Technische Universität Dresden
Fakultät Informatik

Studienordnung für den konsekutiven Master-Studiengang Medieninformatik

Vom #Ausfertigungsdatum#

Aufgrund von § 36 des Gesetzes über die Hochschulen im Freistaat Sachsen (Sächsisches Hochschulgesetz - SächsHSG) vom 10. Dezember 2008 (SächsGVBl. S. 900), das zuletzt durch Artikel 10 des Gesetzes vom 26. Juni 2009 (SächsGVBl. S. 375, 377) geändert worden ist, erlässt die Technische Universität Dresden die nachfolgende Studienordnung als Satzung.

Inhaltsübersicht

§ 1 Geltungsbereich

§ 2 Ziele des Studiums

§ 3 Zugangsvoraussetzungen

§ 4 Studienbeginn und Studiendauer

§ 5 Lehr- und Lernformen

§ 6 Aufbau und Ablauf des Studiums

§ 7 Inhalte des Studiums

§ 8 Leistungspunkte

§ 9 Studienberatung

§ 10 Anpassung von Modulbeschreibungen

§ 11 In-Kraft-Treten und Veröffentlichung

Anlage 1: Modulbeschreibungen

Anlage 2: Studienablaufplan

§ 1
Geltungsbereich

Diese Studienordnung regelt auf der Grundlage des Sächsischen Hochschulgesetzes und der Prüfungsordnung Ziel, Inhalt, Aufbau und Ablauf des Studiums für den konsekutiven Master-Studiengang Medieninformatik an der Technischen Universität Dresden.

§ 2
Ziele des Studiums

(1) Ziel des Master-Studiums der Medieninformatik ist es, wissenschaftliche Erkenntnisse aus dem Gebiet der Medieninformatik zu vermitteln und dem Studierenden anwendungsbezogene Einsatzmöglichkeiten aufzuzeigen.
Die Absolventen sind in der Lage, in dem sich dynamisch entwickelnden Markt multimedialer Anwendungssysteme integrative und interdisziplinäre Projekte in Forschung und Industrie aus einem weit gefächerten Anwendungsbereich zu planen und durchzuführen.

(2) Durch das Master-Studium der Medieninformatik sind die Studierenden befähigt, im Bereich der Medientechnik, Medienproduktion und Mediendidaktik und insbesondere auf dem Gebiet der Entwicklung multimedialer Anwendungen und Systeme in Forschung und Entwicklung tätig zu sein. Die Absolventen sind Ingenieurpersönlichkeiten, die in der Lage sind, in interdisziplinär besetzten Entwicklungs- und Forschungsteams die Interaktion zwischen Mensch und Computersystemen sowohl hinsichtlich ihrer kulturellen als auch ihrer kognitiven sowie ihrer systemtechnischen Dimension zu untersuchen und zu optimieren.

(3) Medieninformatiker sind neben der wissenschaftlichen Qualifikation mit Schlüsselqualifikationen wie Kommunikations- und Teamfähigkeit, Präsentations- und Moderationskompetenz ausgestattet. Ihre Ausbildung befähigt sie zur Übernahme von Verantwortung im Managementbereich.

(4) Die Absolventen sind in der Lage, nach entsprechender Einarbeitungszeit Aufgaben auf den folgenden berufspraktischen Feldern zu bewältigen:

- multimediale und webbasierte Kommunikations-, Kollaborations- und Informationssysteme,
- multimodale Interaktions-, Präsentations- und Visualisierungslösungen bzw. Benutzungsschnittstellen,
- Computergraphik, wissenschaftliche Visualisierung und virtuelle Realität sowie
- anwendungsspezifische Softwareproduktion für ein breites Anwendungsfeld bis hin zu verteilten Softwaresystemen, Edutainment und eLearning-Anwendungen.

§ 3
Zugangsvoraussetzungen

(1) Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist ein erster in Deutschland anerkannter berufsqualifizierender Hochschulabschluss in einem der folgenden Fachgebiete: Medieninformatik, Computervisualistik, Digitale Medien sowie andere, eng verwandte Fächer. Darüber hinaus sind besondere Fachkenntnisse im Bereich Software Engineering,

Medienerfassung, -bearbeitung und –gestaltung sowie im Entwurf intelligenter und verteilter komplexer Systeme erforderlich. Der Nachweis erfolgt durch ein Eignungsfeststellungsverfahren gemäß Eignungsfeststellungsordnung.

§ 4
Studienbeginn und Studiendauer

(1) Das Studium kann jeweils zum Wintersemester oder zum Sommersemester aufgenommen werden.

(2) Die Regelstudienzeit beträgt 4 Semester und umfasst neben der Präsenz das Selbststudium sowie die Master-Prüfung.

§ 5
Lehr- und Lernformen

(1) Der Lehrstoff ist modular strukturiert. In den einzelnen Modulen werden die Lehrinhalte durch Vorlesungen, Übungen, Seminare, Tutorien, Praktika, Komplexpraktika, Projektbearbeitungen, Sprachkurse, Exkursionen und das Selbststudium vermittelt, gefestigt und vertieft.

(2) In Vorlesungen wird in die Stoffgebiete der Module eingeführt. Übungen ermöglichen die Anwendung des Lehrstoffes in exemplarischen Teilbereichen. Seminare ermöglichen den Studierenden, sich auf der Grundlage von Fachliteratur oder anderen Materialien über einen ausgewählten Problembereich zu informieren, das Erarbeitete vorzutragen, in der Gruppe zu diskutieren und/oder schriftlich darzustellen. In Tutorien werden Studierende, insbesondere Studienanfänger beim Wissenserwerb und dem Erlernen überfachlicher Kompetenz unterstützt. Praktika dienen der Anwendung und Festigung des vermittelten Lehrstoffes sowie dem Erwerb von praktischen Fertigkeiten in potentiellen Berufsfeldern. Komplexpraktika stellen eine im hohen Grade durch die Studierenden selbst organisierte Bearbeitung einer zusammenhängenden umfangreichen Aufgabenstellung dar und dienen dem Training der Teamfähigkeit. Projektbearbeitung fördert die Teamfähigkeit und die gemeinschaftliche Inhaltserarbeitung, kann aber auch im Einzelprojekt der individuellen Umsetzung einer Aufgabe dienen. Sprachkurse vermitteln und trainieren Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten in der jeweiligen Fremdsprache. Sie entwickeln kommunikative und interkulturelle Kompetenz in einem akademischen und beruflichen Kontext sowie in Alltagssituationen. Im Rahmen von Exkursionen lernen die Studierenden ausgewählte Praxisfelder in anschaulicher und direkter Weise kennen. Im Selbststudium wiederholt und vertieft der Studierende die Lehrinhalte.

§ 6
Aufbau und Ablauf des Studiums

(1) Das Studium ist modular aufgebaut. Das Lehrangebot ist auf drei Semester verteilt. Das vierte Semester dient der Anfertigung der Master-Arbeit und ihrer Verteidigung.

(2) Das Studium umfasst ein Pflichtmodul sowie Wahlpflichtmodule im Gesamtumfang von 84 Leistungspunkten (Vertiefungsmodule im Gesamtumfang von 60 Leistungspunkten, ein

Brückenmodul im Umfang von 12 Leistungspunkten und Ergänzungsmodule im Gesamtumfang von 12 Leistungspunkten) die eine Schwerpunktsetzung nach Wahl des Studierenden ermöglichen. Die Vertiefungsmodule sind aus den Schwerpunkten

1. Computergraphik,
2. Interaktionsdesign oder –technologie,
3. Ubiquitäre Systeme,
4. eLearning,
5. Multimedia User Interfaces,
6. Web-Engineering,
7. Multimedia Information Retrieval,
8. Multimodale Benutzeroberflächen

zu wählen. Die Brückenmodule sind aus den Schwerpunkten

9. Verteilte Systeme und Internetdienste,
10. Data Management and Analytics
11. Datenschutz und Datensicherheit,
12. Softwarearchitektur oder
13. Softwareentwicklungsmethodik

zu wählen. Zudem sind Ergänzungsmodule aus einem oder mehreren Anwendungskontexten der Medieninformatik oder Kerngebieten der Informatik im Umfang von 12 Leistungspunkten zu wählen.

(3) Inhalte und Qualifikationsziele, umfasste Lehr- und Lernformen, Voraussetzungen, Verwendbarkeit, Häufigkeit, Arbeitsaufwand sowie Dauer der einzelnen Module sind den Modulbeschreibungen (Anlage 1) zu entnehmen.

(4) Die Lehrveranstaltungen werden in der Regel in deutscher oder nach Maßgabe der Modulbeschreibung in englischer Sprache abgehalten.

(5) Die sachgerechte Aufteilung der Module auf die einzelnen Semester, deren Beachtung den Abschluss des Studiums in der Regelstudienzeit ermöglicht, ebenso Art und Umfang der jeweils umfassten Lehrveranstaltungen sowie Anzahl und Regelzeitpunkt der erforderlichen Studien- und Prüfungsleistungen sind dem beigefügten Studienablaufplan (Anlage 2) zu entnehmen.

(6) Das Angebot an Wahlpflichtmodulen sowie der Studienablaufplan können auf Vorschlag der Studienkommission durch den Fakultätsrat geändert werden. Das aktuelle Angebot an Wahlpflichtmodulen ist zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt zu machen. Der geänderte Studienablaufplan gilt für die Studierenden, denen er zu Studienbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben wird. Über Ausnahmen zu Satz 3 entscheidet auf Antrag der Prüfungsausschuss.

§ 7
Inhalte des Studiums

(1) Der Master-Studiengang Medieninformatik ist ein stärker forschungsorientierter Studiengang.

(2) Das Studium umfasst im Wesentlichen die folgenden Inhalte:

- Erforschung, Konzeption, Gestaltung und Realisierung multimedialer
- Kommunikations- und Informationssysteme, mobiler und ubiquitärer Systeme,
- Forschung und Entwicklung zu multimedialen verteilten Anwendungssystemen, zu

den dafür notwendigen Entwurfs- und Entwicklungsmethodiken sowie zu den relevanten Werkzeugen, Frameworks und Produktlinien,
- Erforschung und Entwicklung intelligenter, zielgruppenadäquater, multimedialer und multimodaler Interaktions-, Präsentations- und Visualisierungslösungen bzw. Benutzerschnittstellen,
- Entwicklung effizienter Methoden für die Verarbeitung und Darstellung dreidimensionaler Modelle und
- interdisziplinärer Forschungs- und Informationstransfer.

§ 8
Leistungspunkte

(1) ECTS-Leistungspunkte dokumentieren die durchschnittliche Arbeitsbelastung der Studierenden sowie ihren individuellen Studienfortschritt. Ein Leistungspunkt entspricht einer Arbeitsbelastung von 30 Stunden. In der Regel werden pro Studienjahr 60 Leistungspunkte vergeben, d.h. 30 pro Semester. Der gesamte Arbeitsaufwand für das Studium entspricht 120 Leistungspunkten und umfasst die nach Art und Umfang in den Modulbeschreibungen (Anlage 1) bezeichneten Lehr- und Lernformen, die Studien- und Prüfungsleistungen sowie die Master-Arbeit und das Kolloquium.

(2) In den Modulbeschreibungen (Anlage 1) ist angegeben, wie viele Leistungspunkte durch ein Modul jeweils erworben werden können. Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden wurde. § 28 der Prüfungsordnung bleibt davon unberührt.

§ 9
Studienberatung

(1) Die allgemeine Studienberatung erfolgt durch die Zentrale Studienberatung der TU Dresden und erstreckt sich auf Fragen der Studienmöglichkeiten, Einschreibemodalitäten und allgemeine studentische Angelegenheiten. Die studienbegleitende fachliche Beratung obliegt der Studienberatung der Fakultät Informatik. Diese fachliche Studienberatung unterstützt die Studierenden insbesondere in Fragen der Studiengestaltung.

(2) Zu Beginn des dritten Semesters hat jeder Studierende, der bis zu diesem Zeitpunkt noch keinen Leistungsnachweis erbracht hat, an einer fachlichen Studienberatung teilzunehmen.

§ 10
Anpassung von Modulbeschreibungen

(1) Zur Anpassung an geänderte Bedingungen können die Modulbeschreibungen im Rahmen einer optimalen Studienorganisation mit Ausnahme der Felder „Modulname“, „Inhalte und Qualifikationsziele“, „Lehrformen“, „Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten“ sowie „Leistungspunkte und Noten“ in einem vereinfachten Verfahren geändert werden.

(2) Im vereinfachten Verfahren beschließt der Fakultätsrat die Änderung der Modulbeschreibung auf Vorschlag der Studienkommission. Die Änderungen sind fakultätsüblich zu veröffentlichen.

§ 11
In-Kraft-Treten und Veröffentlichung

Diese Studienordnung tritt mit Wirkung vom 01. Oktober 2010 in Kraft und wird in den Amtlichen Bekanntmachungen der Technischen Universität Dresden veröffentlicht.

Ausgefertigt auf Grund des Fakultätsratsbeschlusses der Informatik vom 27. September 2010 und der Genehmigung des Rektorates vom #Datum#.

Dresden, den #Ausfertigungsdatum#

Der Rektor
der Technischen Universität Dresden

Prof. Hermann Kokenge