. David Oswald
E-Mail Adresse	david.oswald@hs-bremen.de
Telefon	0421 5905 5437
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de

Weitere Ansprechpartner

Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien
-------------------	--

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Umsetzung von Aufgabenstellungen aus dem Bereich der Illustration, Konstruktion, Animation - Darstellungsformen und -möglichkeiten auf analogen wie digitalen Medien und deren Umsetzung - Ästhetik der Illustration und Animation in digitalen Medien - Verhältnis Sprache/Bild/Bedeutung - Digitale Methoden der Illustration - Konzepte und Strategien der Visualisierung - Visualisierung von linearen und nichtlinearen Abläufen - Storyboard-Entwicklung <p>Weitere mögliche Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Präsentation von Wissen in Wissenschaft, Wirtschaft, Bildung und Kultur - Illustration und Animation als Mittel literarischen Erzählens
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	<p>Dieses Modul hat zum Ziel, unter Rückbezug auf analoge Methoden der Illustration und gestalterischen Visualistik digitale Darstellungsmethoden zur gestalterischen Umsetzung auf dem digitalen Medium zu vermitteln. Die Studierenden sollen ihr Vorstellungsvermögen für den Einsatz künstlerisch-gestalterischer Prozesse im Bereich Visualistik/Illustration schulen. Sie sollen in der Lage sein, Inhalte auf zentrale Aussagen zu verdichten und diese anschaulich und den Anforderungen der Anwendung entsprechend darzustellen. Die Studierenden sollen die Grundlagen qualitativ anspruchsvoller und in den digitalen Medien anwendbarer Typografie und deren Einsatz bei der Gestaltung von Layouts und Raster für digitale Anwendungsbereiche beherrschen.</p>

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	gestalterische Entwicklungsarbeit

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung
Voraussetzungen für die Teilnahme	
Eingangsvoraussetzungen	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Grundlagen der Gestaltung
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Mögliche Folgemodule	Wahlpflichtmodule im Bereich Mediengestaltung
Verwendbarkeit des Moduls	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
Dauer und Häufigkeit des Moduls	
Turnus des Moduls	nach Bedarf
Umfang des Moduls Arbeitsaufwand	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	3./4. Semester
Bemerkungen	

WP Auditive Gestaltung

Modulcode	3.9
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 3.9 Auditive Gestaltung
Semester	Wintersemester oder Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. David Oswald
E-Mail Adresse	david.oswald@hs-bremen.de
Telefon	0421 5905 5437
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Audioaufnahmen und Umgang mit Editierprogrammen - akustische Hintergründe - Vermittlung von Methoden der Gestaltung von (aufgenommenen oder synthetisierten) Klängen - Diskussion von Beispiel auditiver Gestaltung aus Tradition und Gegenwart - Diskussion von Beispielen zum Bild-Ton-Verhältnis - Realisierung eines eigenen Projekts
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen lernen, in gestalterischen und künstlerischen Prozessen selbständig und kreativ mit den Dimensionen Klang/Ton/Musik umzugehen. Ziel ist die Sensibilisierung für die Chancen und Risiken des Bild-Ton-Verhältnisses. Sie sollen ein historisches Bewusstsein im Hinblick auf Formen und Techniken auditiver Gestaltung und das Wissen um grundlegende Methoden digitaler Klangbearbeitung entwickeln.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	gestalterische Entwicklungsarbeit
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Grundlagen der Gestaltung

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Erwartungen an TeilnehmerInnen	Aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Mögliche Folgemodule	Wahlpflichtmodule im Bereich Mediengestaltung
<i>Verwendbarkeit des Moduls</i>	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
<i>Dauer und Häufigkeit des Moduls</i>	
Turnus des Moduls	nach Bedarf
<i>Umfang des Moduls Arbeitsaufwand</i>	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	3./4. Semester
Bemerkungen	

WP Medienrecht

Modulcode	6.6
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.6 Medienrecht
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Der Einsatz von Dozenten wird vom Studiengangsleiter koordiniert
E-Mail Adresse	
Telefon	
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<p>Grundlegende Fragen zur rechtlichen Seite der Herstellung und Nutzung digitaler Medien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kennzeichen-/Domainrecht - Content (Urheberrecht und Medienrecht i.e.S.) - Contracting (Vertriebsformen, Fernabsatzrecht, Auktionen, Community-Shopping, Kundenbindungssysteme) - Datenschutz (Datenschutzrechtliche Unterrichtung des Nutzers, Nutzungsprofile, Anonyme und pseudonyme Nutzungsmöglichkeiten, Einwilligung) - CyberMoney (Anforderungen an elektronische Zahlungssysteme, Homebanking) - WebVertising (Werbe- und Wettbewerbsrecht) - Haftung von Online-Diensten (Teledienstegesetz, Mediendienste-Staatsvertrag).
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen Wissen um Grundfragen des Medienrechts erlangen und berücksichtigen lernen. Sie sollen Erfahrungen im Umgang mit diesen Themen bei der Untersuchung und Gestaltung von Produkten, Prozessen und Systemen besitzen.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Seminar (S), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	mündliche Prüfung oder Referat mit schriftlicher Ausarbeitung
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Übungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	
Teilnehmerzahl	SU 36, S 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Medieninformatik 1, 2, 3; Medientheorie
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	nach Bedarf
-------------------	-------------

**Umfang des Moduls
Arbeitsaufwand**

Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 S + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Semiotik digitaler Medien

Modulcode	6.7
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.7 Semiotik digitaler Medien
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Barbara Grüter
E-Mail Adresse	grueter@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5486
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de

Weitere Ansprechpartner

Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien
-------------------	--

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Zeichen, Zeichensystem, Zeichenprozess (bei Peirce u.a.) - Entwicklung des Zeichenbegriffes - Semiotische Kennzeichnung von Hardware, Software und Interaktion - Semiotische Analyse von ausgewählten Anwendungen digitaler Medien - Semiotische Fragen der Gestaltung
---------------------	--

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen mit den Grundbegriffen der Semiotik vertraut werden, der Geschichte der Semiotik begegnen und semiotische Analysen auf Prozesse digitaler Medien (Kritik, Gestaltung) anwenden. Die Problematik der Zeichenbearbeitung durch algorithmische Prozesse soll zu einer Klärung der Begriffe Daten, Information und Wissen beitragen.
--	--

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Seminar (S), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder interdisziplinäre Entwicklungsarbeit
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der modulbezogenen Übungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	
Teilnehmerzahl	SU 36, S 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Medieninformatik 1, 2, 3; Medientheorie
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	nach Bedarf
-------------------	-------------

Umfang des Moduls

Arbeitsaufwand

Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 S + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Psychologie digitaler Medien

Modulcode	6.8
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.8 Psychologie digitaler Medien
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Barbara Grüter
E-Mail Adresse	grueter@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5486
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de

Weitere Ansprechpartner

Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien
-------------------	--

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<p>Grundlagen der Medienpsychologie und die Mensch-Maschine-Interaktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • mediale Vermittlung von Mensch-Welt-Beziehungen (Raum/Zeit, Identität, Körper/Geist); • menschliche Informationsverarbeitung und ihre Rolle im Kontext menschlicher Tätigkeit; • Architektur menschlicher Tätigkeit: Dimensionen, Ebenen, Formen menschlichen Denkens und Handelns wie Modi der sinnlichen Wahrnehmung, Kognition und Emotion, Sprache und Kommunikation im Kontext der Mediennutzung; • Zeitbasierte Konzepte, Bewegung und Entwicklung, psychologische Modelle der Entwicklung von Individuen, Gruppen, Organisationen; • Konzepte, Methoden, Techniken der Untersuchung von Nutzungsprozessen und ihrer Gestaltung durch digitale Medien.
---------------------	--

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen Grundlagen der Medienpsychologie kennen lernen. Sie sollen psychologische Modelle für Herstellung und Gebrauch digitaler Medien verstehen, bilden und nutzen können, sowie Methoden der Beschreibung, Analyse und Bewertung von Nutzungsprozessen beherrschen (Labor/Übung).
--	--

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Seminar (S), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder interdisziplinäre Entwicklungsarbeit
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der modulbezogenen Übungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Eingangsvoraussetzungen	
Teilnehmerzahl	SU 36, S 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Medieninformatik 1, 2, 3; Medientheorie
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	
<i>Verwendbarkeit des Moduls</i>	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
<i>Dauer und Häufigkeit des Moduls</i>	
Turnus des Moduls	nach Bedarf
<i>Umfang des Moduls Arbeitsaufwand</i>	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 S + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Bild-, Audio- und Videoverarbeitung

Modulcode	6.9
-----------	-----

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.9 Bild-, Audio- und Videoverarbeitung
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Der Einsatz von Dozenten (derzeit Dr. Plaß) wird vom Studiengangsleiter koordiniert.
E-Mail Adresse	jlovisca@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5487
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	Prof. Dr. Jörn Loviscach, Prof. Dr. Richard Sethmann
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende Begriffe der digitalen Bildverarbeitung: Abtastung, (Anti-) Aliasing, Quantisierung usw - Bildverbesserung und -restaurierung - Binärbilder, morphologische Operationen - Segmentierung: Diskontinuitätskriterien, Homogenitätskriterien, hybride Ansätze - Grundlagen der Audio- und der Video-Verarbeitung: Datenformate, Ansätze - Verfahren und technische Standards zur Reduktion von Bild-, Audio- und Videodaten - Gestalterische Anwendungen: Blenden, Chromakeying u.ä. - Lineare und nichtlineare Audiofilter (z.B. Klangregelung, Limiter) - Frequenzanalyse - Wiederherstellung gestörter Audiosignale (z.B. Multiband-Denoiser) <p>Als durchgängige Themen: Konzeption und Test von Software (Objektorientierung, Exceptions und Asserts, Debugging), Recherche und Dokumentation, selbständiges Erarbeiten von Algorithmen und Programmierschnittstellen. Diese werden wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.</p>
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen die grundlegenden Algorithmen, die für Bild-, Audio- und Videoverarbeitung eingesetzt werden, in selbst entwickelten Programmen umsetzen können.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	softwaretechnische Entwicklungsarbeit

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung
Voraussetzungen für die Teilnahme	
Eingangsvoraussetzungen	
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Mathematik für Informatik 1, 2; Mathematik und Physik; Informatik; Programmieren 1, 2
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben, zum Beispiel: Jähne: Digitale Bildverarbeitung; Gold/Morgan: Speech and Audio Signal Processing
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	
Verwendbarkeit des Moduls	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
Dauer und Häufigkeit des Moduls	
Turnus des Moduls	nach Bedarf
Umfang des Moduls Arbeitsaufwand	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Datenbanken

Modulcode	6.10
-----------	------

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.10 Datenbanken
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Helmut Eirund
E-Mail Adresse	eirund@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421-5905 5438
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de

Weitere Ansprechpartner

Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien
-------------------	--

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Entity-Relationship-Modell und relationales Datenmodell: Grundlagen, Relationenalgebra, Normalformen - Formulierung von Abfragen über übliche grafische Oberflächen - SQL: Datendefinition, Schlüssel, Fremdschlüssel, Konsistenzbedingungen, Anwendung auf ausgewählten Datenbanksystemen - Anwendung von Datenbanktreibern und APIs, z.B. ODBC oder JDBC - Datenintegrität und Datenschutz: Begriffsklärung, Integritätsregeln in Datenbanksprachen <p>Weitere mögliche Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Information-Retrieval-Systeme - Speichern und Wiederauffinden von Multimediadaten: Audio, Video, Geo-Grafik usw. - weitere relationale Anfrage-Sprachen - ein objektorientiertes Datenmodell
---------------------	---

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden kennen die theoretischen Grundlagen der relationalen Datenbanksysteme, besitzen praktische Erfahrungen in der Konzeption von Datenbanken und in der Anwendung mindestens einer Anfragesprache zur Definition, Abfrage und Manipulation von relationalen Datenbanken.
--	---

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	schriftliche Arbeit unter Aufsicht (Klausur)
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung veranstaltungsbegleitend erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Mathematik für Informatik 1, 2; Informatik; Programmieren 1, 2
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben, zum Beispiel: Heuer/Saake: Datenbanken – Konzepte und Sprachen; Eirund/Kohl: Datenbanken, leicht gemacht; Matthiesen/Unterstein: Relationale Datenbanken und SQL
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	nach Bedarf
-------------------	-------------

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Hypermediasysteme

Modulcode	6.11
-----------	------

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.11 Hypermediasysteme
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Helmut Eirund
E-Mail Adresse	eirund@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421-5905 5438
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	Prof. David Oswald
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen der Herstellung und des Gebrauchs nichtlinearer, vernetzter Medien - Übergang von linearen zu nichtlinearen, vernetzten Medien - Typologie vernetzter Anwendungen - Entwurf und Gestaltung von vernetzten Anwendungen (Architekturen, Interaktionsstrukturen und Content) - Nutzungsformen von vernetzten Medien - Organisation und Gestaltung von Nutzungsprozessen
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden kennen Konzepte und Methoden der Erkenntnis und der Herstellung vernetzter Systeme und besitzen Kompetenzen im Entwurf von vernetzten Systemen.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	softwaretechnische Entwicklungsarbeit
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Medieninformatik 1, 2, 3; Mathematik für Informatik 1, 2; Informatik; Programmieren 1, 2
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Skript	Entwicklungsschritte
Literaturhinweise	s. AULIS
Weitere Informationen im WWW	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Vorhergehende Module	s. AULIS
Mögliche Folgemodule	
<i>Verwendbarkeit des Moduls</i>	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
<i>Dauer und Häufigkeit des Moduls</i>	
Turnus des Moduls	nach Bedarf
<i>Umfang des Moduls Arbeitsaufwand</i>	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Computer-Generated Imagery

Modulcode	6.12
-----------	------

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.12 Computer-Generated Imagery
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Jörn Loviscach
E-Mail Adresse	jlovisca@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5487
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de

Weitere Ansprechpartner

Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien
-------------------	--

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsablauf der 3D-Animation (Storyboard, Animatics, Lip Sync usw.) - grundlegende Animationsmethoden (Tweening; skelettbasierte Verformung, Morphing; Motion Capture) - fortgeschrittene Verfahren von Modellierung, Animation und Rendering (z.B. Subdivision Surfaces, Partikelsysteme, Radiosity) - fortgeschrittene Handhabung, innere Struktur und Skript-Programmierung studiotauglicher 3D-Animations-Software <p>Weitere mögliche Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Echtzeit-Verfahren z.B. für Spiele (z.B. Shadow Volumes; Vertex- und Pixel-Shader) - Optimierung des Renderns (z.B. Level of Detail, Occlusion Culling) <p>Als durchgängige Themen: Konzeption und Test von Software (Objektorientierung, Exceptions und Asserts, Debugging), Recherche und Dokumentation, selbständiges Erarbeiten von Algorithmen und Programmierschnittstellen. Diese werden wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.</p>
---------------------	---

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen in der Lage sein, grundlegende und ausgewählte aktuelle Algorithmen und Verfahren der 3D-Animation in eigenen Projekten einzusetzen (Offline-Produktion, aber auch interaktiv/Echtzeit, z.B. für Spiele). Sie sollen die Struktur und Handhabung entsprechender Softwarelösungen so weit verstehen, dass sie diese produktiv anwenden und z.B. durch Skriptprogramme an eigene Anforderungen anpassen können.
--	---

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	softwaretechnische Entwicklungsarbeit

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung
Voraussetzungen für die Teilnahme	
Eingangsvoraussetzungen	
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Mathematik für Informatik 1, 2; Mathematik und Physik; Informatik; Programmieren 1, 2
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben, zum Beispiel: Watt/Policarpo: 3D Games, Vol. I; Shirley/Morley: Realistic Ray Tracing
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	
Verwendbarkeit des Moduls	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
Dauer und Häufigkeit des Moduls	
Turnus des Moduls	nach Bedarf
Umfang des Moduls Arbeitsaufwand	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Mensch-Computer-Interaktion, Medien-Ergonomie

Modulcode	6.13
-----------	------

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.13 Mensch-Computer-Interaktion, Medien-Ergonomie
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Barbara Grüter
E-Mail Adresse	grueter@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5486
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<p>Grundlagen der Softwareergonomie und des Usability-Engineering</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über verschiedene Konzepte der Mensch-Computer-Interaktion • Grundbegriffe der Softwareergonomie und des Usability-Engineering im Kontext der Nutzeraktivitäten • Paradigmen, Modelle und Metaphern der Mediennutzung • Modi des Gebrauchs und der menschlichen Informationsverarbeitung (Erfahrung, Emotion), • Strategien der Analyse, Entwicklung und Gestaltung digitaler Medien durch Konzepte und Methoden des Usability-Engineering als Dimension des Media-Engineering <p>- für Individuen, Gruppen und Organisationen; - mit Blick auf Normen, Arbeitsaufgaben, Bewegungsfluss und die Generierung von Wissen;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fallstudien, • Kriterien wie Lernförderlichkeit und Erwartungskonformität, internationale Ergonomie-Standards und nationale Arbeitsschutzbestimmungen. • Aktuelle Themen der Forschung
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	<p>Die Studierenden sollen Grundlagen des Gebrauchs digitaler Medien, sowie Konzepte und Methoden des Usability-Engineering kennen lernen. Sie sollen den interdisziplinären Charakter ihrer Tätigkeit realisieren und Kompetenzen der Erfassung von Tätigkeiten und Bewegungen der Nutzer und der Gestaltung von Interaktionsstrukturen durch Hardware und Software (Architektur und Benutzerschnittstellen) digitaler Medien entwickeln (Labor/Übung).</p>

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	Referat mit schriftlicher Ausarbeitung oder interdisziplinäre Entwicklungsarbeit

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung
Voraussetzungen für die Teilnahme	
Eingangsvoraussetzungen	
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Medieninformatik 1, 2, 3; Informatik; Programmieren 1, 2; Grundlagen der Gestaltung
Erwartungen an TeilnehmerInnen	Aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben. Zum Beispiel:
Literaturhinweise	Shneiderman, B. & Ch. Plaisant (2004) Designing the User Interface. Strategies for Effective Human-Computer Interaction. IV Edition (Fall 2004); Addison-Wesley Nielsen, J. (1993). Usability Engineering. Academic Press Nielsen, J. (2000). Designing web usability: the practice of simplicity. Indianapolis: New Riders Publishing
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	
Verwendbarkeit des Moduls	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
Dauer und Häufigkeit des Moduls	
Turnus des Moduls	nach Bedarf
Umfang des Moduls Arbeitsaufwand	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Multimediale Breitbandkommunikation

Modulcode	6.14
-----------	------

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 14 Multimediale Breitbandkommunikation
Semester	Wintersemester oder Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Richard Sethmann
E-Mail Adresse	sethmann@hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5483
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	Einführung MBK-Systeme, VoIP, Video, QoS, Komprimierungsverfahren, Multimediale Kommunikationssysteme wie z.B. ATM, MPLS, UMTS Als durchgängige Themen: Konzeption und Implementierung eines komplexen Netzes für multimediale Anwendungen, Recherche und Dokumentation, selbständiges Erarbeiten von den speziellen Lösungen. Diese werden an der HS Bremen wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen die grundlegenden Begriffe und Techniken im Bereich multimedialer Breitbandkommunikation kennen und in selbst konzipierten Netzen umsetzen können.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	schriftliche Arbeit unter Aufsicht (Klausur) und Entwicklungsarbeit technischer Art
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Rechnernetze; Informatik; Programmieren 1, 2
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Weitere Informationen im WWW	zum Beispiel: Ralf Steinmetz: Multimedia-Technologie
Vorhergehende Module	s. AULIS
Mögliche Folgemodule	

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	nach Bedarf
-------------------	-------------

Umfang des Moduls

Arbeitsaufwand

Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Lehr-/Lernsysteme

Modulcode	6.15
-----------	------

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.15 Lehr-/Lernsysteme
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Helmut Eirund
E-Mail Adresse	eirund@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5438
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de

Weitere Ansprechpartner

Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien
-------------------	--

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Veränderung des Lernens in der Informationsgesellschaft - Modelle vom Lernen und pädagogische Theorie - Lehr-/Lernsysteme für Bildungsanwendungen - Entwicklung von Lehr-/Lernsystemen - kooperative Lernumgebungen - Dramaturgie in Lernsystemen
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Digitale Medien sollen im Hinblick auf ihre Bedeutung für, ihre Wirkungen auf und ihre Einbettung in Bildungskontexte verstanden werden. Die Studierenden sollen die Veränderungen von Bildungsprozessen durch Digitale Medien kennen lernen, die Bedeutung von Lernkonzepten und ihre Umsetzung in Software und in Lernarrangements verstehen und Software für Bildungsumgebungen gestalten lernen.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	Entwicklungsarbeit softwaretechnischer Art
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Medieninformatik 1, 2, 3; Informatik; Programmieren 1, 2; Grundlagen der Gestaltung

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Erwartungen an TeilnehmerInnen	Aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	
Verwendbarkeit des Moduls	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
Dauer und Häufigkeit des Moduls	
Turnus des Moduls	nach Bedarf
Umfang des Moduls Arbeitsaufwand	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Electronic Services

Modulcode	6.16
-----------	------

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.16 Electronic Services
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Helmut Eirund
E-Mail Adresse	eirund@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5438
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de

Weitere Ansprechpartner

Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien
-------------------	--

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Gestaltung von Geschäftsmodellen und Diensten von Geschäftsmodellen unter besonderer Berücksichtigung von verteilten Strukturen und entsprechenden Organisationsmodellen - Modelle und Rahmenmodelle für die Gestaltung von Diensten als Teil von Geschäftsmodellen (Produktkataloge, Information, Matching, Verhandlung und Abwicklung) - Techniken und Standards (z.B. XML und spezifische Standards wie ebXML, .NET, JXTA) - Modelle und Konzepte zur Bewertung von Electronic Services - Informations- und Kommunikationsmanagement bei Elektronischen Diensten - Ausgewählte Fallbeispiele aus E-Business, Intra- und Interorganisationssystemen, Knowledge-Management, Spielen, E-Learning u.ä. <p>Als durchgängige Themen: Recherche, Evaluation von Lösungsansätzen, selbständiges Bearbeiten von technischen und anwendungsbezogenen Teilfragen. Diese Themen werden wesentlich durch die modulbezogene Übung vermittelt.</p>
---------------------	---

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen Einblick in die Konzeption und Verwendung von elektronischen Diensten erhalten, die aktuellen Technologien in einfachen eigenen Projekten einsetzen und technisch sowie ökonomisch gestalten können.
--	--

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	softwaretechnische Entwicklungsarbeit
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten –

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Notenskala

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Medieninformatik 1, 2, 3; Informatik; Programmieren 1, 2; Grundlagen der Gestaltung; Rechnernetze
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	nach Bedarf
-------------------	-------------

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Spiele

Modulcode	6.17
-----------	------

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.17 Spiele
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. Dr. Helmut Eirund
E-Mail Adresse	eirund@informatik.hs-bremen.de
Telefon	0421-5905 5438
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Klassifikation von Spielmechanismen - Entwurf des Spiel-Plots - Spielmechanismen - Look-and-Feel, User-Interface - Ambiente, AV-Design - Gameplay-Pattern Design - Spiel-Tokens und OO-Entwurf - Software-Architektur für Spiele
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sind in der Lage, Spiele bzgl. ihrer grundlegenden Mechanismen zu analysieren und zu bewerten. Sie können durch anwenden der Entwurfsmethoden ein Spiel zu einem gegebenen Genre systematisch konzipieren und einen groben Software-Entwurf ableiten.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	interdisziplinäre Entwicklungsarbeit
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Inhalte der Module Medieninformatik 1, 2, 3; Informatik; Programmieren 1, 2;

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Erwartungen an TeilnehmerInnen	Grundlagen der Gestaltung; Computergrafik aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	
Mögliche Folgemodule	
<i>Verwendbarkeit des Moduls</i>	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
<i>Dauer und Häufigkeit des Moduls</i>	
Turnus des Moduls	nach Bedarf
<i>Umfang des Moduls Arbeitsaufwand</i>	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Interaktive Kommunikation

Modulcode	6.18
-----------	------

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.18 Interaktive Kommunikation
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. David Oswald
E-Mail Adresse	david.oswald@hs-bremen.de
Telefon	0421/5905-5437
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de

Weitere Ansprechpartner

Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien
-------------------	--

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Konzeption, Gestaltung und Umsetzung von kommunikativen, interaktionsbezogenen Szenarien. - Phänomene der Kommunikation und Interaktion - menschliche vs. systemische Kommunikation - Psychologie der Kommunikation - Semiotik - Entwurfs- und Entwicklungsmethodik für interaktive Systeme und der Interaktion mit ihnen - Darstellungs- und Umsetzungsmöglichkeiten mit digitalen Werkzeugen - Konzeption, Gestaltung, Simulation und Umsetzung interaktiver Szenarien <p>Im Vordergrund stehen die Entwicklung und Gestaltung der Inhalte und die Strukturierung interaktiver Prozesse in der Mensch-System-Kommunikation.</p>
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	<p>Ziel ist es, interaktive Prozesse mit digitalen Medien und Interaktionsformen konzipieren sowie entsprechende Darstellungs- und Interaktionsformen konzipieren, gestalten und simulieren zu können. Im Vordergrund stehen dabei die Gestaltung der Dialoge und die Konzeption von Interaktions-Szenarien, die in Bezug zu den transportierenden Inhalten und zur Nutzergruppe entwickelt werden.</p>

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	gestalterische Entwicklungsarbeit
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Grundlagen der Gestaltung
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Mögliche Folgemodule	

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	nach Bedarf
-------------------	-------------

Umfang des Moduls Arbeitsaufwand

Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Dramaturgie und Konzeption

Modulcode	6.19
-----------	------

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.19 Dramaturgie und Konzeption
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Der Einsatz von Dozenten wird vom Studiengangsleiter koordiniert. siehe http://www.informatik.hs-bremen.de
E-Mail Adresse	
Telefon	
Sprechstunde	
Weitere Ansprechpartner	
Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen der klassischen Dramaturgie (z.B. Dreiakter, Subdramaturgien, Spannungskurven) - Motivationen und emotionale Reaktionen - Analyse dramaturgischer Effekte - Dramaturgie und emotionale Zielsetzungen - Dramaturgie in linearen, narrativen Medien - Dramaturgie in nichtlinearen, interaktiven Medien - Konzeption und Gestaltung von Ausdruckformen mit verschiedenen dramaturgischen Zielsetzungen
Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen in der Lage sein, Grundprinzipien der Dramaturgie und Erzählkonzeption auf Darstellungsformen in analogen und digitalen Medien anwenden zu können. Die zeitbasierte Abfolge ist dabei nicht notwendig linear, sondern kann durch individuelle oder systembedingte Interaktion nicht-linear sein. Gerade in digitalen Medien bietet sich die Möglichkeit, auf die Handlungen und Situationen eines einzelnen Betrachters oder Benutzers einzugehen und individuelle Dramaturgien zeitgleich zu entwickeln. Ziel ist es, Ausdrucks- und Darstellungsformen in digitalen wie auch in analogen Medien zu entwickeln, die in ihrer zeitlichen Abfolge spezifische Dramaturgien beinhalten und in besonderer Weise emotional und intellektuell wahrgenommen werden.

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	gestalterische Entwicklungsarbeit
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten –

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Notenskala

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Grundlagen der Gestaltung
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Mögliche Folgemodule	

Verwendbarkeit des Moduls

Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
--	---------------------

Dauer und Häufigkeit des Moduls

Turnus des Moduls	nach Bedarf
-------------------	-------------

**Umfang des Moduls
Arbeitsaufwand**

Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Intermediale Gestaltung

Modulcode	6.20
-----------	------

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.20 Intermediale Gestaltung
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. David Oswald
E-Mail Adresse	david.oswald@hs-bremen.de
Telefon	0421 5905 5437
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de

Weitere Ansprechpartner

Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien
-------------------	--

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse bestehender Darstellungs-, Kommunikations- und Interaktionsformen hinsichtlich der Möglichkeit von Kombinationen oder wechselseitigen Bezügen - Entwicklung und Gestaltung von konsistenten, medienspezifischen Darstellungen und ihren wechselseitigen Bezügen - Entwickeln von Inhalten und Gestaltung ihrer Umsetzung bzw. Adaption für verschiedene mediale Umsetzungsformen
---------------------	--

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Die Studierenden sollen in der Lage sein, digitale, medienübergreifende Produktionen und Ereignisse (aus den Bereichen Kunst, Musik, Design und digitale Technologien) zu konzipieren und zu entwickeln. Sie sollen wesentliche Verfahren der systematischen Verknüpfung digitaler und analoger Medien aus gestalterischer Sicht kennen und ihrer Wechselwirkungen untereinander einschätzen können. Sie entwerfen auf digitaler Technologie basierende Szenarien, Interaktionen und Installationen zwischen Mensch und Raum (digital und analog). Im Vordergrund steht die gestaltete digitale Umwelt.
--	---

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	gestalterische Entwicklungsarbeit
Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala

Standard laut ECTS
siehe Prüfungsordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Eingangsvoraussetzungen	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Vorausgesetzte Kenntnisse	Grundlagen der Gestaltung
Erwartungen an TeilnehmerInnen	Aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Mögliche Folgemodule	
<i>Verwendbarkeit des Moduls</i>	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
<i>Dauer und Häufigkeit des Moduls</i>	
Turnus des Moduls	nach Bedarf
<i>Umfang des Moduls Arbeitsaufwand</i>	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	

WP Interface Design / Ergonomie

Modulcode	6.21
-----------	------

Rahmenbedingungen

Anbietende Einrichtung	Fachbereich Elektrotechnik und Informatik
Studiengang	Bachelor Medieninformatik
Lerngebiet	WP 6.21 Interface Design / Ergonomie
Semester	Sommersemester
Verantwortlicher Dozent	Prof. David Oswald
E-Mail Adresse	david.oswald@hs-bremen.de
Telefon	0421 5905 5437
Sprechstunde	siehe http://www.informatik.hs-bremen.de

Weitere Ansprechpartner

Veranstaltungsort	ZIMT – Zentrum für Informatik und Medientechnologien
-------------------	--

Inhalte und Ausbildungsziele

Inhaltsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Konzeption und Gestaltung der Schnittstelle zwischen Mensch und System nach kommunikativen, ergonomischen und kognitiven Aspekten - Phänomene der Interaktion - Grundlagen des Interaktionsdesigns - Grundlagen der menschlichen Wahrnehmung und Informationsverarbeitung (Physiologie und Kognetik) - Grundlagen der Ergonomie und Ergometrie - Analyse existierender User-Interfaces (screen- wie objektbasierter Produkte) - Entwurfsmethodik für interaktive Prozesse und Mensch-Objekt-Relationen - Zielgruppenanalyse und -definitionen - Darstellung, Umsetzung bzw. Simulation von User Interfaces mit digitalen Werkzeugen <p>Weiteres mögliches Thema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - geschichtlicher Abriss über die Entwicklung der Mensch-Computer-Interaktion
---------------------	--

Qualifikationsziele des Moduls Learning Outcome	Ziel ist es, auf Basis von ergonomischen und kognitiven Erkenntnissen Benutzungsszenarien zu konzipieren, zu gestalten und umzusetzen bzw. zu simulieren. Im Vordergrund stehen dabei die Konzeption von Interaktions-Szenarien, die Gestaltung der Dialoge und die Gestaltung der Ein-/Ausgabe-Medien; die materielle bzw. Produktkomponente steht dabei im Hintergrund. Je nach Studienrichtung und Besetzung der Veranstaltung kann der Schwerpunkt insgesamt mehr auf die gestalterische Entwicklung (MG) oder auf die konzeptionell-strukturelle Entwicklung (MI) gelegt werden.
--	---

Lehr-, Lern- und Prüfungsformen

Form der Lehrveranstaltung	Seminaristischer Unterricht (SU), Laborübungen (L), modulbezogene Übung (mÜ)
Lernform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit und angeleitetes Selbststudium
Form der Prüfungsleistung	gestalterische Entwicklungsarbeit

FB4 Bachelor Medieninformatik Akkreditierungsantrag

Form der Studienleistung	als Prüfungsvorleistung erfolgreiche Bearbeitung der Laborübungen
<i>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten – Notenskala</i>	Standard laut ECTS siehe Prüfungsordnung
<i>Voraussetzungen für die Teilnahme</i>	
Eingangsvoraussetzungen	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Teilnehmerzahl	SU 36, L 18, mÜ 18
Vorausgesetzte Kenntnisse	Grundlagen der Gestaltung
Erwartungen an TeilnehmerInnen	aktive Mitarbeit, kontinuierliche und selbstständige Bearbeitung der Entwicklungsschritte
Skript	s. AULIS
Literaturhinweise	Die Literatur wird am Anfang der Veranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Informationen im WWW	s. AULIS
Vorhergehende Module	M1.5 Grundlagen der Gestaltung
Mögliche Folgemodule	
<i>Verwendbarkeit des Moduls</i>	
Verwendung des Moduls in der Hochschulausbildung	siehe Modulkataster
<i>Dauer und Häufigkeit des Moduls</i>	
Turnus des Moduls	nach Bedarf
<i>Umfang des Moduls Arbeitsaufwand</i>	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Kontaktstunden in SWS	2 SU + 2 L + 1 mÜ
Selbststudium in Stunden	8
Credits	6
Sprache	Deutsch oder Englisch nach Ankündigung
Niveaustufe	6. Semester
Bemerkungen	