

HOME
HOCHSCHULE
MERSEBURG

University of
Applied Sciences

Hochschule Merseburg
Fachbereich
Wirtschaftswissenschaften und
Informationswissenschaften (WIW)

Modulhandbuch

Studiengang

Master „Informationsdesign und Medienmanagement“

idmm

Fachbereich „Wirtschaftswissenschaften und Informationswissenschaften“

Eberhard-Leibnitz-Straße 2
06217 Merseburg
Telefon (03461) 462423

Akkreditiert: 21.09.2021

Version: 08.01.2024

Inhalt

Präambel	4
I. Profil des Studiengangs	5
II. Fragen zum Europäischen System zur Übertragung und Akkumulierung von Studienleistungen (ECTS)	6
II.1 Was ist ein „Credit System“?	6
II.2 Was ist das ECTS?.....	6
II.3 Wie hat sich das ECTS entwickelt?.....	6
II.4 Warum soll das ECTS eingeführt werden?.....	6
II.5 Was sind die Kernpunkte des ECTS?	6
II.6 Was ist der Diplomzusatz (Diploma Supplement – DS)?	7
III. Modulverteilung Vollzeit	9
IV. Modulbelegung-Pflichtmodule und Wahlmöglichkeiten	10
V. Modulverteilung Teilzeit.....	11
VI. Modulbeschreibung	12
VI.1 1. Semester	12
VI.2 2. Semester	13
VI.3 3. Semester	14
VI.4 4. Semester	15
Modul 1.1 Textanalyse und Textproduktion	16
Modul 1.2 Visuelle Kommunikation.....	18
Modul 1.3 Anpassungsmodul 1.....	20
Modul 1.4 Anpassungsmodul 2.....	22
Modul 1.5 Auszeichnungssprachen HTML / XML.....	24
Modul 1.6 Grundlagen der Illustration	26
Modul 2.1 Anpassungsmodul 3.....	28
Modul 2.2 Projekt Anwenderdokumentation.....	30
Modul 2.3 Projekt Visuelles Instruktionsdesign	32
Modul 2.4 A Daten- und Wissensmanagement	34
Modul 2.4 B 3D-Modeling	36
Modul 2.5 A Web-Entwicklung.....	38

Modul 2.5 B	Fachjournalismus.....	40
Modul 2.6 A	User Experience Design.....	42
Modul 2.6 B	Sachbuchgestaltung	44
Modul 3.1	Content-Management.....	46
Modul 3.2	Management und Recht.....	48
Modul 3.3 A	Projekt Angewandte Spielkonzepte	50
Modul 3.3 B	Projekt Informationsdesign.....	52
Modul 3.4 A	Projekt 3D-Animation	54
Modul 3.4 B	Projekt User Experience-Evaluation.....	56
Modul 3.5 A	Projekt Mobile Dokumentation	58
Modul 3.5 B	Projekt Corporate Design.....	60
Modul 3.6 A	Informationssysteme	62
Modul 3.6 B	Forschungsmethoden.....	64
Modul 4.1	Praxisprojekt	66
Modul 4.2	Master-Thesis.....	68

Präambel

Das Modulhandbuch soll den Studierenden eine Übersicht über den akkreditierten Studiengang „Informationsdesign und Medienmanagement“ des Fachbereiches „Wirtschaftswissenschaften und Informationswissenschaften“ der Hochschule Merseburg geben. Neben allgemeinen Angaben zum Verständnis der Studienstruktur sollen die Modulbeschreibungen den Studierenden Transparenz für das gesamte Studium geben.

Die Modulbeschreibungen beinhalten:

- » Lernziele
- » Lerninhalte
- » Lehrveranstaltungen mit dazugehörigen Credits und Workloads
- » Modulverantwortliche und Lehrende der Veranstaltungen
- » Prüfungsmodalitäten

Die im Modulkatalog angebotenen Veranstaltungen sind allgemeine inhaltliche Festschreibungen, die die Breite möglicher Lehrangebote repräsentieren. Abhängig von der Anzahl der Studierenden (mindestens 10 Studierende pro Seminar) werden diese Veranstaltungen in jedem Semester ausgewählt und inhaltlich spezifiziert. Die Verantwortung für die inhaltliche und organisatorische Ausgestaltung der Module tragen die jeweiligen Modulverantwortlichen. Die jeweiligen Studien- und Prüfungsordnungen informieren über rechtliche Anforderungen zur Realisierung der Prüfungsleistungen.

Viel Erfolg beim Studium des Modulhandbuches.

Prof. Dr. Dirk Sackmann

Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander

Dekan

Studiengangsberaterin Master IDMM

I. Profil des Studiengangs

Abschluss	Master of Arts
Studiendauer	Vollzeit: 4 Semester / Teilzeit: 6 Semester
Studienform	Vollzeit und Teilzeit
Hochschule	Hochschule Merseburg
Fakultät/Fachbereich	Wirtschaftswissenschaften und Informationswissenschaften
Kontaktperson	Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander
Telefon	03461 / 462423
E-Mail	kerstin.alexander@hs-merseburg.de
Akkreditiert durch	Akkreditiert durch Stiftung Akkreditierungsrat
Datum der Akkreditierung	21.09.2021
Dauer der Akkreditierung	01.10.2021 - 30.09.2029
Auflagen	keine

Der Master-Studiengang „Informationsdesign und Medienmanagement“ baut konsekutiv auf Bachelor-Studiengängen mit wirtschaftswissenschaftlichem, naturwissenschaftlichem, ingenieurwissenschaftlichem, linguistischem und medialem Profil auf. Das dort vermittelte Wissen soll durch die Vermittlung wissenschaftlicher Kenntnisse und einer gestalterischen Befähigung auf sprachlicher, visueller und multimedialer Ebene vertieft werden. Zudem befähigt der Master-Studiengang zu kooperativer Teamarbeit in Projekten. Der Master-Studiengang befähigt Studierende zu Fach- und Führungstätigkeiten in Berufsfeldern, in denen wissenschaftlich-technische Sachverhalte adressatengerecht und mediengerecht kommuniziert werden müssen (Technische Redaktion, Fachjournalismus, PR und Öffentlichkeitsarbeit, Design und Multimedia). Auf der Grundlage der durch den Akkreditierungsrat verabschiedeten Deskriptoren lässt sich der Master-Studiengang einem stärker anwendungsorientierten Profil zuordnen.

Der Arbeitsaufwand für das Master-Studium beträgt insgesamt 3.600 Stunden (1140 Stunden Präsenzzeit, 2460 Stunden Selbststudium). Für den Studiengang werden insgesamt 120 Credit-Points vergeben; auf die Master-Arbeit inklusive Kolloquium entfallen 20 Credit-Points. Die in den Studiengängen erbrachten Leistungen werden gemäß ECTS (European Credit Transfer Systems) bewertet; ein Credit-Point entspricht durchschnittlich 30 Studienarbeitsstunden (workload). Für das Selbststudium werden das 1,5fache der Präsenzzeit zu Grunde gelegt.

Alle Module werden einsemestrig angeboten. Sie werden jeweils im Sommersemester oder im Wintersemester angeboten. Alle Module enden mit einer Modulprüfung. Verkettete Module müssen beide belegt werden. Es wird zum Wintersemester immatrikuliert. Für das Teilzeitstudium existiert ein Musterstudienplan. Eine davon abweichende, individuelle Belegung der Module ist möglich. Auch das Teilzeitstudium ist ein Präsenzstudium.

Der Studiengang richtet sich bevorzugt an Absolventen mit naturwissenschaftlichem, ingenieurwissenschaftlichem, linguistischem und medialem Erstabschluss (Bachelor, Diplom oder einem vergleichbaren anderen Hochschulabschluss). Wird im Motivationsschreiben eine entsprechende Eignung/Motivation nachgewiesen, können auch Absolventen anderer Fachrichtungen immatrikuliert werden.

Zusammenfassende Bewertung durch die Agentur

Web-Seite: www.hs-merseburg.de

Weitere Informationen, Angaben zu Studieninhalten, Ergebnissen und Forschungsschwerpunkten des Studiengangs finden Sie unter <http://kiw.hs-merseburg.de>

II. Fragen zum Europäischen System zur Übertragung und Akkumulierung von Studienleistungen (ECTS)

II.1 Was ist ein „Credit System“?

Ein Credit System dient der systematischen Erfassung eines Lernprogramms, indem es dessen einzelnen Bestandteilen Credits zuteilt. Die Festlegung von Credits in den Hochschulsystemen kann sich auf verschiedene Parameter stützen, beispielsweise auf das Arbeitspensum der Studierenden, die Lernergebnisse und die Unterrichtsstunden.

II.2 Was ist das ECTS?

Das Europäische System zur Übertragung und Akkumulierung von Studienleistungen (ECTS) ist ein auf die Studierenden ausgerichtetes System. Basis ist das Arbeitspensum, das die Studierenden absolvieren müssen, um die Ziele eines Lernprogramms zu erreichen, Ziele, die vorzugsweise in Form von Lernergebnissen und zu erwerbenden Kompetenzen festgelegt sind.

II.3 Wie hat sich das ECTS entwickelt?

Das ECTS-System wurde 1989 im Rahmen von Erasmus (inzwischen Teil des Sokrates Programms) eingeführt. Es ist das einzige Credit System, das mit Erfolg getestet wurde und das in ganz Europa verwendet wird. Ursprünglich wurde es für die Übertragung von Studienleistungen eingerichtet. Das System erleichterte die Anerkennung von Studienaufenthalten im Ausland und verbesserte damit Qualität und Umfang der Studierendenmobilität in Europa. Seit einiger Zeit wird es weiterentwickelt zu einem Akkumulierungssystem, das auf institutioneller, regionaler, nationaler und europäischer Ebene realisiert werden soll. Dies stellt eines der zentralen Ziele der Erklärung von Bologna vom Juni 1999 dar.

II.4 Warum soll das ECTS eingeführt werden?

Durch das ECTS-System können alle – einheimischen und ausländischen – Studierenden Studiengänge leichter verstehen und vergleichen. Das System erleichtert die Mobilität und die akademische Anerkennung. Den Universitäten hilft es, ihre Studiengänge zu organisieren und zu überarbeiten. Das ECTS kann für viele Studiengänge und Arten der Wissensvermittlung eingesetzt werden. Es macht die europäische Hochschulbildung für Studierende aus anderen Kontinenten attraktiver.

II.5 Was sind die Kernpunkte des ECTS?

Das ECTS-System basiert auf der Übereinkunft, dass das Arbeitspensum von Vollzeitstudierenden während eines akademischen Jahres 60 ECTS-Credits ergibt. Das Arbeitspensum von Studierenden im Rahmen eines Vollzeit-Studiengangs beträgt in Europa in den meisten Fällen ca. 1.500-1.800 Stunden pro Jahr; in diesen Fällen entspricht ein Credit 25-30 Arbeitsstunden.

Die Credits im ECTS-System erhalten Studierende erst nach einem erfolgreichen Abschluss der zu leistenden Arbeit und der entsprechenden Beurteilung der erzielten Lernergebnisse. Bei diesen Ergebnissen handelt es sich um Kompetenzen, die verdeutlichen, was die Studierenden nach Abschluss eines kurzen oder langen Lernprozesses wissen, verstehen oder leisten können.

Das Arbeitspensum der Studierenden im ECTS-System schließt die Zeit ein, die verwendet wird auf Vorlesungen, Seminare, Selbststudium, Vorbereitung auf und Teilnahme an Prüfungen usw.

Credits werden allen Bildungskomponenten eines Studiengangs zugeteilt (beispielsweise Modulen, Kursen, Praktika, Abschlussarbeiten usw.) und geben das Arbeitspensum wieder. Jede Komponente im Verhältnis zum gesamten Arbeitspensum, das notwendig ist, um ein ganzes akademisches Studienjahr erfolgreich abzuschließen.

Die Beurteilung der Leistung des/der Studierenden wird durch eine lokal/national vergebene Note dokumentiert. Es ist, insbesondere im Fall des Transfers von Credits, gute Praxis, eine ECTS-Note hinzuzufügen. Die ECTS-Bewertungsskala gliedert die Leistung der Studierenden nach statistischen Gesichtspunkten. Daher sind statistische Daten über die Leistung der Studierenden Voraussetzung für die Anwendung des ECTS Bewertungssystems. Die erfolgreichen Studierenden erhalten folgende Noten:

- » A > beste 10 %,
- » B > nächste 25 %,
- » C > nächste 30 %,
- » D > nächste 25 %,
- » E > nächste 10 %.

Unterschieden wird auch zwischen den Noten FX und F, die an die erfolglosen Studierenden vergeben werden. FX bedeutet: „Nicht bestanden – es sind Verbesserungen erforderlich, bevor die Leistungen anerkannt werden können“, und F bedeutet: „Nicht bestanden – es sind erhebliche Verbesserungen erforderlich“. Die Angabe der Misserfolgsquoten in der Datenabschrift ist nicht obligatorisch.

II.6 Was ist der Diplomzusatz (Diploma Supplement – DS)?

Der Diplomzusatz wird einem Hochschuldiplom beigefügt und enthält eine standardisierte Beschreibung von Art, Stufe, Kontext und Status des vom Graduierten erfolgreich abgeschlossenen Studiums. Der Diplomzusatz schafft Transparenz und erleichtert die akademische und berufliche Anerkennung von Befähigungsnachweisen (Diplome, akademische Grade, Zeugnisse usw.). Ein Diplomzusatz-Siegel soll Einrichtungen zuerkannt werden, die einen Diplomzusatz, entsprechend dem Aufbau und den Empfehlungen auf der unten genannten Website der Europäischen Kommission, allen Absolventinnen und Absolventen in allen zum ersten und zweiten akademischen Grad führenden Studiengängen ausstellen.

Studienstruktur im Europäischen Hochschulraum

Qualifikationsstufen	Formale Aspekte	Abschlüsse
1. Stufe: Bachelor-Ebene	Grade auf Bachelor-Ebene: 3 oder 4 Jahre Vollzeitstudium bzw. 180 oder 240 ECTS Punkte; alle Grade berechtigen zur Bewerbung für Masterprogramme	B. A.; B. Sc.; B. Eng.; B.F.A., B. Mus, LLB Diplom (FH), Staatsexamen
2. Stufe: Master-Ebene	Grade auf Master-Ebene: normalerweise 5 Jahre Vollzeitstudium bzw. 300 ECTS- Punkte; bei gestuften Studiengängen 1 oder 2 Jahre bzw. 60 oder 120 ECTS-Punkte auf Master – Ebene; Typen von Master-Abschlüssen: stärker anwendungsorientiert, stärker forschungsorientiert, künstlerisches Profil, Lehramtsprofil; alle Grade berechtigen zur Bewerbung für ein Promotionsvorhaben	M. A., M. Sc., M. Eng., M. F.A., M. Mus., LLM, etc. Diplom (Univ.), Magister, Staatsexamen Nicht-konsequente und weiterbildende Master
3. Stufe: Doktorats-Ebene	Grade bauen in der Regel auf einem Abschluss auf Master-Ebene, also von 300 ECTS-Punkten oder mehr auf.	Dr., Ph. D.

III. Modulverteilung Vollzeit

Modul	Sem.	Modulbezeichnung	SWS	Prüfung	Credits	%
1.1	1	Textanalyse und Textproduktion	4	1	5	4,16
1.2	1	Visuelle Kommunikation	4	1	5	4,16
1.3	1	Anpassungsmodul 1	4	2	5	4,16
1.4	1	Anpassungsmodul 2	4	2	5	4,16
1.5	1	Auszeichnungssprachen HTML/XML	4	1	5	4,16
1.6	1	Grundlagen der Illustration	4	1	5	4,16
2.1	2	Anpassungsmodul 3	4	2	5	4,16
2.2	2	Projekt Anwenderdokumentation	4	1	5	4,16
2.3	2	Projekt Visuelles Instruktionsdesign	4	1	5	4,16
2.4 A	2	Daten- und Wissensmanagement	4	1	5	4,16
2.4 B	2	3D-Modeling	4	1	5	4,16
2.5 A	2	Web-Entwicklung	4	1	5	4,16
2.5 B	2	Fachjournalismus	4	1	5	4,16
2.6 A	2	User Experience Design	4	1	5	4,16
2.6 B	2	Sachbuchgestaltung	4	1	5	4,16
3.1	3	Content-Management	4	1	5	4,16
3.2	3	Management und Recht	4	2	5	4,16
3.3 A	3	Projekt Angewandte Spielkonzepte	4	1	5	4,16
3.3 B	3	Projekt Informationsdesign	4	1	5	4,16
3.4 A	3	Projekt 3D-Animation	4	1	5	4,16
3.4 B	3	Projekt User Experience-Evaluation	4	1	5	4,16
3.5 A	3	Projekt Mobile Dokumentation	4	1	5	4,16
3.5 B	3	Projekt Corporate Design	4	1	5	4,16
3.6 A	3	Projekt Informationssysteme	4	1	5	4,16
3.6 B	3	Forschungsmethoden	4	1	5	4,16
4.1	4	Praxisprojekt	2	1	10	8,3
4.2	4	Master-Thesis	2	1	20	16,6
			74		120	100

IV. Modulbelegung-Pflichtmodule und Wahlmöglichkeiten

Modul	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	SWS	Sem.	Credits	Pflichtbelegung
1.1	Textanalyse und Textproduktion <i>Michael Meng</i>	Funktionale Satzanalyse	2	1	5	2/2 Lehrveranstaltungen
		Textanalyse und Textproduktion	2			
1.2	Visuelle Kommunikation <i>Kerstin Alexander</i>	Typografie / Layout	2	1	5	2/2 Lehrveranstaltungen
		Gestaltungslehre	2			
1.3	Anpassungsmodul I <i>Georg Busch</i>	WLV 1: Vektorgrafik	2	1	5	2/3 Wahllehrveranstaltungen (WLV)
		WLV 2: Textverarbeitung	2			
		WLV 3: Fremdsprachen	2			
1.4	Anpassungsmodul II <i>Lisa Wenige</i>	WLV 1: Grundlagen der Bildbearbeitung	2	1	5	2/3 Wahllehrveranstaltungen (WLV)
		WLV 2: Workflows in der Technischen Illustration	2			
		WLV 3: Grundlagen digitaler Informationen	2			
1.5	Auszeichnungssprachen HTML/XML <i>Thomas Meinike</i>	HTML	2	1	5	2/2 Lehrveranstaltungen
		XML	2			
1.6	Grundlagen der Illustration <i>Kerstin Alexander</i>	Sachfotografie	2	1	5	2/2 Lehrveranstaltungen
		Skizze, Zeichnung, Entwurf	2			

2.1	Anpassungsmodul III <i>Marco Zeugner</i>	WLV 1: Data Visualization / Data Science	2	2	5	2/3 Wahllehrveranstaltungen (WLV)
		WLV 2: 2D-Animation	2			
		WLV 3: Figuratives Zeichnen	2			
2.2	Projekt Anwenderdokumentation <i>Michael Meng</i>	Anwenderdokumentation	2	2	5	2/2 Lehrveranstaltungen
		Standardisierung und Terminologiemanagement	2			
2.3	Projekt: Visuelles Instruktionsdesign <i>Georg Busch</i>	Projekt Visuelles Instruktionsdesign	2	2	5	2/2 Lehrveranstaltungen
		Kreativtraining Instruktionsdesign	2			

Von den Modulen 2.4. A, 2.4. B, 2.5. A, 2.5. B, 2.6. A, 2.6. B müssen drei Module belegt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar. Die Module 2.5 B und 2.6. B sind gekoppelt. 3/6 Wahlmodule

Modul	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	SWS	Sem.	Credits	Modul	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	SWS	Sem.	Credits
2.4 A	Daten- und Wissensmanagement <i>Lisa Wenige</i>	Datenbanken	2	2	5	2.4 B	3D-Modeling <i>Marco Zeugner</i>	Grundlagen 3D-Modeling	2	2	5
		Wissensgraphen	2					KT: Freies Modeling	2		
2.5 A	Web-Entwicklung <i>Thomas Meinike</i>	Web-Entwicklung	2	2	5	2.5 B	Fachjournalismus <i>Michael Meng</i>	Fachjournalismus	2	2	5
		Web-Entw. Übung	2					Projekt Fachjournalismus	2		
2.6 A	User Experience Design <i>Marco Zeugner</i>	Grundl. User Experience Design	2	2	5	2.6 B	Sachbuchgestaltung <i>Kerstin Alexander</i>	Sachbuchgestaltung	2	2	5
		KT: User Experience Design	2					KT: Buchillustration	2		

Modul	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	SWS	Sem.	Credits	Pflichtbelegung
3.1	Content-Management <i>Thomas Meinike</i>	Content-Engineering	2	3	5	2/2 Lehrveranstaltungen
		Content-Management u. Redaktionssysteme	2			
3.2	Management und Recht <i>Andre Döring</i>	Wirtschaftsrecht	2	3	5	2/2 Lehrveranstaltungen
		Projektmanagement	2			

Von den Modulen 3.3 A, 3.3. B, 3.4. A, 3.4. B, 3.5. A, 3.5.B, 3.6. A, 3.6. B müssen vier Module belegt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar. 4/8 Wahlmodule

Modul	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	SWS	Sem.	Credits	Modul	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	SWS	Sem.	Credits
3.3 A	Projekt Angewandte Spielkonzepte <i>Marco Zeugner</i>	Medien- u. Spielekonzeption	2	3	5	3.3 B	Projekt Informationsdesign <i>Kerstin Alexander</i>	Informationsdesign	2	3	5
		KT: Serious Game-Design	2					KT: Informationsdesign	2		
3.4 A	Projekt 3D-Animation <i>Marco Zeugner</i>	3D-Assetproduktion	2	3	5	3.4 B	Projekt User Experience-Evaluation <i>Michael Meng</i>	User Experience-Evaluation / Methodik	2	3	5
		Charakteranimation	2					User Experience Projekt	2		
3.5 A	Projekt Mobile Dokumentation <i>Thomas Meinike</i>	Mobile Dokumentation: Theorie	2	3	5	3.5 B	Projekt Corporate Design <i>Kerstin Alexander</i>	Corporate Design	2	3	5
		MobileDokumentation: Praxis	2					KT: Corporate Design	2		
3.6 A	Projekt Informationssysteme <i>Lisa Wenige</i>	Informationssysteme: Theorie	2	3	5	3.6 B	Forschungsmethoden <i>Michael Meng</i>	Forschungsmethoden	4	3	5
		Informationssysteme: Projekt	2								

Modul	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	SWS	Sem.	Credits	Dauer
4.1	Praxisprojekt	Projektseminar	2	4	10	2 Monate, Pflichtbelegung
4.2	Master-Thesis	Master-Seminar	2	4	20	4 Monate, Pflichtbelegung

V. Modulverteilung Teilzeit

Abweichende Modulbelegung ist möglich

Modul	Sem.	Modulbezeichnung	SWS	Prüfung	Credits	%
1.1	1	Textanalyse und Textproduktion	4	1	5	4,16
1.2	1	Visuelle Kommunikation	4	1	5	4,16
1.3	1	Anpassungsmodul 1	4	2	5	4,16
1.4	1	Anpassungsmodul 2	4	2	5	4,16
1.5	3	Auszeichnungssprachen HTML/XML	4	1	5	4,16
1.6	3	Grundlagen der Illustration	4	1	5	4,16
2.1	2	Anpassungsmodul 3	4	2	5	4,16
2.2	2	Projekt Anwenderdokumentation	4	1	5	4,16
2.3	2	Projekt Visuelles Instruktionsdesign	4	1	5	4,16
2.4 A	4	Daten- und Wissensmanagement	4	1	5	4,16
2.4 B	4	3D-Modeling	4	1	5	4,16
2.5 A	4	Web-Entwicklung	4	1	5	4,16
2.5 B	2	Fachjournalismus	4	1	5	4,16
2.6 A	4	User Experience Design	4	1	5	4,16
2.6 B	2	Sachbuchgestaltung	4	1	5	4,16
3.1	5	Content-Management	4	1	5	4,16
3.2	3	Management und Recht	4	2	5	4,16
3.3 A	3	Projekt Angewandte Spielkonzepte	4	1	5	4,16
3.3 B	3	Projekt Informationsdesign	4	1	5	4,16
3.4 A	3	Projekt 3D-Animation	4	1	5	4,16
3.4 B	3	Projekt User Experience-Evaluation	4	1	5	4,16
3.5 A	5	Projekt Mobile Dokumentation	4	1	5	4,16
3.5 B	5	Projekt Corporate Design	4	1	5	4,16
3.6 A	5	Projekt Informationssysteme	4	1	5	4,16
3.6 B	5	Forschungsmethoden	4	1	5	4,16
4.1	5	Praxisprojekt	2	1	10	8,3
4.2	6	Master-Thesis		1	20	16,6
			74		120	100

VI. Modulbeschreibung

VI.1 1. Semester

<p>Modul 1.1 Informationsdesign Prof. Dr. phil. Michael Meng</p>	<p>Textanalyse und Textproduktion 5C LV 1: Funktionale Satzanalyse, Meng, 2V LV 2: Textanalyse und Textproduktion, Meng, 2S</p>
<p>Modul 1.2 Informationsdesign Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander</p>	<p>Visuelle Kommunikation 5C LV 1: Typografie/Layout, Alexander, 2S LV 2: Gestaltungslehre, Alexander, 2S</p>
<p>Modul 1.3 Informationsdesign Dipl. Tech. Red. Georg Busch</p>	<p>Anpassungsmodul 1 5C WL 1: Vektorgrafik, Busch, 2Ü WL 2: Textverarbeitung/DTP, Busch, 2Ü WL 4: Fremdsprachen, Le Guillou, 2Ü</p>
<p>Modul 1.4 Informationsdesign Prof. Dr. Lisa Wenige</p>	<p>Anpassungsmodul 2 5C WL 1: Workflows in der Technischen Illustration, Zeugner, 2Ü WL 2: Grundlagen digitaler Informationen, Wenige, 2V WL 3: Grundlagen Bildbearbeitung, Busch, 2S</p>
<p>Modul 1.5 Medienwissenschaft Dr. rer. nat. Thomas Meinike</p>	<p>Auszeichnungssprachen HTML/XML 5C LV 1: HTML, Meinike, 2S LV 2: XML, Meinike, 2S</p>
<p>Modul 1.6 Informationsdesign Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander</p>	<p>Grundlagen der Illustration 5C LV 1: Grundlagen der Fotografie/Sachfotografie, Tiltmann, 2Ü LV 2: Skizze-Zeichnung-Entwurf, Alexander, 2Ü</p>

VI.2 2. Semester

Modul 2.1

Medienmanagement
Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner

Anpassungsmodul 3

WLV 1: Data Visualization / Data Science,
Prof. Christian Schmeißer, 2S
WLV 2: 2D-Animation, Zeugner, 2Ü
WLV 3: Figuratives Zeichnen, Alexander, 2Ü

5C**Modul 2.2**

Projekt
Prof. Dr. phil. Michael Meng

Projekt Anwenderdokumentation

LV 1: Anwenderdokumentation, Meng, 2V
LV 2: Standardisierung und
Terminologiemanagement, Meng, 2S

5C**Modul 2.3**

Projekt
Dipl. Tech. Red. Georg Busch

Projekt Visuelles Instruktionsdesign

LV 1: Visuelles Instruktionsdesign, Alexander/
Busch, 2V
LV 2: Kreativtraining Instruktionsdesign,
Alexander/Busch, 2Ü

5C**Modul 2.4 A**

Medienmanagement
Prof. Dr. Lisa Wenige

Daten- und Wissensmanagement

LV 1: Datenbanken, Wenige, 2V
LV 2: Wissensgraphen, Wenige, 2S

5C**Modul 2.4 B**

Informationsdesign
Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner
3D-Modeling

LV 1: Grundlagen 3D-Modeling, Zeugner, 2V
LV 2: 3D-Kreativtraining, Zeugner, 2Ü

5C**Modul 2.5 A**

Medienmanagement
Dr. rer. nat. Thomas Meinike

Web-Entwicklung

LV 1: Web-Entwicklung, Meinike, 2V
LV 2: Web-Entwicklung Übung, Meinike, 2S

5C**Modul 2.5 B**

Informationsdesign
Prof. Dr. phil. Michael Meng

Fachjournalismus

LV 1: Fachjournalismus, N.N, 2Ü
LV 2: Kreativtraining Fachjournalismus, N.N, 2Ü

5C**Modul 2.6 A**

Medienmanagement
Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner

User Experience Design

LV 1: Grundlagen UX Design, Zeugner, 2V
LV 2: Kreativtraining UX Design, Zeugner, 2Ü

5C**Modul 2.6 B**

Informationsdesign
Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander

Sachbuchgestaltung

LV 1: Sachbuchgestaltung, Alexander, 2S
LV 2: Kreativtraining Sachbuchgestaltung,
Alexander, 2Ü

5C

VI.3 3. Semester

<p>Modul 3.1 Medienmanagement Dr. rer. nat. Thomas Meinike</p>	<p>Content-Management 5C LV 1: Content-Engineering, Meinike, 2S LV 2: Content-Management- & Redaktionssysteme, Meinike, 2V</p>
<p>Modul 3.2 Bezugswissenschaft Prof. Dr. rer. pol. Andre Döring</p>	<p>Management und Recht 5C LV 1: Wirtschaftsrecht, Haertlein, 2V LV 2: Projektmanagement, Döring, 2V</p>
<p>Modul 3.3 A 5C Projekt Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner Projekt Angewandte Spielkonzepte LV 1: Medien- & Spielekonzeption, Zeugner, 2S LV 2: Kreativtraining Serious Game-Design, Zeugner, 2Ü</p>	<p>Modul 3.3 B 5C Projekt Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander Projekt Informationsdesign LV 1: Informationsdesign, Alexander, 2S LV 2: Kreativtraining Informationsdesign, Alexander, 2Ü</p>
<p>Modul 3.4 A 5C Projekt Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner Projekt 3D-Animation LV 1: 3D-Assetproduktion, Zeugner, 2S LV 2: Charakteranimation, Zeugner, 2Ü</p>	<p>Modul 3.4 B 5C Projekt Prof. Dr. phil. Michael Meng Projekt User Experience-Evaluation LV 1: User Experience-Evaluation: Methodik, Meng, 2V LV 2: User Experience-Evaluation: Projekt, Meng, 2Ü</p>
<p>Modul 3.5 A 5C Projekt Dr. rer. nat. Thomas Meinike Projekt Mobile Dokumentation LV 1: Mobile Dokumentation: Theorie, Meinike, 2S LV 2: Mobile Dokumentation: Praxis, Meinike, 2S</p>	<p>Modul 3.5 B 5C Projekt Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander Projekt Corporate Design LV 1: Corporate Design, Alexander, 2S LV 2: Kreativtraining Corporate Design, Alexander, 2Ü</p>
<p>Modul 3.6 A 5C Projekt Prof. Dr. Lisa Wenig Informationssysteme LV 1: Informationssysteme: Theorie, Wenige, 2S LV 2: Informationssysteme: Projekt, Wenige, 2S</p>	<p>Modul 3.6 B 5C Projekt Prof. Dr. phil. Michael Meng Forschungsmethoden LV 1: Forschungsmethoden, Meng, 4S</p>

VI.4 4. Semester

Modul 4.1 alle Prüfer/Innen	Praxisprojekt LV 1: Projektseminar, 2S	10C
Modul 4.2 alle Prüfer/Innen	Master-Thesis LV 1: Master-Seminar, 2S	20C

Modul 1.1	Textanalyse und Textproduktion	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dr. phil. Michael Meng	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Funktionale Satzanalyse Prof. Dr. phil. Michael Meng	2 SWS/30 h	45 h	S
LV 2: Textanalyse und Textproduktion Prof. Dr. phil. Michael Meng	2 SWS/30 h	45 h	S

Leistung Klausur

Verwendbarkeit Pflichtmodul MaIDMM

Lerninhalte

LV 1 Funktionale Satzanalyse

- » Lexikalische und syntaktische Kategorien
- » Satzglieder und Satzgliedteile, Form und Funktion grammatischer Kategorien des Verbs
- » Form und Funktion einfacher und zusammengesetzter Sätze
- » Topologisches Satzmodell, Satzgliedstellung und Informationsstruktur
- » Grammatische Ursachen für Mehrdeutigkeit und Schwerverständlichkeit
- » Leichte Sprache, einfache Sprache

LV 2 Textanalyse und Textproduktion

- » Kommunikationsmodelle
- » Texte als Basiseinheit der Kommunikation: Begriffsbestimmung, Merkmale von Textualität
- » Kohärenz, Textthema und Textfunktion als zentrale Textmerkmale
- » Textsorten: textinterne und textexterne Klassifikationskriterien
- » Analyse und Produktion ausgewählter Textsorten
- » Kognitive Verarbeitung von Texten, Textverständlichkeit und Textoptimierung

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » erarbeiten und vertiefen zentrale linguistische Konzepte und aktuelle theoretische Ansätze zur Beschreibung von Kommunikation, sowie zur Analyse von Sätzen und Texten als Basiseinheiten für Kommunikation,
- » erkennen, dass ein Verständnis der strukturellen und funktionalen Analyse auf Satz- und Textebene Voraussetzung für die Produktion funktional angemessener Texte ist,
- » entwickeln ein kritisches Verständnis aktueller linguistischer Theorien auf dem neuesten Stand des Wissens,
- » vertiefen und verbreitern die Fähigkeit, textgestalterische Entscheidungen auf Basis fundierter wissenschaftlicher Erkenntnisse zu treffen,
- » verstehen Determinanten für Verständlichkeit auf Satz- und Textebene und erarbeiten und erproben Strategien der Textoptimierung

Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	4,16%
Häufigkeit des Angebots	Wintersemester
Dauer	1 Semester

Modul 1.2	Visuelle Kommunikation	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Typografie/Layout Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander	2 SWS/30 h	45 h	S
LV 2: Gestaltungslehre Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander	2 SWS/30 h	45 h	S

Leistung benotete Studienarbeit (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit Pflichtmodul MaIDMM

Lerninhalte

LV 1 Typografie/Layout

- » Schriftgeschichte, Schriftfamilien
- » Mikrotypografie und Makrotypografie
- » Kriterien der Lesbarkeit
- » Klassifikation von Schriften
- » Schriftmischen
- » Elemente und Regelwerke des Layouts
- » Dokumentendesign
- » Typografie für Lehr- und Lernmittel
- » kreativ praktische Übungen zu obigen Themen

LV 2 Gestaltungslehre

- » Gesetze der visuellen Wahrnehmung
- » Visuelle Ordnungen
- » Grafische Mikrostrukturen
- » Spezifika des Bildes
- » Grafische Ideenfindung
- » Abbildungskonzept
- » Kreativ praktische Übungen zu obigen Themen

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » werden befähigt, Schrift und Bild in ihrer gestalterisch-strukturellen Spezifik zu erfassen und daraus eigenständig und kreativ Strukturkonzepte und Gestaltungen zu entwickeln,
- » erwerben durch praktische Übungen ein breites, detailliertes und kritisches Verständnis auf dem neuesten Stand des Wissens in den Bereichen Gestaltungslehre, Farblehre, der Typografie und des Layouts,
- » erwerben Wissen über die kommunikativen Möglichkeiten von Bild und Layout, das über die Bachelor-Ebene hinausgeht, diese vertieft und anwendungsorientiert und zielgruppengerecht erweitert,
- » lernen kritische Entscheidungen hinsichtlich der optimalen medialen Organisation von Information in Text oder Bild zu fällen, diese zu diskutieren und wissenschaftlich fundiert zu begründen,
- » schätzen die eigenen gestalterischen Fähigkeiten ein und erlernen sachbezogene Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom zu nutzen und weiterzuentwickeln.

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Wintersemester

Dauer

1 Semester

Modul 1.3	Anpassungsmodul 1	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Dipl. Tech. Red. Georg Busch	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
WLV 1: Vektorgrafik Dipl. Techn. Red. Georg Busch	2 SWS/30 h	45 h	Ü
WLV 2: Textverarbeitung/DTP Dipl. Techn. Red. Georg Busch	2 SWS/30 h	45 h	Ü
WLV 3: Fremdsprachen D. A. Le Guillou	2 SWS/30 h	45 h	Ü

Leistung benotete Studienarbeit (Umfang 10-25 Seiten)

Verwendbarkeit Pflichtbelegung; 2/3 Wahllehrveranstaltungen (WLV) MaIDMM

Lerninhalte

WLV 1 Vektorgrafik

- » Anwendungsgebiete von Vektorgrafiken
- » Grundlagen der Illustration
- » Abstraktionsgrade
- » Anatomie einer Vektorgrafik
- » Grundlegende Werkzeuge und Arbeitsweisen

WLV 2 Textverarbeitung/DTP

- » Anwendungsgebiete von Layoutsoftware
- » Anatomie einer Seite
- » Grundlegende Werkzeuge und Arbeitsweisen
- » Dokumentenstruktur
- » Satz und Layout mit DTP-Programmen

WLV 3 Fremdsprachen

- » Reaktivierung und aufbauende Kenntnisvermittlung berufsbezogener fremdsprachlicher Strukturen:
- » Vermittlung grammatischer Grundstrukturen, insbesondere unter dem Aspekt der fachlichen Kommunikation
- » Vermittlung einfacher lexikalisch-syntaktischer und stilistischer Strukturen berufsfeldbezogener Thematik

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » belegen zwei der drei Anpassungsfächer (Wahl-Lehrveranstaltung),
- » integrieren vorhandenes und neues Wissen der Bereiche computergestützte Illustration und Textverarbeitung, Auszeichnungssprachen sowie fachbezogener Kommunikation in einer Fremdsprache in komplexen Zusammenhängen,
- » erwerben ein Verständnis, das es ihnen ermöglicht, ihr Wissen und Verstehen sowie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung auch in neuen und unvertrauten Situationen anzuwenden, die in einem breiteren oder multidisziplinären Zusammenhang mit ihrem Studienfach stehen,
- » wählen eigenverantwortlich Lehrveranstaltungen in den Bereichen, mit denen sie im Rahmen ihres Erststudiums keinen oder kaum Kontakt hatten,
- » Das Modul trägt dazu bei, Unterschiede in den Wissensvoraussetzungen der Studenten auszugleichen und eine einheitliche fachliche Basis für weiterführende Lehrveranstaltungen zu schaffen.

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Wintersemester

Dauer

1 Semester

Modul 1.4	Anpassungsmodul 2	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dr. Lisa Wenige	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
WLV 1: Workflows in der Technischen Illustration Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner	2 SWS/30 h	45 h	Ü
WLV 2: Grundlagen digitaler Informationen Prof. Dr. Lisa Wenige	2 SWS/30 h	45 h	V
WLV 3: Grundlagen der Bildbearbeitung Dipl. Tech. Red. Georg Busch	2 SWS/30 h	45 h	S

Leistung benotete Einzel-Prüfung, Prüfungsform je nach WLV: Klausur, Mündliche Prüfung, Referat, E-Prüfung oder Studienarbeit von 10-25 Seiten Umfang

Verwendbarkeit Pflichtbelegung: 2/3 Wahllehrveranstaltungen (WLV) MaIDMM

Lerninhalte

WLV 1 Workflows in der Technischen Illustration

Die Studierenden

- » erlernen, technische Illustrationen aus unterschiedlichen Vorlagedaten zu generieren,
- » erwerben Kenntnisse in verschiedenen Grafikprogrammen, um diese gezielt und effizient für die Technische Dokumentation einzusetzen,
- » erwerben in Übungen Fertigkeiten, mit deren Hilfe eigene Workflows erarbeitet und optimiert werden können

WLV 2 Grundlagen digitaler Informationen

Die Studierenden

- » Grundlagen der Informationstheorie und der digitalen Codierung
- » Überblick über Medienformen im digitalen Zeitalter sowie deren Charakteristika in Hinblick auf Speicherung, Kompression, Modifikation und Anwendung
- » Ursachen der Informationsflut und ausgewählte technische Lösungen zu ihrer Bewältigung (z.B. Suchmaschinen, Empfehlungssysteme, Chatbots)

WLV 3 Grundlagen der Bildbearbeitung

Die Studierenden

- » lernen Grundlagen der Bildbearbeitung kennen,
- » erlernen in Übungen den Umgang mit kreativen grafischen Werkzeugen,

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » belegen zwei der drei Anpassungsfächer (Wahl-Lehrveranstaltung),
- » integrieren vorhandenes und neues Wissen der Bereiche Technik, Gestaltung, Informationstechnologie und Medienproduktion in komplexen Zusammenhängen,
- » erwerben ein Verständnis, das es ihnen ermöglicht, ihr Wissen und Verstehen sowie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung auch in neuen und unvertrauten Situationen anzuwenden, die in einem breiteren oder multidisziplinären Zusammenhang mit ihrem Studienfach stehen,
- » wählen eigenverantwortlich Lehrveranstaltungen in den Bereichen, mit denen sie im Rahmen ihres Erststudiums keinen oder kaum Kontakt hatten,
- » Das Modul trägt dazu bei, Unterschiede in den Wissensvoraussetzungen der Studenten auszugleichen und eine einheitliche fachliche Basis für weiterführende Lehrveranstaltungen zu schaffen.

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Wintersemester

Dauer

1 Semester

Modul 1.5	Auszeichnungssprachen HTML / XML	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Dr. rer. nat. Thomas Meinike	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: HTML Dr. rer. nat. Thomas Meinike	2 SWS/30 h	45 h	S
LV 2: XML Dr. rer. nat. Thomas Meinike	2 SWS/30 h	45 h	S

Leistung Klausur (praktische Prüfung am PC)

Verwendbarkeit Pflichtmodul MaIDMM

Lerninhalte

LV 1 HTML

- » Entstehung und Nutzung der Auszeichnungssprache HTML
- » Wesentliche Elemente und Attribute zur Dokumentstrukturierung
- » Formatierung von Inhalten mit CSS
- » Darstellung in Web-Browsern
- » Praktische Übungen zum Umgang mit Code

LV 2 XML

- » Regelwerke der Technischen Dokumentation
- » Historischer Abriss zu XML und darauf basierenden Technologien
- » Allgemeiner Dokumentaufbau
- » Regelkonforme Auszeichnung und Strukturierung von Inhalten
- » Modellierung und Validierung von Dokumenten mittels Schemasprachen
- » XML-Verarbeitung mit XSLT in typische Zielformate wie HTML und andere XML-Strukturen
- » Praktische Übungen zum Umgang mit Code

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » erwerben anwendungsbereite Kenntnisse zum Einsatz von HTML- und XML-Technologien, um diese in darauf aufbauenden Kursen wie Web-Entwicklung und Content-Management produktiv anwenden zu können

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Wintersemester

Dauer

1 Semester

Modul 1.6	Grundlagen der Illustration	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Grundlagen der Fotografie/Sachfotografie M.A. Bildwissenschaft/Fotografie T. Tiltmann	2 SWS/30 h	45 h	Ü
LV 2: Skizze-Zeichnung-Entwurf Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander	2 SWS/30 h	45 h	Ü

Leistung benotete Studienarbeit (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit Pflichtmodul MaIDMM

Lerninhalte

LV 1 Grundlagen der Fotografie/Sachfotografie

- » Einführung in die Grundlagen der Fotografie (Blende, Belichtungszeit, Empfindlichkeit, Brennweite, usw.)
- » Einführung in die professionelle Studio-, Licht- undameratechnik mit der Möglichkeit der eigenverantwortlichen Foto-Studio-Nutzung
- » Einsatzmöglichkeiten und Aussage von Licht- und Kameraführung
- » Übungen anhand von Objekten
- » Grundlagen und Möglichkeiten der Bildkomposition. Einfluss von Perspektive, Schärfe, Kontrast und Farbe auf die Bilddeutung
- » Besprechung, Planung und Realisierung eines eigenen selbstgewählten Fotoprojekts

LV 2 Skizze-Zeichnung-Entwurf

- » Grundlagen des Perspektivischen Zeichnens mit kreativ praktischen Übungen
- » Einführung in Fluchtpunktperspektive und Isometrie mit kreativ praktischen Übungen
- » Linear-konstruktives Zeichnen mit kreativ praktischen Übungen
- » Darstellen von Plastizität und Räumlichkeit mit kreativ praktischen Übungen
- » Farbige Kompositionsskizzen mit kreativ praktischen Übungen
- » Analytisches Zeichnen von Aufbau und Funktion mit kreativ praktischen Übungen

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » lernen Wege kennen, sich schnell und präzise auf grafischem und fotografischem Wege zu äußern,
- » werden im Modul mit Fähigkeiten ausgestattet, bildlich zu denken und sich visuell eindeutig zu vermitteln,
- » erwerben grafisches und fotografisches Wissen und Verstehen welches die Grundlage für die Entwicklung eigenständiger, innovativer Ideen im Design bildet,
- » erwerben in praktischen Übungen Fertigkeiten in der Handzeichnung und der digitalen Sachfotografie.

Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	4,16%
Häufigkeit des Angebots	Wintersemester
Dauer	1 Semester

Modul 2.1	Anpassungsmodul 3	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
WLV 1: Data Visualization / Data Science Prof. Christian Schmeißer	2 SWS/30 h	45 h	S
WLV 2: 2D-Animation Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner	2 SWS/30 h	45 h	Ü
WLV 3: Figuratives Zeichnen Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander	2 SWS/30 h	45 h	Ü

Leistung benotete Einzel-Prüfung, Prüfungsform je nach WLV: Klausur, Mündliche Prüfung, Referat, E-Prüfung oder Studienarbeit von 10-25 Seiten Umfang Fremdsprachen II „bestanden“/„nicht bestanden“

Verwendbarkeit Pflichtbelegung: 2/4 Wahllehrveranstaltungen (WLV) MaIDMM

Lerninhalte

WLV 1 Data Visualization / Data Science

Die Studierenden

- » erwerben Fähigkeiten Informationen in statistischen Daten klar und effizient darzustellen,
- » erwerben Kenntnisse über die Analyse von Daten durch Visualisierungen,
- » lernen Grundlagen des Data Science kennen.

WLV 2 2D-Animation

Die Studierenden

- » erhalten eine theoretische und historische Einführung in das Fachgebiet Motion Graphics,
- » setzen sich mit den Techniken und der spezifischen Ästhetik verschiedener Animationsarten auseinander

WLV 3 Figuratives Zeichnen

Die Studierenden

- » erlernen Fertigkeiten im Hand-Zeichnen der menschlichen Figur
- » erwerben Kenntnisse die menschliche Figur in Designs einzusetzen

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » belegen zwei der vier Anpassungsfächer (Wahl-Lehrveranstaltung),
- » integrieren vorhandenes und neues Wissen in den Bereichen Sprache, Multimedia und Design sowie Data Visualisation/Data Science,
- » erwerben ein Verständnis, das es ihnen ermöglicht, ihr Wissen und Verstehen sowie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung auch in neuen und unvertrauten Situationen anzuwenden, die in einem breiteren oder multidisziplinären Zusammenhang mit ihrem Studienfach stehen,
- » wählen eigenverantwortlich Lehrveranstaltungen in den Bereichen, mit denen sie im Rahmen ihres Erststudiums keinen oder kaum Kontakt hatten,
- » Das Modul trägt dazu bei, Unterschiede in den Wissensvoraussetzungen der Studenten auszugleichen und eine einheitliche fachliche Basis für weiterführende Lehrveranstaltungen zu schaffen.

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Sommersemester

Dauer

1 Semester

Modul 2.2	Projekt Anwenderdokumentation	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dr. phil. Michael Meng	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Anwenderdokumentation Prof. Dr. phil. Michael Meng Ko-Betreuung der Projektarbeit: Lehrgebiet Grafikdesign	2 SWS/30 h	45 h	V
LV 2: Standardisierung und Terminologiemanagement Prof. Dr. phil. Michael Meng	2 SWS/30 h	45 h	S

Leistung benotete Projektarbeit mit Präsentation (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit Pflichtmodul MaIDMM

Lerninhalte

LV 1 Anwenderdokumentation

- » Technische Dokumentation und Anwenderdokumentation: Begriffsbestimmung, Klassifikation
- » Nutzererwartungen und Qualitätsanforderungen an Anwenderdokumentation
- » Makrostrukturen und ausgewählte Inhalte
- » Dokumentationsprozess: Planung, Recherchetechniken, Zielgruppenanalyse, Aufgabenanalyse, Konzept und Dokumentationsplan, Gliederung und Entwurf
- » Beurteilung von Anwenderdokumentation: Analysebereiche und -kriterien, Checklisten

LV 2 Standardisierung und Terminologiemanagement

- » Informationsstrukturierung und Standardisierung als aktuelle Trends der Technischen Kommunikation
- » Ebenen und Bereiche der Standardisierung
- » Erarbeitung und Erprobung von ausgewählten Standards und Standardisierungsmethoden
- » Kontrollierte Sprache und Redaktionsleitfäden als Mittel der Standardisierung
- » Theoretische Grundlagen und praktische Verfahren des Terminologiemanagements

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » erarbeiten sich theoretische Grundlagen zu Produkten und Prozessen der Technischen Dokumentation,
- » vertiefen und verbreitern Kenntnisse zu aktuellen Standards und Standardisierungsverfahren,
- » wenden die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten bei der Entwicklung eines konkreten Produkts der Anwenderdokumentation praktisch an und durchlaufen dabei sämtliche Phasen des Dokumentationsprozesses: von der Planung über die Zielgruppen- und Aufgabenanalyse bis hin zur Umsetzung und entwicklungsbegleitenden Qualitätssicherung,
- » erproben und festigen ihre Befähigung zur Teamarbeit in verteilten Rollen unter praxisnahen Bedingungen,
- » treffen wissenschaftlich fundierte Entscheidungen und binden interne und externe Projektbeteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein.

Teilnahmevoraussetzungen

Belegung von Modul 2.3, Textverarbeitung/DTP (Anpassungsmodul 1) oder vergleichbare Kenntnisse, Professionelles Deutsch (Anpassungsmodul 2) oder vergleichbare Kenntnisse

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Sommersemester

Dauer

1 Semester

Modul 2.3	Projekt Visuelles Instruktionsdesign	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Dipl. Tech-Red. Georg Busch	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Projekt Visuelles Instruktionsdesign Prof. Dipl. Des. Kerstin Alexander / Dipl. Tech-Red. Georg Busch	2 SWS/30 h	45 h	V
LV 2: Kreativtraining Instruktionsdesign Prof. Dipl. Des. Kerstin Alexander / Dipl. Tech-Red. Georg Busch Ko-Betreuung der Projektarbeit: Lehrgebiet Professionelles Deutsch	2 SWS/30 h	45 h	Ü

Leistung benotete Projektarbeit mit Präsentation (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit Pflichtmodul MaIDMM

Lerninhalte

LV 1 Projekt Visuelles Instruktionsdesign

- » Einführung in konkrete, stilisierte und abstrakte Abbildungen in der Technischen Kommunikation
- » Grundlagen in Darstellungscodierung
- » Einführung in Methoden der Steuerung visueller Codes
- » Bedienfolgen erstellen

LV 2 Kreativtraining Instruktionsdesign

- » Designkonzepte für Anwenderunterstützungen entwickeln
- » Layoutkonzepte für Anwenderunterstützungen erstellen
- » Abbildungskonzepte für Anwenderunterstützungen gestalten
- » Anfertigen von Illustrationen am PC
- » Gestalten visueller Anleitungen im Team
- » Erwerb von Teamkompetenz durch studentisches Projektmanagement
- » Erwerb von Präsentationsfertigkeiten

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » können recherchierte Informationen in die Medien Bild und Text umsetzen und Entscheidungen hinsichtlich des Leitmediums und des Sekundärmediums treffen,
- » tauschen sich in der Projektarbeit sach- und fachbezogen mit Vertreterinnen und Vertretern unterschiedlicher akademischer und nicht-akademischer Handlungsfelder über alternative, innovative und theoretisch begründbare Problemlösungen aus,
- » lernen, Informationsarten, ihre sprachliche Repräsentation und visuelle Präsentation zu unterscheiden und funktional einzusetzen,
- » wenden die Kenntnisse zu Typografie und Layout zielgerichtet und beispielhaft an der Spezifik der Textsorte Anwenderdokumentation an,
- » lernen den Projektablauf kennen, indem sie eine Benutzerinformation gestalten,
- » entwickeln ein berufliches Selbstbild, das sich an Zielen und Standards professionellen Handelns sowohl in der Wissenschaft als auch im Berufsfeld der Technischen Kommunikation orientiert.

Teilnahmevoraussetzungen

Belegung von Modul 2.2, Textverarbeitung/DTP (Anpassungsmodul 1) oder vergleichbare Kenntnisse, Vektorgrafik (Anpassungsmodul 1) oder vergleichbare Kenntnisse, Grundlagen der Bildbearbeitung (Anpassungsmodul 2) oder vergleichbare Kenntnisse

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Sommersemester

Dauer

1 Semester

Modul 2.4 A	Daten- und Wissensmanagement	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dr. Lisa Wenige	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Datenbanken Prof. Dr. Lisa Wenige	2 SWS/30 h	45 h	V
LV 2: Wissensgraphen Prof. Dr. Lisa Wenige	2 SWS/30 h	45 h	S

Leistung benotete Studienarbeit (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit MaIDMM
 Von den Modulen 2.4. A, 2.4. B, 2.5. A, 2.5.B, 2.6. A, 2.6. B müssen drei Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sichergestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 Datenbanken

- » Begriffsklärung Daten, Information und Wissen
- » Datenmodellierung im Relationalen Modell
- » Aufbau und Funktionsweise von Datenbankmanagementsystemen
- » Datenbankentwurf mit SQL
- » Datenbankabfrage mit SQL
- » OLAP und Data Warehouses
- » NoSQL-Datenbanken

LV 2 Wissensgraphen

- » Entstehung und Grundkonzepte des Semantic Web
- » Daten- und Wissensmodellierung mit Ontologien (OWL, RDFS)
- » Erstellung von vernetzten Daten mit RDF
- » Ausgewählte Vokabulare (iiRDS, DCAT) und deren Datensammlungen
- » Abfrage von Wissensgraphen mit SPARQL
- » Methoden der automatischen Transformation in semantische Datenformate

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » erwerben vertiefte Kenntnisse des strukturierten und semi-strukturierten Datenmanagements und können die wesentlichen Vorteile einer konsistenten Datenhaltung erläutern,
- » sind in der Lage, Metadaten technischer Dokumente bzw. Annotationen für Medieninhalte eigenständig zu erstellen, zu lesen und abzufragen,
- » wenden die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten aus den Bereichen Datenmodellierung, -transformation und -abfrage im Rahmen einer eigenen Projektarbeit an,
- » finden eigenständig Lösungen für praxisnahe Problemstellungen, indem sie die Methoden des Datenmanagements angemessen miteinander kombinieren und in Hinblick auf eine effiziente Datenhaltung fachlich fundierte Entscheidungen treffen

Teilnahmevoraussetzungen

HTML-Grundlagen (Anpassungsmodul 1) oder vergleichbare Kenntnisse

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Sommersemester

Dauer

1 Semester

Modul 2.4 B	3D-Modeling	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Grundlagen 3D-Modeling Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner	2 SWS/30 h	45 h	V
LV 2: 3D-Kreativtraining freies Modeling Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner	2 SWS/30 h	45 h	Ü

Leistung benotete Studienarbeit (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit MaIDMM
 Von den Modulen 2.4. A, 2.4. B, 2.5. A, 2.5.B, 2.6. A, 2.6. B müssen drei Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sichergestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 Grundlagen 3D-Modeling

Einführung

- » Anwendungsgebiete des 3D-Modeling
- » Grundlagen des 3D-Modeling
- » Anatomie von 3D-Modellen

Methoden

- » Primitive Modeling
- » Spline Modeling
- » Polygonal Modeling
- » Digital Sculpting
- » Texturieren, Materialien und Shader
- » Texturprojektion und Unwrapping
- » Erstellen von Bitmaptexturen und Materialien
- » Verwendung von Shadern

Rendering und Beleuchtung

- » klassische Beleuchtungsmethoden, physikalisch basierte Lichtberechnung
- » Rendering und Post-Effekte
- » Export und Import in eine Realtime-Engine

LV 2 3D-Kreativtraining freies Modeling

- » Für die verschiedenen Anwendungsgebiete des 3D-Modeling finden spezifische Übungen statt (Low Poly/Realtime, High Poly / Pre-Rendered).

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » kennen die verschiedenen Einsatzgebiete des 3D-Modeling,
- » lernen ein Programm zur Erstellung und Bearbeitung von 3D-Modellen kennen,
- » verstehen den Aufbau eines 3D-Modells und können verschiedene Methoden zur Erstellung und Veränderung von 3D-Modellen anwenden,
- » erhalten einen Überblick über die verschiedenen Workflows zur Erstellung spezifischer 3D-Modelle (Low Poly/Realtime, High Poly/ Pre-Rendered, Hard Surface, Organic),
- » integrieren in der Projektarbeit vorhandenes und neues Wissen in komplexen Zusammenhängen auch auf der Grundlage begrenzter Informationen,
- » können ihr Wissen und Verstehen sowie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung multimedialer Sachverhalte auch in neuen und unvertrauten Situationen anwenden, die in einem breiteren oder multidisziplinären Zusammenhang mit Informationsdesign und Medienmanagement stehen,
- » binden in der Projektarbeit Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein.

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Sommersemester

Dauer

1 Semester

Modul 2.5 A	Web-Entwicklung	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Dr. rer. nat. Thomas Meinike	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Web-Entwicklung Dr. rer. nat. Thomas Meinike	2 SWS/30 h	45 h	V
LV 2: Web-Entwicklung Übung Dr. rer. nat. Thomas Meinike	2 SWS/30 h	45 h	S

Leistung benotete Studienarbeit (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit MaIDMM
 Von den Modulen 2.4. A, 2.4. B, 2.5. A, 2.5.B, 2.6. A, 2.6. B müssen drei Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sichergestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 Web-Entwicklung

- » Auffrischung und Vertiefung der HTML-Grundkenntnisse
- » Einführung in die clientseitige Programmierung mit JavaScript
- » Einführung in die serverseitige Programmierung (z. B. mit PHP)
- » Neue programmatische Schnittstellen von HTML5
- » Umsetzung von Grafiken wie Charts mit SVG und Canvas
- » Einblick in spezielle Frameworks zur Web-Entwicklung (z. B. jQuery)

LV 2 Web-Entwicklung Übung

- » Praktische Arbeit mit den vermittelten Technologien an Beispielen
- » Umsetzung einer selbst gewählten Anwendungs idee

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » erarbeiten sich anwendungsbereite Kenntnisse der Web-Entwicklung auf Basis aktueller Standards und Technologien,
- » verfügen über ein fundiertes Verständnis der in Redaktionen und Agenturen verwendeten Konzepte und Technologien sowie deren Zusammenwirken,
- » verknüpfen und integrieren erworbene Kompetenzen und wenden diese autonom auf praxisnahe Problemstellungen an,
- » wägen dabei unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten ab und treffen fachlich fundierte Entscheidungen.

Teilnahmevoraussetzungen

HTML-Grundlagen (Anpassungsmodul 1) oder vergleichbare Kenntnisse

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Sommersemester

Dauer

1 Semester

Modul 2.5 B	Fachjournalismus	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	N.N	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Fachjournalismus N.N	2 SWS/30 h	45 h	Ü
LV 2: Kreativtraining Fachjournalismus N.N	2 SWS/30 h	45 h	Ü

Leistung benotete Studienarbeit (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit MaIDMM
 Von den Modulen 2.4. A, 2.4. B, 2.5. A, 2.5.B, 2.6. A, 2.6. B müssen drei Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sichergestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 Fachjournalismus

- » Grundlagen journalistischen Schreibens: die vier Arten der journalistischen Thematisierung
- » Aufbau und Struktur fachjournalistischer Textsorten
- » Popularisierungsstrategien der fachexternen Wissenskommunikation
- » Der journalistische Textproduktionsprozess: Ideenfindung, Recherche und Planung, Gliederung und Entwurf, Umsetzung und redaktionelle Bearbeitung
- » Die Verständlichkeit fachjournalistischer Texte: Textoptimierung

LV 2 Kreativtraining Fachjournalismus

- » praktische Anwendung an ausgewählten Übungsbeispielen
- » verfassen von Texten im Rahmen von Praxisprojekten

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » erarbeiten sich die theoretischen Grundlagen der Analyse und Produktion fachjournalistischer Texte,
- » sind in der Lage, textsortenspezifische Merkmale an Fallbeispielen mit Blick auf Struktur und Inhalt, sprachliche und visuelle Gestaltung zu erkennen und zu reproduzieren,
- » können fachjournalistische Texte unter Berücksichtigung didaktischer, lernpsychologischer und textdramaturgischer Aspekte planen, gestalten und optimieren,
- » wenden die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten in einem Beispielprojekt praktisch an,
- » binden in der Projektarbeit Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein,
- » tauschen sich sach- und fachbezogen mit Vertreterinnen und Vertretern unterschiedlicher akademischer und nicht-akademischer Handlungsfelder aus,
- » führen anwendungsorientierte Projekte weitgehend selbstgesteuert bzw. autonom durch.

Teilnahmevoraussetzungen	Belegung von Modul 2.6.B Sachbuchgestaltung
Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	4,16%
Häufigkeit des Angebots	Sommersemester
Dauer	1 Semester

Modul 2.6 A	User Experience Design	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Grundlagen User Experience Design Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner	2 SWS/30 h	45 h	V
LV 2: Kreativtraining User Experience Design Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner	2 SWS/30 h	45 h	S

Leistung benotete Studienarbeit (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit MaIDMM
 Von den Modulen 2.4. A, 2.4. B, 2.5. A, 2.5.B, 2.6. A, 2.6. B müssen drei Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sichergestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 Grundlagen User Experience Design

In der Lehrveranstaltung wird die Bedeutung der User Experience im Kontext des Designs einer interaktiven Anwendung (z.B. App oder Webanwendung) erarbeitet. Einen besonderen Stellenwert hat dabei das User-Centered Design und das Kennenlernen eines strukturierten Design-Workflows.

- » Projektmanagement und Stufen des Designprozesses für eine interaktive Anwendung,
- » Elemente der User Experience,
- » Webdesign,
- » Designstile und Richtlinien für mobile Anwendungen,
- » Responsives und adaptives Design,
- » Werkzeuge zum Erstellen von interaktiven Anwendungen

LV 2 Kreativtraining User Experience Design

- » Die für die Gestaltung einer interaktiven Anwendung benötigten Programme werden in verschiedenen Übungen vorgestellt und anschließend selbstständig für das Entwickeln eines eigenen Projekts eingesetzt..

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » lernen die Phasen der Entwicklung einer interaktiven Anwendung kennen und erproben diese während des Designs einer eigenen Anwendung,
- » sind in der Lage, den Prozess der Entwicklung einer interaktiven Anwendung zu überschauen und die nötigen Workflows gezielt anzuwenden,
- » kennen die Bedeutung des User Experience Designs bei der Erstellung einer interaktiven Anwendung im Bereich der technischen Kommunikation,
- » integrieren erworbene Kenntnisse des User Experience Designs mit Wissen aus anderen Fachgebieten in komplexen Zusammenhängen.

Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	4,16%
Häufigkeit des Angebots	Sommersemester
Dauer	1 Semester

Modul 2.6 B	Sachbuchgestaltung	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Sachbuchgestaltung Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander	2 SWS/30 h	45 h	S
LV 2: Kreativtraining Sachbuchgestaltung Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander	2 SWS/30 h	45 h	Ü

Leistung benotete Studienarbeit (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit MaIDMM
 Von den Modulen 2.4. A, 2.4. B, 2.5. A, 2.5.B, 2.6. A, 2.6. B müssen drei Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sichergestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 Sachbuchgestaltung

- » Einführung in Buchgestaltung, Coverdesign und Lesetypografie
- » Kennenlernen der typografischen Regeln für Lineares Lesen, Informierendes Lesen, Differenzierendes Lesen, Konsultierendes Lesen, Selektives (oder wissenschaftliches) Lesen
- » Einführung in Drucktechniken, Kalkulation und Druckvorstufe
- » Erarbeitung eines Buchkonzeptes mit Cover, typografischem Konzept, Gestaltungsraster, Abbildungskonzept, Druckkonzeption und buchbinderische Verarbeitung
- » Buchgestaltung im Team

LV 2 Kreativtraining Buchillustration

- » Illustrationsstile,
- » Kreativ praktische Übungen zur Covergestaltung,
- » Kreativ praktische Übungen zur Illustration,
- » Kreatives Gestalten eines Buchabschnitts/Kapitels mit Layout, Abbildungen bzw. Illustrationen und Satz

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » erwerben kreativ-praktische Fähigkeiten in der visuellen Gestaltung von Printmedien,
- » entwerfen eigene visuelle Konzepte und setzen diese mediengerecht, zielgruppenadäquat und aufgabengerecht in Printmedien um,
- » erwerben Fertigkeiten im Illustrieren,
- » gestalten das Cover die Typografie und das Layout, erstellen didaktische Illustrationen und generieren die Daten für die Druckvorstufe,
- » erwerben Teamkompetenz durch die gemeinsame Arbeit am Sachbuch,
- » binden in der Projektarbeit Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein,
- » tauschen sich sach- und fachbezogen mit Vertreterinnen und Vertretern unterschiedlicher akademischer und nicht-akademischer Handlungsfelder aus,
- » führen anwendungsorientierte Projekte weitgehend selbstgesteuert bzw. autonom durch.

Teilnahmevoraussetzungen

Belegung von Modul 2.5 B Fachjournalismus

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Sommersemester

Dauer

1 Semester

Modul 3.1	Content-Management	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Dr. rer. nat. Thomas Meinike	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Content-Engineering Dr. rer. nat. Thomas Meinike	2 SWS/30 h	45 h	S
LV 2: Content-Management- und Redaktionssysteme Dr. rer. nat. Thomas Meinike	2 SWS/30 h	45 h	V

Leistung benotete Klausur (90 min)

Verwendbarkeit Pflichtmodul MaIDMM

Lerninhalte

LV 1 Content-Engineering

- » Formate und Technologien zur automatisierten Erstellung von Dokumenten auf XML-Basis
- » Strukturierte Dokumentenformate wie DocBook und DITA
- » Containerformate von Microsoft® Office und Apache OpenOffice™
- » E-Book-Formate wie EPUB 2 und 3
- » InDesign-Austauschformat IDML
- » Vektorgrafikformat SVG
- » Mathematisches Formelformat MathML
- » Newsfeed-Transportformate Atom und RSS
- » PDF-Produktion mittels XSL-FO
- » XSLT (insbesondere 2.0 und 3.0) zur automatisierten Produktion der genannten Formate

LV 2 Content-Management- und Redaktionssysteme

- » Grundlagen des Content-Managements
- » Prinzipien und Technologien des Single-Source-Publishings mit XML-Datenhaltung
- » Web-Content-Management-Systeme vs. Redaktionssysteme
- » Praktische Arbeit mit prototypischer Software

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » vertiefen ihre XML-Kenntnisse und lernen insbesondere im Dokumentationsbereich relevante Formate und Technologien kennen,
- » erarbeiten selbständig ein breites, detailliertes und kritisches Wissen zu den genannten Formaten und präsentieren dieses in Form von Einzelvorträgen,
- » üben und festigen den Einsatz von XSLT und XSL-FO mit spezieller Software wie XSLT-Prozessoren und FO-Formatierern,
- » analysieren und erproben die wesentlichen Schritte beim automatisierten Erstellen von Inhalten anhand je eines Web-CMS bzw. Redaktionssystems.

Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	4,16%
Häufigkeit des Angebots	Wintersemester
Dauer	1 Semester

Modul 3.2	Management und Recht	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dr. rer. pol. Andre Döring	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Wirtschaftsrecht Prof. Dr. Anja Haertlein	2 SWS/30 h	45 h	V
LV 2: Projektmanagement Prof. Dr. rer. pol. Andre Döring	2 SWS/30 h	45 h	V

Leistung zwei benotete Klausuren a 60 min, insgesamt 120 min

Verwendbarkeit Pflichtmodul MaIDMM

Lerninhalte

LV 1 Wirtschaftsrecht

- » Grundwissen im Bürgerlichen Recht (Rechtsgeschäftslehre, Leistungsstörungen, Kaufrecht, Produkthaftungsrecht, Deliktsrecht)

LV 2 Projektmanagement

- » Grundlagen des Projektmanagements – Phasen im PM
- » Projektziele definieren und Projektpläne erstellen
- » Kapazitäts-, Zeit- und Kostenpläne erstellen und überwachen
- » Schätzverfahren, GANTT- und Netzplantechnik kennen und anwenden
- » SCRUM-Technologie

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » sind mit der juristischen Methodenlehre vertraut und sind in der Lage, privatrechtliche Rechtsnormen auszulegen und anzuwenden,
- » verfügen über Grundlagenkenntnisse im Wirtschaftsprivatrecht, insbesondere im BGB,
- » sind in der Lage, weniger komplexe Fälle aus dem Wirtschaftsleben (insbesondere aus dem Vertragsrecht) eigenständig zu lösen,
- » erkennen, welche Haftungsrisiken für das Unternehmen bei der Entwicklung und Herstellung von Produkten bestehen,
- » kennen die Grundlagen des Projektmanagements, insbesondere den Ablauf und die Methoden im Projektmanagement,
- » können Projekte planen und durchführen, insbesondere können sie Projektpläne aufstellen, Techniken zur Zeit- und Kapazitätsplanung anwenden und deren Wirksamkeit kontrollieren. Die Studierenden können selbständig Projekte aufsetzen insbesondere können Sie gelernte Methoden im richtigen Anwendungsfall selektieren und einsetzen,
- » können ihre Kenntnisse und Fähigkeiten auf dem Gebiet der Projektplanung und -steuerung verbreitern und vertiefen,
- » haben die Fähigkeit erworben, moderne PM-Techniken in praktischen Aufgabenstellungen einzusetzen. Sie sind in der Lage, auf der Basis ihres erworbenen Wissens eigenständig Projektplanungen zu erstellen und zu überwachen.

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Wintersemester

Dauer

1 Semester

Modul 3.3 A	Projekt Angewandte Spielkonzepte	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Medien- und Spielekonzeption Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner Ko-Betreuung der Projektarbeit: Lehrgebiet Scriptsprachen	2 SWS/30 h	45 h	S
LV 2: Kreativtraining Serious Game-Design Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner Ko-Betreuung der Projektarbeit: Lehrgebiet Professionelles Deutsch	2 SWS/30 h	45 h	Ü

Leistung benotete Projektarbeit mit Präsentation (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit MaIDMM
 Von den Modulen 3.3 A, 3.3. B, 3.4. A, 3.4. B, 3.5. A, 3.5.B, 3.6. A, 3.6. B müssen vier Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sicher gestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 Medien- und Spielekonzeption

- » Serious Games als Mittel der Wissensvermittlung und Kommunikation
- » Ludologie, Spieltheorie und angewandte Spielkonzepte
- » Game Development, Projektmanagement und Teambildung
- » Entwicklung spielbarer Prototypen .

LV 2 Kreativtraining Serious Game-Design

- » Organisation und Durchführung der Teamarbeit zur Umsetzung eigener spielbarer Prototypen von Serious Games

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » sind in der Lage, selbstständig interaktive, unterhaltsame Anwendungen zur Wissensvermittlung zu konzeptionieren,
- » erhalten Einblicke in die Entwicklung von Serious Games, sammeln Erfahrungen in der Organisation multidisziplinärer Teams und erproben und festigen ihre Befähigung zur Teamarbeit in verteilten Rollen unter praxisnahen Bedingungen,
- » Dabei sollen der persönliche Entwicklungsstand und die persönliche Fokussierung im Hinblick auf die weitere berufliche Spezialisierung der Studierenden Berücksichtigung finden.

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Wintersemester

Dauer

1 Semester

Modul 3.3 B	Projekt Informationsdesign	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Informationsdesign Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander	2 SWS/30 h	45 h	S
LV 2: Kreativtraining Informationsdesign Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander Ko-Betreuung der Projektarbeit: Lehrgebiet Softwareanwendungen	2 SWS/30 h	45 h	Ü

Leistung benotete Projektarbeit mit Präsentation (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit MaIDMM
 Von den Modulen 3.3 A, 3.3. B, 3.4. A, 3.4. B, 3.5. A, 3.5.B, 3.6. A, 3.6. B müssen vier Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sicher gestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 Informationsdesign

- » Grafische Umsetzung wissenschaftlich technischer Sachverhalte oder technologischer Zusammenhänge in einer Infografik/Grafikserie zum Einsatz in der Technischen Kommunikation, in Präsentation, Journalismus oder Buchgestaltung, wie z. B.
- » Visualisierung von Aufbau und Funktion mittels verschiedener Perspektivmodelle, Schnitt-/Explosionsdarstellung, 2D-Grafik mit 3D-Optik, Röntgenblick- und Phasendarstellungen
- » Visualisierung von Prozessen
- » Visualisierung von Bedienfolgen
- » Gestaltung nonverbaler bzw. spracharmer Handlungsanleitungen
- » Piktogrammgestaltung

LV 2 Kreativtraining Informationsdesign

- » Kreatives Gestalten einer komplexen Infografik

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » werden zu komplexen Gestaltungsleistungen, deren Planung, Optimierung und Umsetzung in Printmedien befähigt,
- » sind in der Lage, Infografiken, Schulungsunterlagen u. a. komplexe Dokumente für verschiedene Anwendungsszenarien zu erstellen,
- » eignen sich zusätzlich zu den einführenden Vorlesungen selbstständig neues Wissen und Können an,
- » treffen in der Projektarbeit wissenschaftlich fundierte Entscheidungen und reflektieren kritisch mögliche Folgen,
- » führen anwendungsorientierte Projekte weitgehend selbstgesteuert bzw. autonom durch,
- » entwickeln ein berufliches Selbstbild, das sich an Zielen und Standards professionellen Handelns sowohl in der Wissenschaft als auch den Berufsfeldern von Informationsdesign, Medienmanagement und Technischer Kommunikation orientiert,
- » schätzen die eigenen Fähigkeiten ein, nutzen sachbezogene Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom und entwickeln diese unter Anleitung weiter,
- » erwerben Teamkompetenzen durch studentisches Projektmanagement,
- » erwerben Präsentationsfertigkeiten.

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Wintersemester

Dauer

1 Semester

Modul 3.4 A	Projekt 3D-Animation	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: 3D-Assetproduktion Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner	2 SWS/30 h	45 h	S
LV 2: Charakteranimation Prof. Dipl.-Des. Marco Zeugner Ko-Betreuung der Projektarbeit: Lehrgebiet Professionelles Deutsch	2 SWS/30 h	45 h	Ü

Leistung benotete Projektarbeit mit Präsentation (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit MaIDMM
 Von den Modulen 3.3 A, 3.3. B, 3.4. A, 3.4. B, 3.5. A, 3.5.B, 3.6. A, 3.6. B müssen vier Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sicher gestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 3D-Assetproduktion

- » Konzeption und Gestaltung komplexer 3D-Modelle
- » Modellierungsworkflows zur Charaktererstellung und Optimierung für die Animation
- » Erstellung passender Skelett-Systeme (Rigging) und Mesh-Gewichtung (Skinning)
- » Skelett-Animation und Morphing (Blend Shapes)
- » Materialien und Shader für die Echtzeitpräsentation

LV 2 Charakteranimation

- » Erstellung verschiedener, themenbezogener Animationssequenzen mit 3D-Charakteren
- » Rendering von Animationen und Echtzeitpräsentation
- » dynamischer Einsatz von Animationen (Interaktion)

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » erwerben fortgeschrittene Kenntnisse in der Planung und Umsetzung von 3D-Modellen.
- » erlernen spezielle Workflows und Techniken für die Animation und Präsentation von 3D-Charakteren,
- » wenden die gewonnenen Kenntnisse und Fähigkeiten in einem Beispielprojekt praktisch an,
- » binden in der Projektarbeit Beteiligte unter der Berücksichtigung der jeweiligen Gruppensituation zielorientiert in Aufgabenstellungen ein,
- » tauschen sich sach- und fachbezogen mit Vertreterinnen und Vertretern unterschiedlicher akademischer und nicht-akademischer Handlungsfelder aus,
- » führen anwendungsorientierte Multimedia-Projekte weitgehend selbstgesteuert bzw. autonom durch.

Teilnahmevoraussetzungen

2D-Animation (Anpassungsmodul 3) oder vergleichbare Kenntnisse

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Wintersemester

Dauer

1 Semester

Modul 3.4 B	Projekt User Experience-Evaluation	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dr. phil. Michael Meng	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: User Experience-Evaluation: Methodik Prof. Dr. phil. Michael Meng	2 SWS/30 h	45 h	V
LV 2: User Experience-Evaluation: Projekt Prof. Dr. phil. Michael Meng Ko-Betreuung der Projektarbeit: Lehrgebiete Multimedia, Grafikdesign	2 SWS/30 h	45 h	Ü

Leistung benotete Projektarbeit mit Präsentation (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit MaIDMM
 Von den Modulen 3.3 A, 3.3. B, 3.4. A, 3.4. B, 3.5. A, 3.5.B, 3.6. A, 3.6. B müssen vier Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sicher gestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 User Experience-Evaluation: Methodik

- » Grundbegriffe und zentrale Konzepte: Usability, User Experience, Human-Computer Interaction, nutzerzentriertes Design
- » Aktuelle Normen und Standards
- » Methoden der Nutzer- und Nutzungsforschung
- » Methoden zur Gestaltungsoptimierung
- » Analytische und empirische Evaluations-Methoden
- » Übungen zu ausgewählten Methoden

LV 2 User Experience-Evaluation: Projekt

- » Planung, Durchführung und Auswertung eines User Experience-Evaluationsprojekts

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » kennen zentrale Begriffe der Usability- und User Experience-Forschung, aktuelle einschlägige Standards und Normen sowie moderne Methoden der Usability-Evaluation,
- » können theoretisches und methodisches Wissen integrieren und auf die Lösung komplexer, praxisnaher Problemstellungen anwenden,
- » kennen Erhebungstechniken und zentrale Ziele und Konzepte der Mensch-Maschine-Interaktion,
- » sind in der Lage, Projekte zur Evaluation von Usability und User Experience zu planen, durchzuführen und auszuwerten,
- » wählen dabei konkrete Wege der Operationalisierung von projektbezogenen Fragestellungen sowie Erhebungstechniken und begründen diese,
- » erläutern Evaluationsergebnisse und interpretieren diese kritisch.

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Wintersemester

Dauer

1 Semester

Modul 3.5 A	Projekt Mobile Dokumentation	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Dr. rer. nat. Thomas Meinike	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Mobile Dokumentation: Theorie Dr. rer. nat. Thomas Meinike Ko-Betreuung der Projektarbeit: Lehrgebiete Multimedia, Grafikdesign	2 SWS/30 h	45 h	S
LV 2: Mobile Dokumentation: Praxis Dr. rer. nat. Thomas Meinike	2 SWS/30 h	45 h	S

Leistung benotete Projektarbeit mit Präsentation

Verwendbarkeit MaIDMM
Von den Modulen 3.3 A, 3.3. B, 3.4. A, 3.4. B, 3.5. A, 3.5.B, 3.6. A, 3.6. B müssen vier Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sicher gestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 Mobile Dokumentation: Theorie

- » Mobile Dokumentation als Ergänzung oder Alternative zu gedruckten Dokumentationen
- » E-Books vs. Apps auf Smartphones und Tablets
- » Umsetzung von Web-basierten Apps mit Techniken wie HTML5, CSS3 und JavaScript-Frameworks
- » Interaktionen des Nutzers mit den Anwendungen
- » Ansätze zur automatisierten Produktion von mobilen Inhalten mittels XML-Technologien

LV 2 Mobile Dokumentation: Praxis

- » Umsetzung einer Anwenderdokumentation für die mobile Nutzung

Lernergebnisse/Kompetenzen

- Die Studierenden
- » kennen aktuelle technologische Grundlagen zur Umsetzung von mobilen Anwendungen,
 - » erkennen die inhaltlichen, strukturellen und gestalterischen Besonderheiten von Inhalten die für mobile Anwendungen konzipiert und produziert werden,
 - » können Inhalte für mobile Anwendungen planen, entwerfen und umsetzen,
 - » konzipieren und entwickeln mobile Web-Anwendungen möglichst in Teamarbeit,
 - » integrieren dabei relevante Kenntnisse aus anderen Fachgebieten, insbesondere Auszeichnungssprachen und Web-Entwicklung.

Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	4,16%
Häufigkeit des Angebots	Wintersemester
Dauer	1 Semester

Modul 3.5 B	Projekt Corporate Design	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Corporate Design Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander	2 SWS/30 h	45 h	S
LV 2: Kreativtraining Corporate Design Prof. Dipl.-Des. Kerstin Alexander Ko-Betreuung der Projektarbeit: Lehrgebiete Softwareanwendungen, Textproduktion	2 SWS/30 h	45 h	Ü

Leistung benotete Projektarbeit mit Präsentation (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit MaIDMM
 Von den Modulen 3.3 A, 3.3. B, 3.4. A, 3.4. B, 3.5. A, 3.5.B, 3.6. A, 3.6. B müssen vier Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sicher gestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 Corporate Design

- » Einführung in den Prozess der Corporate Identity
- » Kennenlernen der Einheit von Corporate Design, -Communication und -Behaviour
- » Kennenlernen der Bestandteile eines Corporate Designs für die interne und externe Firmenkommunikation
- » Einführung in Marken- und Signetentwicklung
- » Lesen und Entwickeln eines Corporate Design Manuals
- » Präsentation der Teamarbeit vor dem Auftraggeber

LV 2 Kreativtraining Corporate Design

- » Kreativ praktisches Gestalten von Elementen eines Corporate Designs
- » Kreativ praktische Gestaltung oder Weiterschreibung eines Corporate Design Manuals

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » lernen erwartungskonforme, anwenderfreundliche Dokumente zu gestalten, indem die Dokumente in das Regelwerk des Corporate Designs der Firma einbezogen werden,
- » erwerben hierzu Kenntnisse über den Prozess der Corporate Identity und lernen diesen Prozess mit Mitteln der Corporate Communication, der Corporate Behaviour und des Corporate Designs positiv zu steuern,
- » erwerben Fähigkeiten ein Corporate Design Manual zu lesen und weiter zu entwickeln.
- » werden durch kreativ praktische Übungen in die Lage versetzt, Elemente eines Corporate Designs zu entwickeln und umzusetzen,
- » erwerben Teamkompetenzen durch studentisches Projektmanagement,
- » erwerben Präsentationsfertigkeiten,
- » eignen sich zusätzlich zu den einführenden Vorlesungen selbstständig neues Wissen und Können an,
- » treffen in der Projektarbeit wissenschaftlich fundierte Entscheidungen und reflektieren kritisch mögliche Folgen,
- » führen anwendungsorientierte Projekte weitgehend selbstgesteuert bzw. autonom durch,
- » entwickeln ein berufliches Selbstbild, das sich an Zielen und Standards professionellen Handelns sowohl in der Wissenschaft als auch den Berufsfeldern von Informationsdesign und Marketing orientiert.

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung

Stellenwert der Note für die Endnote

4,16%

Häufigkeit des Angebots

Wintersemester

Dauer

1 Semester

Modul 3.6 A	Informationssysteme	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dr. Lisa Wenige	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Informationssysteme: Theorie Prof. Dr. Lisa Wenige	2 SWS/30 h	45 h	S
LV 2: Informationssysteme: Projekt Prof. Dr. Lisa Wenige	2 SWS/30 h	45 h	S

Leistung benotete Projektarbeit mit Präsentation (Umfang 10 bis 25 Seiten)

Verwendbarkeit MaIDMM
 Von den Modulen 3.3 A, 3.3. B, 3.4. A, 3.4. B, 3.5. A, 3.5.B, 3.6. A, 3.6. B müssen vier Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sicher gestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 Informationssysteme: Theorie

- » Hintergründe zu einem ausgewählten Medien- bzw. Informationsprodukt: Typologie, Konzeption, Produktion
- » Aufgaben und Funktionen von Informationssystemen
- » Rechtliche Aspekte der Informationsbereitstellung
- » technische Hintergründe zu Informationssystemen: Datenhaltung, Anwendungslogik sowie Retrieval und Präsentation
- » Bereitstellung von Medien- bzw. Informationsprodukten über Informationssysteme

LV 2 Informationssysteme: Projekt

- » Planung, Umsetzung und Veröffentlichung eines ausgewählten Medien- bzw. Informationsproduktes über ein Informationssystem

Lernergebnisse/Kompetenzen

- Die Studierenden
- » erwerben vertiefte Kenntnisse über den Lebenszyklus und die technischen Hintergründe eines Informations- bzw. Medienproduktes,
 - » sind in der Lage, auf Grundlage einer sorgfältigen Anforderungsanalyse ein eigenes Informations- und Medienprodukt zu konzipieren und unter Berücksichtigung ihrer technischen Kenntnisse erfolgreich in der Praxis zu realisieren,
 - » kennen die komplexen Wechselwirkungen zwischen Informations- bzw. Medienprodukten, Informationssystemen sowie der
 - » Anbieter- und Nachfragerseite im Kontext eines größeren sozio-technischen Systems,
 - » verstehen die Aufgaben und Funktionsweisen von Informationssystemen und können diese Kenntnisse im Kontext der Veröffentlichung eines ausgewählten Medien- oder Informationsproduktes anwenden.

Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	4,16%
Häufigkeit des Angebots	Wintersemester
Dauer	1 Semester

Modul 3.6 B	Forschungsmethoden	Credits pro Modul	5
Verantwortlich	Prof. Dr. phil. Michael Meng	Workload pro Modul	150 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Forschungsmethoden Prof. Dr. phil. Michael Meng	4 SWS/60 h	90 h	S

Leistung benotetes Referat

Verwendbarkeit MaIDMM
 Von den Modulen 3.3 A, 3.3. B, 3.4. A, 3.4. B, 3.5. A, 3.5.B, 3.6. A, 3.6. B müssen vier Module belegt werden. Das Angebot der Module kann nur entsprechend der Auslastung von 10 Studierenden pro Veranstaltung sicher gestellt werden. Die Kombination der Module ist frei wählbar.

Lerninhalte

LV 1 Forschungsmethoden

- » Grundbegriffe, Arten von Forschung, Forschungsziele und Forschungsansätze, Forschung und Öffentlichkeit, Publikationsarten und Publikationsprozess,
- » Bedeutung von Forschung für Informationsdesign und Medienmanagement, Identifikation von aktuellen Forschungsschwerpunkten und -themen,
- » Phasen eines empirischen Forschungsprojekts, Aufbau einer wissenschaftlichen Publikation zu einem Forschungsprojekt,
- » Zielstellung und Logik quantitativ und qualitativ orientierter Forschungsprojekte,
- » Planung und Durchführung eines empirischen Forschungsprojekts, Herleitung von Forschungsfragen, Wahl eines geeigneten Forschungsansatzes und geeigneter Methoden, Datenerhebung und -auswertung,
- » Präsentation des Projekts in Form eines Vortrags und eines wissenschaftlichen Posters.

Lernergebnisse/Kompetenzen

- Die Studierenden
- » betrachten die Studiengebiete Informationsdesign und Medienmanagement gezielt aus angewandt-wissenschaftlicher Perspektive,
 - » erweitern und festigen Kenntnisse zu wissenschaftlichen Methoden und zu Techniken wissenschaftlichen Arbeitens,
 - » erkennen und verfolgen aktuelle Fachdebatten, extrahieren Problemstellungen und wissenschaftliche Untersuchungsansätze und reflektieren diese kritisch,
 - » formulieren Hypothesen und üben sich im wissenschaftlichen Argumentieren,
 - » entwickeln reflektierte Positionen zu den Innovations- und Trendthemen von morgen.

Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen und erfolgreicher Abschluss der Prüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	4,16%
Häufigkeit des Angebots	Wintersemester
Dauer	1 Semester

Modul 4.1	Praxisprojekt	Credits pro Modul	10
Verantwortlich	Alle Prüfer/Innen	Workload pro Modul	300 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Projektseminar	2 SWS/30 h	270 h	S

Leistung benoteter Praktikumsbeleg

Verwendbarkeit Pflichtmodul MaIDMM

Lerninhalte

LV 1 Projektseminar

- » Im Praktikum sollen konkrete Aufgabenstellungen aus der beruflichen Praxis selbständig und unter Anwendung der im Studium erworbenen Kenntnisse und Kompetenzen bearbeitet werden.
- » Das Thema des Praktikumsbelegs resultiert aus dem Tätigkeitsfeld der Praktikumsaufgaben. Zu wählen ist ein industrienahes Thema, das einen klaren Bezug zu Kerninhalten des Studiums aufweist.
- » Das Thema ist nach den Regeln des wissenschaftlichen Arbeitens zu bearbeiten. Es soll sowohl aus theoretischer als auch aus anwendungsorientierter Perspektive bearbeitet werden und dabei geeignete Forschungsliteratur einfließen lassen.
- » Der Umfang des Praktikumsbelegs beträgt mindestens 30 Seiten.

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » erproben ihre Fähigkeit zum Erkennen und Lösen praktischer Problemstellungen in einem industrierelevanten Kontext,
- » vertiefen ihre Fähigkeit zur Erarbeitung und Umsetzung von Lösungsvorschlägen auf wissenschaftlicher Basis,
- » entwickeln die Fähigkeit weiter, Themen nach den Regeln wissenschaftlichen Arbeitens zu bearbeiten und darzustellen,
- » entwickeln ein berufliches Selbstbild, das sich an Zielen und Standards professionellen Handelns sowohl in der Wissenschaft als auch den Berufsfeldern vom Informationsdesign, Medienmanagement und Technischer Kommunikation orientiert,
- » erkennen situations-adäquat und situations-übergreifend Rahmenbedingungen beruflichen Handelns und reflektieren Entscheidungen verantwortungsethisch,
- » reflektieren kritisch ihr berufliches Handeln in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen und Folgen und entwickeln ihr berufliches Handeln weiter,
- » begründen das eigene berufliche Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen und reflektieren es hinsichtlich alternativer Entwürfe.

Teilnahmevoraussetzungen

Siehe Prüfungsordnung

Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten

Siehe Prüfungsordnung

Stellenwert der Note für die Endnote

8,3

Häufigkeit des Angebots

Sommersemester

Dauer

8 Wochen

Modul 4.2	Master-Thesis	Credits pro Modul	20
Verantwortlich	Alle Prüfer/Innen	Workload pro Modul	600 h

Lehrveranstaltung(en)	Kontaktzeit	Selbststudium	Art
LV 1: Master-Seminar	2 SWS/30 h	570 h	S

Leistung benotete Masterarbeit: 15 Credits (75%)
benotetes Kolloquium: 5 Credits (25%)

Verwendbarkeit Pflichtmodul MaIDMM

Lerninhalte

Master-Thesis und Kolloquium

Die Master-Thesis hat zum Ziel, die Befähigung der Studierenden zu eigenständiger angewandt-wissenschaftlicher Forschungsarbeit unter Beweis zu stellen und zu dokumentieren. Dies manifestiert sich im Einzelnen durch:

- » selbständiges Erkennen und Ausarbeiten einer Problemstellung,
- » Ermittlung und kritische Diskussion des aktuellen Forschungsstandes,
- » Entwicklung eines geeigneten Lösungsweges,
- » problemorientierte Erörterung des gewählten Lösungsweges,
- » kritische Bewertung der erzielten Ergebnisse und Ermittlung weiterführender Fragestellungen.

Im Rahmen des Kolloquiums präsentieren und verteidigen die Studierenden Fragestellungen und Ergebnisse der Master-Thesis im Rahmen eines öffentlichen Fachvortrags mit anschließender Diskussion.

Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Studierenden

- » sind in der Lage, angewandt-wissenschaftliche Fragestellungen zu formulieren und argumentativ stringenz zu entwickeln,
- » erproben ihre Fähigkeit zu wissenschaftlicher Literaturrecherche und zur kritischen Auseinandersetzung mit wissenschaftlicher Forschungsliteratur,
- » vertiefen ihre Problemlösungskompetenz sowie die Kompetenz zum Transfer des Theorie- und Methodenwissens in konkrete Anwendungsbereiche,
- » stellen ihre Fähigkeit unter Beweis, erzielte Ergebnisse sowohl in Form einer wissenschaftlichen Arbeit sowie als wissenschaftliches Referat darzustellen,
- » können die Ergebnisse ihrer Arbeit kritisch reflektieren und in einem öffentlichen Vortrag vor einem Fachpublikum vorstellen und verteidigen,
- » Der Umfang der Master-Thesis beträgt mindestens 50 Seiten zzgl. praktischer Teil oder 80 Seiten ohne praktischen Teil.

Teilnahmevoraussetzungen	Siehe Prüfungsordnung
Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten	Siehe Prüfungsordnung
Stellenwert der Note für die Endnote	16,6
Häufigkeit des Angebots	
Dauer	4 Monate

idhmm

Rev.240108