

Studienordnung für den konsekutiven Masterstudiengang Medieninformatik

Vom 20. Juli 2017

Aufgrund von § 36 Absatz 1 des Gesetzes über die Freiheit der Hochschulen im Freistaat Sachsen (Sächsisches Hochschulfreiheitsgesetz – SächsHSFG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 15. Januar 2013 (SächsGVBl. S. 3), das zuletzt durch Artikel 11 des Gesetzes vom 29. April 2015 (SächsGVBl. S. 349, 354) 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 Inhalt des Studiums
- § 8 Leistungspunkte
- § 9 Studienberatung
- § 10 Anpassung von Modulbeschreibungen
- § 11 Inkrafttreten und Veröffentlichung

Anlage 1: Modulbeschreibungen

Anlage 2: Studienablaufplan

§ 1 Geltungsbereich

Diese Studienordnung regelt auf der Grundlage des Sächsischen Hochschulfreiheitsgesetzes und der Prüfungsordnung Ziele, Inhalt, Aufbau und Ablauf des Studiums für den konsekutiven Masterstudiengang Medieninformatik an der Technischen Universität Dresden.

§ 2 Ziele des Studiums

(1) Durch das Masterstudium 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. Sie können unter Anwendung wissenschaftlicher Methoden sich neue Wissensgebiete in verschiedenen Anwendungsgebieten der Medieninformatik aneignen, diese domänenübergreifend strukturieren und sich damit selbst weiterentwickeln. Sie sind in der Lage, 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.

(2) 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. Sie beherrschen die Voraussetzungen um, nach entsprechender Einarbeitungszeit medientechnische Softwaresysteme zu erstellen. 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.

§ 3 Zugangsvoraussetzungen

Voraussetzung für die Aufnahme des Studiums ist ein erster in Deutschland anerkannter berufsqualifizierender Hochschulabschluss oder ein Abschluss einer staatlichen oder staatlich anerkannten Berufsakademie 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 dieser besonderen Eignung erfolgt durch Eignungsfeststellungsverfahren gemäß Eignungsfeststellungsordnung in der jeweils geltenden Fassung.

§ 4 Studienbeginn und Studiendauer

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

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

§ 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. Die Studierenden 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 wiederholen und vertiefen die Studierenden 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 Masterarbeit 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 Wahl ist verbindlich. Eine Umwahl ist möglich; sie erfolgt durch einen schriftlichen Antrag des Studierenden an das Prüfungsamt, in dem das zu ersetzende und das neu gewählte Modul zu benennen sind.

(3) Inhalte und Qualifikationsziele, umfasste Lehr- und Lernformen inklusive eventueller Kombinationsbeschränkungen, 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

Inhalt des Studiums

(1) Der Masterstudiengang Medieninformatik ist ein forschungsorientierter Studiengang.

(2) Das Studium umfasst im Wesentlichen die Stoffgebiete multimediale Kommunikations- und Informationssysteme, mobile und ubiquitäre Systeme, multimediale verteilte Anwendungssysteme, intelligente, zielgruppenadäquate, multimediale und multimodale Interaktionstechniken, Präsentationsverfahren und Visualisierungslösungen bzw. Benutzerschnittstellen, Verarbeitung und Darstellung dreidimensionaler Modelle sowie 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 Masterarbeit und die Verteidigung.

(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 Technischen Universität Dresden und erstreckt sich auf Fragen der Studienmöglichkeiten, Ein-

schreibemodalitäten 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“, „Lehr- und Lernformen“, „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

Inkrafttreten und Veröffentlichung

Diese Studienordnung tritt mit Wirkung vom 1. Oktober 2010 in Kraft und wird in den Amtlichen Bekanntmachungen der Technischen Universität Dresden veröffentlicht.

Ausgefertigt aufgrund des Fakultätsratsbeschlusses der Fakultät Informatik vom 27. September 2010 und der Genehmigung des Rektorates vom 25. November 2014.

Dresden, den 20. Juli 2017

Der Rektor
der Technischen Universität Dresden

Prof. Dr.-Ing. habil. DEng/Auckland Hans Müller-Steinhagen

Anlage 1
Modulbeschreibungen

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-VMI-1	Software Engineering Ubiquitärer Systeme	Direktor des Instituts für Software- und Multimediatechnik
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden verstehen Problemstellungen im Zusammenhang mit ubiquitären Systemen und können geeignete Architektur- und Entwurfsentscheidungen fällen. Sie sind in der Lage entsprechende Lösungen zu konzipieren sowie die passenden Software-Technologien und Werkzeuge hierfür zu wählen. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Aktuelle Methoden und Techniken zur Entwicklung ubiquitärer Anwendungssysteme, Software Engineering ubiquitärer Systeme, Merkmale und Chancen für neue Anwendungslösungen des Ubiquitous Computing und ubiquitärer Endgeräte.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen im Umfang von 2 SWS, Seminare im Umfang von 2 SWS und Komplexpraktika im Umfang von 4 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-VMI-1 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Es werden Kenntnisse und Fähigkeiten in den Grundlagen der Softwaretechnologie und praktische Erfahrungen bei der Java- und Web-Programmierung sowie Verständnis über den Aufbau und die Organisation von Rechnern und deren Vernetzung vorausgesetzt. Mit der folgenden Literatur können sich die Studierenden auf das Modul vorbereiten: Hans van Vliet: Software Engineering: Principles and Practice; John Wiley & Sons; Auflage: 3. Auflage. Dietmar Ratz et al: Grundkurs Programmieren in Java, HANSER-Verlag, 2006.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 11 Vertiefungsmodulen im Masterstudiengang Medieninformatik von denen Module im Umfang von insgesamt 60 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfungsleistung im Umfang von 30 Minuten. Es sind zwei Prüfungsvorleistungen zu erbringen: 1.) ein Beleg mit einem Umfang von max. 12 Seiten verbunden mit einem Vortrag im Umfang von 30 Minuten 2.) eine Softwarelösung, die zu entwickeln, zu evaluieren und deren Ergebnisse zu präsentieren sind.	

Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der mündlichen Prüfungsleistung.
Häufigkeit des Moduls	Das Modul beginnt jedes Studienjahr im Wintersemester.
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 360 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-VMI-2	Multimedia Information Retrieval and Management	Prof. Dr. Raimund Dachsel raimund.dachsel@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden sind in der Lage, Verfahren des Managements, des Retrieval und der Informationsvisualisierung anzuwenden und dabei Aspekte wie Information Life Cycle Management, Archivierung multimedialer Dokumente und zukünftiger Speichertechnologien zu berücksichtigen. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Aktuelle Methoden und Techniken zu Multimedia Information Retrieval (MIR), Prinzipien der Merkmalsextraktion und Metadatengewinnung, sowie relevante Standards und Formate, Anwendung semantischer Technologien für das MIR und Langzeitarchivierung multimedialer Informationen.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen im Umfang von 2 SWS und Seminare von 2 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-VMI-2 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Empfohlene Literatur zur Vorbereitung auf das Modul: https://tu-dresden.de/ing/informatik/smt/studium/studiengaenge/literatur .	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 11 Vertiefungsmodulen im Masterstudiengang Medieninformatik von denen Module im Umfang von insgesamt 60 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfungsleistung im Umfang von 20 Minuten. Als Prüfungsvorleistung ist ein Beleg im Umfang von max. 12 Seiten und ein Vortrag im Umfang von 30 Minuten zu erbringen.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der mündlichen Prüfungsleistung.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr im Wintersemester angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 180 Stunden.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst ein Semester.	

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-VMI-3	Advanced Web-Engineering	Prof. Dr. Raimund Dachzelt raimund.dachselt@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden können für unterschiedliche Anwendungsprobleme geeignete Architektur- und Entwurfsentscheidungen fällen, Lösungen konzipieren sowie passenden Web-Technologien und Werkzeuge wählen. Zudem besitzen sie spezifische Kenntnisse zu einzelnen Entwicklungswerkzeugen. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: aktuelle Entwicklungs-Methoden und -Technologien zur Realisierung multimedialer verteilter Web- und mobiler Anwendungen sowie die Einführung in neueste Forschungstrends in diesem Gebiet.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen im Umfang von 2 SWS, Seminare im Umfang von 2 SWS und Komplexpraktika im Umfang von 4 SWS. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-VMI-3 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Vorausgesetzt werden Kenntnisse der Softwaretechnologie, insbesondere der Konzeption von Softwaresystemen und des Web- und Multimedia Engineering. Die Studierenden sollten die wichtigsten aktuellen Entwicklungswerkzeuge zur Realisierung verteilter Anwendungen in Web-Umgebungen kennen. Zudem werden praktische Erfahrungen bei der Java- und Web-Programmierung vorausgesetzt. Mit der folgenden Literatur können sich die Studierenden auf das Modul vorbereiten: https://tu-dresden.de/ing/informatik/smt/studium/studiengaenge/literatur .	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 11 Vertiefungsmodulen im Masterstudiengang Medieninformatik von denen Module im Umfang von insgesamt 60 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfungsleistung im Umfang von 40 Minuten. Es sind zwei Prüfungsvorleistung zu erbringen: 1.) ein Beleg mit einem Umfang von max. 12 Seiten verbunden mit einem Vortrag im Umfang von 30 Minuten 2.) eine Softwarelösung, die zu entwickeln und zu evaluieren ist und deren Ergebnisse zu präsentieren sind.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der mündlichen Prüfungsleistung.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird in jedem Semester angeboten.	

Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 360 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-VMI-4	Advanced Multimedia User Interfaces	Prof. Dr. Raimund Dachsel raimund.dachsel@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden sind in der Lage das Potenzial dieser multimedialen, kollaborativen und adaptiven Benutzerschnittstellen zu erkennen, deren Integration in verschiedenste Anwendungsfelder zu beurteilen, Architektur- sowie Entwurfsentscheidungen zu fällen. Sie können die für eine Problemstellung passenden Software- und Web-Technologien sowie Werkzeuge wählen und besitzen die Fähigkeit entsprechende Anwendungen zu entwickeln. Die Inhalte des Moduls sind: Prinzipien und Methoden zum Entwurf und zur Entwicklung multimedialer, kollaborativer und adaptiver Benutzerschnittstellen sowie der dazugehörigen Anwendungen, insbesondere für das Web, für mobile Endgeräte, sowie zu adaptive Benutzerschnittstellen unter Berücksichtigung verschiedener Kontextbedingungen.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen im Umfang von 2 SWS, Seminare von 2 SWS und Komplexpraktika im Umfang von 4 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-VMI-4 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Empfohlene Literatur zur Vorbereitung auf das Modul: https://tu-dresden.de/ing/informatik/smt/studium/studiengaenge/literatur .	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 11 Vertiefungsmodulen im Masterstudiengang Medieninformatik von denen Module im Umfang von insgesamt 60 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfungsleistung im Umfang von 40 Minuten. Es sind zwei Prüfungsvorleistung zu erbringen: 1.) ein Beleg mit einem Umfang von max. 12 Seiten verbunden mit einem Vortrag im Umfang von 30 Minuten 2.) eine Softwarelösung, die zu entwickeln, zu evaluieren und deren Ergebnisse zu präsentieren ist.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der mündlichen Prüfungsleistung.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul beginnt jedes Studienjahr im Wintersemester.	
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 360 Stunden.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.	

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-VMI-5	Interaktionsdesign Theorie	Prof. Dr. Groh rainer.groh@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden sind in der Lage, komplexe interaktive Strukturen zu konzipieren und deren Bearbeitung in interdisziplinär zusammengesetzten Teams zu organisieren. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Theorie und Methodik der Interaktions- und Interfacegestaltung, das Verhältnis von Mensch und Visualisierungstechnik, historische Entwicklung der Medien und Mediensysteme, zeitgenössische Formen der Interaktion.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen im Umfang von 4 SWS, Seminare im Umfang von 3 SWS und Exkursionen im Umfang von 1 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-VMI-5 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Vorausgesetzt werden Kenntnisse in den Grundlagen der Gestaltung (Kompositionslehre, Typographie, Farbmetrik, Farbästhetik, Piktogramme und Kreativitätstechniken), der Mediengestaltung (Print-Raster, Web-Raster, Werbung, Multi-Media-Systeme, Animation, Metaphern und Motive, Graphische Semiologie, Interface-Theorie sowie Corporate Design) und der Computergraphik (Aufbau von Graphiksystemen, Funktionsweise graphischer Displaysysteme, Rastergraphik, Farbräume, Artefakte und Antialiasing, Graphikprogrammierung, einfache Triangulierungsprobleme, Bezierkurven, Transformationen, Turtle-Graphik, prozedurale Graphik). Literatur: James Monaco: Film verstehen. 2002. John Gage: Kulturgeschichte der Farbe, 1994. Hans Peter Willberg, Friedrich Forssmann: Erste Hilfe in Typografie. 1999. Veruschka Götz: Raster für das Webdesign. 2002. James D. Foley et. al.: Computer Graphics: Principles and Practice in C. 1995.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 11 Vertiefungsmodulen im Masterstudiengang Medieninformatik von denen Module im Umfang von insgesamt 60 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einem Referat.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note des Referats.	

Häufigkeit des Moduls	Das Modul beginnt jedes Studienjahr im Wintersemester.
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 360 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-VMI-6	Interaktionsdesign Praxis	Prof. Dr. Groh rainer.groh@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden besitzen die notwendigen wissenschaftlichen Kenntnisse und gestalterischen Fähigkeiten, um eigenständig interaktive Strukturen zu entwerfen und zu realisieren. Darüber hinaus besitzen die Studierenden soziale Kompetenzen und die entsprechende Teamfähigkeit, um komplexe Aufgabenstellungen der Mensch-Maschine-Interaktion lösen zu können. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Anwendung gestalterischer Fertigkeiten und wissenschaftlicher Kenntnisse beim Entwurf und bei der prototypischen Realisierung interaktiver Strukturen, Analyse praktischer Anwendungsszenarien, Strukturierung kooperativer Arbeit.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Komplexpraktika im Umfang von 4 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-VMI-6 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Vorausgesetzt werden Kenntnisse in den Grundlagen der Gestaltung (Kompositionslehre, Typographie, Farbmetrik, Farbästhetik, Piktogramme und Kreativitätstechniken), der Mediengestaltung (Print-Raster, Web-Raster, Werbung, Multi-Media-Systeme, Animation, Metaphern und Motive, Graphische Semiologie, Interface-Theorie sowie Corporate Design) und der Computergraphik (Aufbau von Graphiksystemen, Funktionsweise graphischer Displaysysteme, Rastergraphik, Farbräume, Artefakte und Antialiasing, Graphikprogrammierung, einfache Triangulierungsprobleme, Bezierkurven, Transformationen, Turtle-Graphik, prozedurale Graphik) vorausgesetzt. Literatur: James Monaco: Film verstehen. 2002. John Gage: Kulturgeschichte der Farbe, 1994. Hans Peter Willberg, Friedrich Forssmann: Erste Hilfe in Typografie. 1999. Veruschka Götz: Raster für das Webdesign. 2002. James D. Foley et. al.: Computer Graphics: Principles and Practice in C. 1995.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 11 Vertiefungsmodulen im Masterstudiengang Medieninformatik von denen Module im Umfang von insgesamt 60 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation.	

Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der Präsentation.
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr im Wintersemester angeboten.
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 180 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 1 Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-VMI-7	Interaktionstechnologie für die künstlerische Praxis	Prof. Dr. Groh rainer.groh@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden besitzen die Fähigkeit, durch experimentelles Handeln künstlerische Szenarien in unterschiedlichen Medien zu entwickeln. Die Studierenden sind motiviert neue Phänomene im Bereich der virtuellen Realität zu erkennen und als Ausdrucksmittel einzusetzen. Die Studierenden besitzen die Kompetenz, den öffentlichen Raum als Wirkungssphäre medienkünstlerischer Projekte zu nutzen. Die Studierenden sind befähigt, Projekte im Grenzgebiet von Medieninformatik und Freier sowie Angewandter Kunst arbeitsteilig zu organisieren. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: mediale Performances, offene und öffentliche Mediensysteme, Leibbezogenheit interaktiver Systeme.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Komplexpraktika im Umfang von 4 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-VMI-7 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Vorausgesetzt werden Kenntnisse in den Grundlagen der Gestaltung (Kompositionslehre, Typographie, Farbmetrik, Farbästhetik, Piktogramme und Kreativitätstechniken), der Mediengestaltung (Print-Raster, Web-Raster, Werbung, Multi-Media-Systeme, Animation, Metaphern und Motive, Graphische Semiologie, Interface-Theorie sowie Corporate Design). Literatur: James Monaco: Film verstehen. 2002. John Gage: Kulturgeschichte der Farbe, 1994. Hans Peter Willberg, Friedrich Forssmann: Erste Hilfe in Typografie. 1999. Veruschka Götz: Raster für das Webdesign. 2002.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 11 Vertiefungsmodulen im Masterstudiengang Medieninformatik von denen Module im Umfang von insgesamt 60 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der Präsentation.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr im Sommersemester angeboten.	

Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 180 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 1 Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-BAS7	Grafische Datenverarbeitung	Prof. Dr. Gumhold stefan.gumhold@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden haben einen Überblick über die grundlegenden Prinzipien der graphischen Datenverarbeitung und kennen Struktur und Funktionsweise entsprechender Software- und Hardware-systeme. Die graphische Datenverarbeitung gliedert sich in die Bereiche Bildverarbeitung, Bildanalyse, Geometrieverarbeitung und Bildsynthese. Die Studierenden können einfache Anwendungen in einer prozeduralen Programmiersprache aufbauend auf Standardbibliotheken entwerfen, implementieren und analysieren. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Bildverarbeitung, Mustererkennung, Computergraphik, Interaktive Anwendungen, Virtuelle und Erweiterte Realität, Visualisierung sowie Computerspiele.</p>	
Lehr- und Lernformen	<p>Das Modul umfasst Vorlesungen, Übungen, Praktika und Seminare im Umfang von 8 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-BAS7 der Fakultät Informatik zu wählen, darunter mindestens 2 SWS Vorlesungen und 2 SWS Übungen. Einige Lehrveranstaltungen in diesem Modul können in englischer Sprache angeboten werden. Der Katalog wird inklusive der Lehrveranstaltungssprache zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.</p>	
Voraussetzungen für die Teilnahme	<p>Es werden Kompetenzen und Fähigkeiten in den Grundlagen der Programmierung (z. B. in C und C++), Algorithmen und Datenstrukturen, lineare Algebra, Analysis vorausgesetzt. Mit der folgenden Literatur können sich die Studierenden auf das Modul vorbereiten:</p> <p>D. Hachenberger: Mathematik für Informatiker (Pearson), ISBN: 978-3827373205.</p> <p>T. Ottmann, P. Widmayer: Algorithmen und Datenstrukturen, ISBN: 978-3-8274-2803-5.</p> <p>B. Stroustrup: Einführung in die Programmierung mit C++, ISBN: 978-3-8632-6586-1.</p>	
Verwendbarkeit	<p>Das Modul ist eines von 8 wahlpflichtigen Basismodulen im Masterstudiengang Informatik, von denen 3 zu wählen sind und eines von 7 wahlpflichtigen Basismodulen im Diplomstudiengang Informatik, von denen 3 zu wählen sind. Es ist ebenfalls eines von 11 wahlpflichtigen Vertiefungsmodulen im Masterstudiengang Medieninformatik von denen Module im Umfang von insgesamt 60 Leistungspunkten zu wählen sind. Es schafft im vorgenannten Diplomstudiengang die Voraussetzungen für die Wahlpflichtmodule Vertiefung Grafische Datenverarbeitung (INF-VERT7), Profil Grundlagenforschung in der Informatik (INF-PM-FOR) und Profil Anwendungsforschung in der Informatik (INF-PM-ANW).</p>	

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfungsleistung im Umfang von 30 Minuten. Auf Antrag des Studierenden kann die mündliche Prüfungsleistung in englischer Sprache erbracht werden.
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der mündlichen Prüfungsleistung.
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird in jedem Semester angeboten.
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 360 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst zwei Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-VMI-8	Angewandte Grafische Datenverarbeitung	Prof. Dr. Gumhold stefan.gumhold@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden besitzen vertiefte Kenntnisse in ausgewählten Bereichen der graphischen Datenverarbeitung und verstehen aktuelle Forschungsliteratur. Sie können Methoden des Stands der Technik eigenständig implementieren, weiterentwickeln und die Ergebnisse in vorhandene oder selbstentwickelte Bibliotheken integrieren und in strukturierte Schriftform beschreiben. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Bildverarbeitung, Mustererkennung, Computergraphik, Interaktive Anwendungen, Virtuelle und Erweiterte Realität, Visualisierung und Computerspiele.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen im Umfang von 4 SWS und Komplexpraktika im Umfang von 4 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-VMI-8 der Fakultät Informatik zu wählen. Einige Lehrveranstaltungen in diesem Modul können in englischer Sprache angeboten werden. Der Katalog wird inklusive der Lehrveranstaltungssprache zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Es werden Kenntnisse über Prinzipien der grafischen Datenverarbeitung sowie Struktur und Funktionsweise entsprechender Software- und Hardwaresysteme, vorausgesetzt. Literaturangaben zum eigenständigen Erwerb der angegebenen Voraussetzungen sind auf folgender Webseite zu finden: Foley, James D., Computer graphics: principles and practice [2. edition], ISBN: 9780201121100, Shirley, Peter; Marschner, Steve; Ashikhmin, Michael Fundamentals of computer graphics - [3rd ed.], ISBN: 9781568814698, Watt, Alan H., 3D computer graphics - [3. ed., repr.], ISBN: 9780201398557.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 11 Vertiefungsmodulen im Masterstudiengang Medieninformatik von denen Module im Umfang von 60 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfungsleistung im Umfang von 40 Minuten. Auf Antrag des Studierenden kann die mündliche Prüfungsleistung in englischer Sprache erbracht werden.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der mündlichen Prüfungsleistung.	

Häufigkeit des Moduls	Das Modul beginnt jedes Studienjahr im Wintersemester.
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 360 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst zwei Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-VMI-9	eLearning	Dr. Rohland holger.rohland@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden kennen die Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes von eLearning-Konzepten. Sie sind in der Lage Lernumgebungen zu evaluieren und zu beurteilen. Die Studierenden kennen nach Abschluss des Moduls geeignete Werkzeuge und können damit eigenständig Lernumgebungen entwerfen und realisieren. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Didaktische Kriterien zur Bewertung von Lernumgebungen, Lehr- und Lern-Szenarien des eLearnings, Erarbeitung und Evaluierung von Beispielen zu spezifischen Einsatzszenarien.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen im Umfang von 2 SWS und Übungen im Umfang von 2 SWS, Praktika im Umfang von 2 SWS, Seminare im Umfang von 2 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-VMI-9 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Es werden Kompetenzen zu computerbasiertem Lehren und Lernen aus dem Bereich der Medienpsychologie und -didaktik sowie Fähigkeiten im Umgang mit medienspezifischen Werkzeugen im Kontext von Lehren und Lernen erwartet. Literatur zur Vorbereitung auf das Modul: Schulmeister, R.: Grundlagen hypermedialer Lernsysteme: Theorie - Didaktik – Design, München, Oldenbourg, 2002. Baumgartner P, Häfele H, and Maier-Häfele: E-Learning Praxishandbuch: Auswahl von Lernplattformen. StudienVerlag, Innsbruck-Wien-Bozen, 2002. Kerres, M.: Multimediale und telemediale Lernumgebungen. Konzeption und Entwicklung (2. Aufl.). München: Oldenbourg, 2001.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 11 Vertiefungsmodulen im Masterstudiengang Medieninformatik von denen Module im Umfang von 60 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfungsleistung im Umfang von 40 Minuten. Als Prüfungsvorleistung ist eine Belegarbeit im Umfang von 90 Stunden anzufertigen.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der mündlichen Prüfungsleistung.	

Häufigkeit des Moduls	Das Modul beginnt jedes Studienjahr im Sommersemester.
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 360 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-VMI-10	Multimodale Benutzungsoberflächen	Prof. Dr. Weber gerhard.weber@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden kennen aktuelle Problemstellungen der Mensch-Computer Interaktion. Sie beherrschen Verfahren des Usability Engineerings und sind mit dem Aufbau und den Eigenschaften multimedialer wie auch multimodaler Benutzungsoberflächen vertraut. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Methoden zur Aufgabenanalyse, Evaluationsmethoden, Methoden zur Spezifikation zu Beispielen adaptiver und mobiler Systeme, Entwurf und Synchronisation von visuellen, akustischen sowie von haptischen Ein- und Ausgabetechniken, Aufbau multimodaler assistiver Technologien, die den Anforderungen behinderter Benutzer gerecht werden sowie die für barrierefreie Dokumente erforderlichen manuellen und automatisierten Evaluationsverfahren.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen im Umfang von 4 SWS und Übungen im Umfang von 4 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-VMI-10 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Es werden Kompetenzen XML vorausgesetzt. Mit der folgenden Literatur können sich die Studierenden auf das Modul vorbereiten: Harold, E.R et.al.: XML in a Nutshell (2005), O'Reilly.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 11 Vertiefungsmodulen im Masterstudiengang Medieninformatik von denen Module im Umfang von 60 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfungsleistung im Umfang von 40 Minuten.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der mündlichen Prüfungsleistung.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul beginnt jedes Studienjahr im Wintersemester.	
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt 360 Stunden.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.	

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-BI-1	Verteilte Systeme und Internetdienste	Prof. Dr. Schill alexander.schill@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	<p>Nach Abschluss des Moduls besitzen die Studierenden spezifische Kenntnisse über Technologien verteilter Systeme. Sie kennen die wesentlichen Techniken zur Konstruktion verteilter Software-Architekturen und sind in der Lage eigenständig Lösungen für Problemstellungen in diesem Bereich zu erarbeiten. Die Studierenden haben spezialisiertes Wissen auf dem neusten Erkenntnisstand im Bereich des Distributed bzw. Mobile Computing und können darauf aufbauend selbst neue Internet-Dienste und -Anwendungen konzipieren. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: fortgeschrittene Rechnernetz-Technologien, Verteilte Systeme, Mobile Computing.</p>	
Lehr- und Lernformen	<p>Das Modul umfasst Lehrveranstaltungen im Umfang von insgesamt 8 SWS sowie das Selbststudium. Es sind mindestens 4 SWS Vorlesungen und mindestens 2 SWS Übungen aus dem Katalog INF-BI-1 der Fakultät Informatik zu wählen. 2 SWS sind frei aus den im Katalog angegebenen Vorlesungen und/oder Übungen zu wählen. Einige Lehrveranstaltungen in diesem Modul können in englischer Sprache angeboten werden. Der Katalog wird inklusive der Lehrveranstaltungssprache zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.</p>	
Voraussetzungen für die Teilnahme	<p>Es werden Kenntnisse auf dem Gebiet der Rechnernetze (Netztopologien, Übertragungsverfahren, zugehörige Protokolle) vorausgesetzt. Mit der folgenden Literatur können sich die Studierenden auf das Modul vorbereiten: Skript zur Vorlesung Rechnernetze: https://www.rn.inf.tu-dresden.de/website/studium_LVdetail.php. Andrew S. Tanenbaum: Computernetzwerke.</p>	
Verwendbarkeit	<p>Das Modul ist eines von 5 Brückenmodulen im Masterstudien-gang Medieninformatik, von denen eines zu wählen ist.</p>	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfung im Umfang von 30 Minuten. Auf Antrag des Studierenden kann die mündliche Prüfungsleistung in englischer Sprache erbracht werden.</p>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der mündlichen Prüfungsleistung.</p>	
Häufigkeit des Moduls	<p>Das Modul wird jedes Semester angeboten.</p>	

Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt 360 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst zwei Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-BI-2	Data Management and Analytics	Prof. Dr. Lehner wolfgang.lehner@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	<p>Nach Abschluss dieses Moduls besitzen die Studierenden spezialisierte Kenntnisse und Fähigkeiten um große und üblicherweise verteilte Datenbestände effizient zu analysieren und konsistent zu verwalten. Die Studierenden verfügen über die Fähigkeiten, Datenverwaltungsprobleme eigenständig zu erkennen. Sie besitzen die notwendigen fachlichen Kompetenzen diese zu klassifizieren und sind darüber hinaus in der Lage problemspezifische Lösungen auf der System- und Methodenebene fundiert zu erarbeiten. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Information Retrieval (Textsuche, Bildsuche, Musikverwaltung), Data Warehouse Systeme (Architektur, Ablaufplanung, Case Studies), Knowledge Discovery (Clustering, Assoziationsanalyse, Klassifikation).</p>	
Lehr- und Lernformen	<p>Das Modul umfasst Lehrveranstaltungen im Umfang von insgesamt 8 SWS sowie das Selbststudium. Es sind mindestens 2 SWS Vorlesungen und mindestens 2 SWS Übungen aus dem Katalog INF-BI-2 der Fakultät Informatik zu wählen. 4 SWS sind frei aus den im Katalog angegebenen Vorlesungen und/oder Übungen zu wählen. Einige Lehrveranstaltungen in diesem Modul können in englischer Sprache angeboten werden. Der Katalog wird inklusive der Lehrveranstaltungssprache zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.</p>	
Voraussetzungen für die Teilnahme	<p>Es werden Kenntnisse und Fähigkeiten aus dem Bereich der Datenbanken vorausgesetzt. Mit der folgenden Literatur können sich die Studierenden auf das Modul vorbereiten: Kemper, A. und Eickler, A.: Datenbanksysteme: eine Einführung, Oldenbourg Verlag, 2009. Ramakrishnan, R. und J. Gehrke: Database Management Systems, McGraw-Hill, 2003.</p>	
Verwendbarkeit	<p>Das Modul ist eines von 5 Brückenmodulen im Masterstudien-gang Medieninformatik, von denen eines zu wählen ist.</p>	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfungsleistung im Umfang von 40 Minuten. Auf Antrag des Studierenden kann die mündliche Prüfungsleistung in englischer Sprache erbracht werden.</p>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der mündlichen Prüfungsleistung.</p>	

Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird in jedem Semester angeboten.
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt 360 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst zwei Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-BI-3	Datenschutz und Datensicherheit	Prof. Dr. Strufe thorsten.strufe@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden besitzen die Fähigkeit, Anforderungen der Gesellschaft an informationstechnische Systeme zu erkennen, zu strukturieren und bezüglich ihrer Erfüllbarkeit sowie dem dazu nötigen Aufwand zu beurteilen. Studierende besitzen die Fähigkeit, Datensicherheit, das heißt den Schutz informationstechnischer Systeme vor Manipulation der mit ihnen verarbeiteten Daten oder der durch sie realisierten Funktionen, zu analysieren, konstruktiv zu verbessern und die Verbesserung zu validieren. Hierzu haben die Studierende vertiefte Kenntnisse über Schutzmechanismen in verteilten IT-Systemen inkl. der Fähigkeit, Schutzmechanismen zu verbessern und neue zu entwickeln. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Anforderungen von Individuen und Gesellschaft an Datenschutz und Datensicherheit, Datensicherheit in einzelnen Rechnern, Fehlererkennende und -korrigierende Codierung, Kryptographie und Steganographie als wesentliche Hilfsmittel für Datenschutz und Datensicherheit in verteilten Systemen, Kryptoanalyse als Validierungsmethode für Kryptographie, Datenschutz und Sicherheit in Kommunikationsnetzen, insbesondere Basistechniken für anonyme Kommunikation, Datenschutz und Datensicherheit in Zahlungssystemen und beim Wertaustausch, zum Beispiel ECommerce, Multimediaforensik.</p>	
Lehr- und Lernformen	<p>Das Modul umfasst Lehrveranstaltungen im Umfang von insgesamt 8 SWS sowie das Selbststudium. Es sind mindestens 2 SWS Vorlesungen und mindestens 2 SWS Übungen aus dem Katalog INF-BI-3 der Fakultät Informatik zu wählen. 4 SWS sind frei aus den im Katalog angegebenen Vorlesungen und/oder Übungen zu wählen. Einige Lehrveranstaltungen in diesem Modul können in englischer Sprache angeboten werden. Der Katalog wird inklusive der Lehrveranstaltungssprache zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.</p>	
Voraussetzungen für die Teilnahme	<p>Vorausgesetzt werden Grundkenntnisse über den Bau und die Evaluation sicherer Systemarchitekturen, über Schutzziele und ihre wechselseitigen Abhängigkeiten sowie angemessene Angreifermodelle, und schließlich Beispiele von Sicherheitsmechanismen. Mit der folgenden Literatur können sich die Studierenden auf das Modul vorbereiten:</p> <p>Skript zur Vorlesung Betriebssysteme und Sicherheit: http://www.inf.tu-dresden.de/index.php?node_id=1312&ln=de.</p> <p>David Kahn: The Codebreakers: The Comprehensive History of Secret Communication from Ancient Times to the Internet.</p>	
Verwendbarkeit	<p>Das Modul ist eines von 5 Brückenmodulen im Masterstudien-gang Medieninformatik, von denen eines zu wählen ist.</p>	

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfungsleistung im Umfang von 40 Minuten. Auf Antrag des Studierenden kann die mündliche Prüfungsleistung in englischer Sprache erbracht werden.
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der mündlichen Prüfungsleistung.
Häufigkeit des Moduls	Das Modul beginnt jedes Studienjahr im Sommersemester.
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt 360 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-BI-4	Softwarearchitektur	Prof. Dr. Aßmann uwe.assmann@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden sind mit aktuellen Fragestellungen der Softwarewerkzeuge sowie des Software-Projektmanagements vertraut. Sie können verschiedene Klassen von Werkzeugen anwenden, kennen ihren Einsatz in verschiedenen Phasen der Softwareentwicklung sowie die Architekturprinzipien von Werkzeugen. Sie sind in der Lage, mit diesen Prinzipien Werkzeuge eigenständig zu entwickeln. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Begriffe, Techniken, Methodik und Prozesse der Softwareentwicklung und des Projektmanagements, wie der Einsatz und die Entwicklung von Softwarewerkzeugen, Metamodellierung, domänenspezifische Sprachen, Vorgehensmodelle, Anforderungsanalyse und Qualitätssicherung.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Lehrveranstaltungen im Umfang von insgesamt 8 SWS sowie das Selbststudium. Es sind mindestens 4 SWS Vorlesungen aus dem Katalog INF-BI-4 der Fakultät Informatik zu wählen. 4 SWS sind frei aus den im Katalog angegebenen Vorlesungen und/oder Übungen zu wählen. Einige Lehrveranstaltungen in diesem Modul können in englischer Sprache angeboten werden. Der Katalog wird inklusive der Lehrveranstaltungssprache zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Grundkenntnisse einer objektorientierten Programmiersprache und einer Modellierungssprache wie UML werden vorausgesetzt. Mit der folgenden Literatur können sich die Studierenden auf das Modul vorbereiten: W. Zuser, T. Grechenig, M. Köhle. Software Engineering mit UML und dem Unified Process. B. Oestereich: Objektorientierte Softwareentwicklung mit der Unified Modeling Language.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 5 Brückenmodulen im Masterstudiengang Medieninformatik, von denen eines zu wählen ist.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Sie besteht bei mehr als 50 angemeldeten Studierenden aus einer schriftlichen Klausurarbeit im Umfang von 180 Minuten. Bei bis zu 50 angemeldeten Studierenden wird die Klausurarbeit durch eine mündliche Prüfungsleistung im Umfang von 30 Minuten ersetzt; gegebenenfalls wird dies den angemeldeten Studierenden am Ende des Anmeldezeitraums bekannt gegeben. Auf Antrag des Studierenden kann die mündliche Prüfungsleistung in englischer Sprache erbracht werden.	

Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der Prüfungsleistung.
Häufigkeit des Moduls	Das Modul beginnt jedes Studienjahr im Sommersemester.
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 360 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-BI-5	Softwareentwicklungsmethodik	Prof. Dr. Aßmann uwe.assmann@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden sind mit aktuellen Fragestellungen der Softwarewerkzeuge sowie des Software-Projektmanagements vertraut. Sie können verschiedene Klassen von Werkzeugen anwenden, kennen ihren Einsatz in verschiedenen Phasen der Softwareentwicklung sowie die Architekturprinzipien von Werkzeugen. Sie sind in der Lage, mit diesen Prinzipien Werkzeuge eigenständig zu entwickeln. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Begriffe, Techniken, Methodik und Prozesse der Softwareentwicklung und des Projektmanagements, wie der Einsatz und die Entwicklung von Softwarewerkzeugen, Metamodellierung, domänenspezifische Sprachen, Vorgehensmodelle, Anforderungsanalyse und Qualitätssicherung.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Lehrveranstaltungen im Umfang von insgesamt 8 SWS sowie das Selbststudium. Es sind mindestens 4 SWS Vorlesungen aus dem Katalog INF-BI-5 der Fakultät Informatik zu wählen. 4 SWS sind frei aus den im Katalog angegebenen Vorlesungen und/oder Übungen zu wählen. Einige Lehrveranstaltungen in diesem Modul können in englischer Sprache angeboten werden. Der Katalog wird inklusive der Lehrveranstaltungssprache zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Grundkenntnisse einer objektorientierten Programmiersprache und einer Modellierungssprache wie UML werden vorausgesetzt. Mit der folgenden Literatur können sich die Studierenden auf das Modul vorbereiten: W. Zuser, T. Grechenig, M. Köhle. Software Engineering mit UML und dem Unified Process. B. Oestereich: Objektorientierte Softwareentwicklung mit der Unified Modeling Language.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 5 Brückenmodulen im Masterstudien-gang Medieninformatik, von denen eines zu wählen ist.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Sie besteht bei mehr als 50 angemeldeten Studierenden aus einer schriftlichen Klausurarbeit im Umfang von 180 Minuten. Bei bis zu 50 angemeldeten Studierenden wird die Klausurarbeit durch eine mündliche Prüfungsleistung im Umfang von 30 Minuten ersetzt; gegebenenfalls wird dies den angemeldeten Studierenden am Ende des Anmeldezeitraums bekannt gegeben. Auf Antrag des Studierenden kann die mündliche Prüfungsleistung in englischer Sprache erbracht werden.	

Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der Prüfungsleistung.
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Semester angeboten.
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 360 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-E-1	Technisch-naturwissenschaftlicher Forschungs- und Anwendungskontext der Medieninformatik	Prof. Dr. Groh rainer.groh@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden können die in den Vertiefungs- und Brückenmodulen erworbenen Erkenntnisse und Fähigkeiten mit Forschungsfragen im technisch-naturwissenschaftlichen Kontext verknüpfen. Die Kenntnis der Forschungsansätze der im Kontext der Medieninformatik wirkenden Technik- und Naturwissenschaften ermöglicht es den Studierenden, neue interdisziplinäre Forschungsfelder zu erschließen und zu bearbeiten.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen im Umfang von 4 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-E-1 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird inklusive der jeweils erforderlichen Prüfungsleistungen und der Gewichte der Noten zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Vorausgesetzt werden Kenntnisse der Medien und Medienströme, insbesondere Eigenschaften, Formate, Verfahren zum Filtern, zur Kompression und zur Bearbeitung zeitunabhängiger und zeitabhängiger Medien sowie Kenntnisse der Computergraphik (Aufbau von Graphiksystemen, Funktionsweise graphischer Displaysysteme, Rastergraphik, Farbräume, Artefakte und Antialiasing, Graphikprogrammierung, einfache Triangulierungsprobleme, Bezierkurven, Transformationen, Turtle-Graphik, prozedurale Graphik). Mit der folgenden Literatur können sich die Studierenden auf das Modul vorbereiten: Rainer Malaka et. al.: Medieninformatik. Eine Einführung. 2009. James D. Foley et. al.: Computer Graphics: Principles and Practice in C. 1995.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 5 Ergänzungsmodulen im Masterstudien-gang Medieninformatik, von denen Module im Umfang von 12 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus den gemäß dem Katalog INF-E-1 der Fakultät Informatik vorgegebenen Prüfungsleistungen.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus dem gemäß Katalog INF-E-1 gewichteten Durchschnitt der Noten der Prüfungsleistungen.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr im Sommersemester angeboten.	

Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 180 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst ein Semester.

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-E-2	Geistes- und humanwissenschaftlicher Forschungs- und Anwendungskontext der Medieninformatik	Prof. Dr. Groh rainer.groh@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden sind in der Lage ihre Fachkompetenz mit Forschungsfragen im geistes- und humanwissenschaftlichen Kontext zu verknüpfen. Die Kenntnis der Forschungsansätze der im Kontext der Medieninformatik wirkenden Geisteswissenschaften ermöglicht es den Studierenden, neue interdisziplinäre Forschungsfelder zu erschließen und zu bearbeiten.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen im Umfang von 4 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-E-2 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird inklusive der jeweils erforderlichen Prüfungsleistungen und der Gewichte der Noten zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Vorausgesetzt werden Kenntnisse in Medienpsychologie und Didaktik sowie Kenntnisse über die Verarbeitung digitaler Medien, den menschlichen Wahrnehmungsapparat, grundlegende Speicherformate digitaler Medien und Verfahren zu Verarbeitung digitaler Medien. Literatur: E. Bruce Goldstein: Wahrnehmungspsychologie. 2002. Rainer Malaka et. al.: Medieninformatik. Eine Einführung. 2009.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 5 Ergänzungsmodulen im Masterstudien-gang Medieninformatik, von denen Module im Umfang von 12 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus den gemäß dem Katalog INF-E-2 der Fakultät Informatik vorgegebenen Prüfungsleistungen.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus dem gemäß Katalog INF-E-2 gewichteten Durchschnitt der Noten der Prüfungsleistungen.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird in jedem Semester angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Aufwand beträgt insgesamt 180 Arbeitsstunden.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst ein Semester.	

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-E-3	Kerngebiete der Informatik	Studiendekan studiendekan@inf.tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden besitzen auf ausgewählten Kerngebieten der Informatik ein Verständnis über die jeweiligen Zusammenhänge und sind somit in der Lage diese Kenntnisse in den verschiedenen Forschungsfeldern und Anwendungsgebieten der Medieninformatik einzubringen. Sie sind fähig, auf diese Weise mit Informatikern übergreifende Forschungsfragen zu bearbeiten. Die Studierenden verstehen es, Lösungen im erweiterten Anwendungsgebiet der Medieninformatik unter Einbeziehung von Ansätzen der Informatik zu erarbeiten. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Theoretische Informatik, Künstliche Intelligenz, Angewandte Informatik und Technische Informatik.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen im Umfang von 2 SWS und Übungen im Umfang von 2 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-E-3 der Fakultät Informatik zu wählen. Einige Lehrveranstaltungen in diesem Modul können in englischer Sprache angeboten werden. Der Katalog wird inklusive der Lehrveranstaltungssprache zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Es bestehen keine weiteren Teilnahmevoraussetzungen.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 5 Ergänzungsmodulen im Masterstudien-gang Medieninformatik, von denen Module im Umfang von 12 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfungsleistung im Umfang von 30 Minuten. Auf Antrag des Studierenden kann die mündliche Prüfungsleistung in englischer Sprache erbracht werden.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der mündlichen Prüfungsleistung.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird in jedem Semester angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Aufwand beträgt insgesamt 180 Arbeitsstunden.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst ein Semester.	

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-BAS8	Nichtinformatisches Anwendungsfach	Studiendekan studiendekan@inf.tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden haben die Grundlagen eines nicht-informatischen Nebenfachs soweit erfasst, dass sie den Einsatz typischer Informatik-Methoden planen, die entsprechenden Herausforderungen abschätzen und erfolgreich umsetzen können. Sie sind in der Lage, Problemstellungen des Anwendungsgebietes zu begreifen und verstehen es, Lösungen unter Einbeziehung von Ansätzen der Informatik zu erarbeiten. Auch sind sie besonders für die Arbeit in interdisziplinären Projekten und Teams qualifiziert. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Akustik, Betriebswirtschaftslehre, Biomedizinische Technik, Photogrammetrie und Psychologie.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen, Übungen, Praktika, Komplexpraktika und Seminare im Umfang von mindestens 6 SWS. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-BAS8 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird zu Semesterbeginn inklusive der Prüfungsleistungen und Gewichte der Noten sowie der zu erbringenden Prüfungsvorleistungen, fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Es bestehen keine weiteren Teilnahmevoraussetzungen.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 8 wahlpflichtigen Basismodulen im Masterstudiengang Informatik, von denen 3 zu wählen sind. Es ist ebenfalls eines von 5 wahlpflichtigen Ergänzungsmodulen im Masterstudiengang Medieninformatik, von denen Module im Umfang von 12 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus den gemäß Katalog INF-BAS8 vorgegebenen Prüfungsleistungen. Gemäß Katalog INF-BAS8 sind ausgewiesene Prüfungsvorleistungen zu einzelnen Prüfungsleistungen zu erbringen.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 12 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus dem gemäß Katalog INF-BAS8 gewichteten Durchschnitt der Noten der Prüfungsleistungen.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul beginnt jedes Studienjahr im Sommersemester.	
Arbeitsaufwand	Der Aufwand beträgt insgesamt 360 Arbeitsstunden.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst zwei Semester.	

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-E-4	Forschung und Entwicklung in der Medieninformatik	Prof. Dr. Raimund Dachsel raimund.dachsel@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden besitzen nach Abschluss des Moduls umfangreiche praktische und anwendungsnahe Fertigkeiten auf dem Gebiet des Entwurfs, der Gestaltung, Entwicklung und Bewertung multimedialer Anwendungen. Sie verstehen es, effizient Lösungswege zu erarbeiten und zu dokumentieren. Sie können relevante Forschungsergebnisse in ihre Arbeit einbeziehen, besitzen aber auch das nötige fundamentale Fachwissen, um eigene Ansätze zu erarbeiten und einzusetzen. Sie können ihre Lösungswege präsentieren und argumentativ erläutern.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Komplexpraktika im Umfang von 4 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-E-4 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Es gibt keine Teilnahmevoraussetzungen.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 5 Ergänzungsmodulen im Masterstudien-gang Medieninformatik, von denen Module im Umfang von 12 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einem Kolloquium.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note des Kolloquiums.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr im Sommersemester angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 180 Stunden.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst ein Semester.	

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-AQUA	Allgemeine Qualifikationen zur Informatik	Studiendekan studiendekan@inf.tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden besitzen allgemeine Qualifikationen, die ihre Kompetenzen erweitern und vertiefen. Sie besitzen insbesondere die nötigen sprachlichen Fähigkeiten, um ihre eigenen Forschungs- und Praxisarbeiten entsprechend repräsentieren und dokumentieren zu können. Dazu zählt auch die Fähigkeit, aus wissenschaftlichen Texten den wesentlichen Inhalt zu exzerpieren und in Form eines Vortrags aufzubereiten. Sie sind in der Lage, mit Forschern und Anwendern aus anderen Sprach- und Kulturkreisen zu kooperieren und gemeinsame Lösungsansätze zu erarbeiten. Sie besitzen außerdem die Fähigkeit, sich in Themengebiete jenseits der Informatik einzuarbeiten und fachfremde Zusammenhänge zu verstehen.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen, Übungen, Praktika, Projektbearbeitungen, Exkursionen, Tutorien und Sprachkurse im Umfang von 4 SWS sowie ein Seminar im Umfang von 2 SWS. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-AQUA zu wählen; dieser wird inklusive der jeweils erforderlichen Prüfungsleistungen und Gewichte der Noten zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben. Die Wahl einer Lehrveranstaltung ist unzulässig, wenn sie bereits in den Bachelorstudiengängen Informatik oder Medieninformatik gewählt wurde.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Für das Modul gibt es keine Teilnahmevoraussetzungen.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist ein Pflichtmodul in den Masterstudiengängen Informatik und Medieninformatik.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus den gemäß Katalog INF-AQUA vorgegebenen Prüfungsleistungen.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus dem gemäß Katalog INF-AQUA gewichteten Durchschnitt der Noten der Prüfungsleistungen.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Semester angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Aufwand beträgt insgesamt 180 Arbeitsstunden.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst ein Semester.	

Anlage 2 Studienablaufplan

mit Art und Umfang der Lehrveranstaltungen in SWS sowie den erforderlichen Leistungen, deren Art, Umfang und Ausgestaltung den Modulbeschreibungen zu entnehmen sind

(Teil a – Studienablaufplan mit Beginn im Wintersemester)

Modul Nr.	Modulname	WiSe 1. Semester	SoSe 2. Semester	WiSe 3. Semester	SoSe 4. Semester	LP pro Modul	LP Σ
		LV-Art	LV-Art	LV-Art	LV-Art		
Vertiefungsmodule							
INF-VMI-1	Software Engineering Ubiquitärer Systeme ¹⁾	2V+2S	4KP 2PVL+PL			12	60
INF-VMI-2	Multimedia Information Retrieval and Management			2V+2S 2PVL+PL		6	
INF-VMI-3	Advanced Web-Engineering		2V+2S	4KP 2PVL+PL		12	
INF-VMI-4	Advanced Multimedia User Interfaces	2V+2S	4KP 2PVL+PL			12	
INF-VMI-5	Interaktionsdesign Theorie ¹⁾	4V	3S+1E PL			12	
INF-VMI-6	Interaktionsdesign Praxis			4KP PL		6	
INF-VMI-7	Interaktions-technologie für die künstlerische Praxis		4KP PL			6	
INF-BAS7	Grafische Datenverarbeitung ¹⁾	2V+2Ü	4V/Ü/P/S PL			12	
INF-VMI-8	Angewandte Grafische Datenverarbeitung ¹⁾	4V	4KP PL			12	
INF-VMI-9	eLearning		2V+2Ü+2P	2S PVL+PL		12	
INF-VMI-10	Multimodale Benutzungsoberflächen ¹⁾	2V+2Ü	2V+2Ü PL			12	
Brückenmodule							
INF-BI-1	Verteilte Systeme und Internetdienste ¹⁾	4V+2Ü	2V/Ü PL			12	12
INF-BI-2	Data Management and Analytics ¹⁾	2V+2Ü	4V/Ü PL			12	
INF-BI-3	Datenschutz und Datensicherheit ¹⁾		2V+2Ü	4V/Ü PL		12	
INF-BI-4	Softwarearchitektur ¹⁾		4V	4V/Ü PL		12	
INF-BI-5	Softwareentwicklungsmethodik ¹⁾	4V	4V/Ü PL			12	

Ergänzungsmodule							
INF-E-1	Technisch-naturwissenschaftlicher Forschungs- und Anwendungskontext der Medieninformatik ¹⁾		4V PL ²⁾			6	12
INF-E-2	Geistes- und humanwissenschaftlicher Forschungs- und Anwendungskontext der Medieninformatik ¹⁾			4V PL ²⁾		6	
INF-E-3	Kerngebiete der Informatik ¹⁾			2V+2Ü PL		6	
INF-E-4	Forschung und Entwicklung in der Medieninformatik		4KP PL			6	
INF-BAS8	Nichtinformatisches Anwendungsfach ¹⁾		3V/Ü/P/KP/S (Siehe LVK) (PVL)+PL ²⁾	3V/Ü/P/KP/S (Siehe LVK) (PVL)+PL ²⁾		12	
Modul des Pflichtbereichs							
INF-AQUA	Allgemeine Qualifikationen zur Informatik	2S+4V/Ü/P/ PB/E/T/SK PL ²⁾				6	6
					Masterarbeit +Verteidigung	29 +1	30
LP		30	30	30	30		120

¹⁾ Alternativ können Studierende nach einer abweichenden Aufteilung der Lehrveranstaltungen auf die Semester studieren.

²⁾ Prüfungsleistungen und ggf. Prüfungsvorleistungen sind dem semesteraktuellen Lehrveranstaltungskatalog zu entnehmen.

LP	Leistungspunkte
LV-Art	Lehrveranstaltungsart
LVK	Lehrveranstaltungskatalog
V	Vorlesung
Ü	Übung
S	Seminar
P	Praktikum
SK	Sprachkurs
E	Exkursion
T	Tutorien
KP	Komplexpraktikum
PB	Projektbearbeitung
PL	Prüfungsleistung
PVL	Prüfungsvorleistungen

(Teil b – Studienablaufplan mit Beginn im Sommersemester)

Modul Nr.	Modulname	SoSe 1. Semester	WiSe 2. Semester	SoSe 3. Semester	WiSe 4. Semester	LP pro Modul	LP Σ
		LV-Art	LV-Art	LV-Art	LV-Art		
Vertiefungsmodulare							
INF-VMI-1	Software Engineering Ubiquitärer Systeme ¹⁾		2V+2S	4KP 2PVL+PL		12	60
INF-VMI-2	Multimedia Information Retrieval and Management		2V+2S 2PVL+PL			6	
INF-VMI-3	Advanced Web-Engineering		2V+2S	4KP 2PVL+PL		12	
INF-VMI-4	Advanced Multimedia User Interfaces		2V+2S	4KP 2PVL+PL		12	
INF-VMI-5	Interaktionsdesign Theorie ¹⁾		4V	3S+1E PL		12	
INF-VMI-6	Interaktionsdesign Praxis		4KP PL			6	
INF-VMI-7	Interaktions- technologie für die künstlerische Praxis	4KP PL				6	
INF-BAS7	Grafische Datenverarbeitung ¹⁾	2V+2Ü	4V/Ü/P/S PL			12	
INF-VMI-8	Angewandte Grafische Datenverarbeitung ¹⁾		4V	4KP PL		12	
INF-VMI-9	eLearning	2V+2Ü+2P	2S PVL+PL			12	
INF-VMI-10	Multimodale Benutzungs- oberflächen ¹⁾		2V+2Ü	2V+2Ü PL		12	
Brückenmodule							
INF-BI-1	Verteilte Systeme und Internetdienste ¹⁾	2V+2Ü	2V+2V/Ü PL			12	12
INF-BI-2	Data Management and Analytics ¹⁾	2V+2Ü	4V/Ü PL			12	
INF-BI-3	Datenschutz und Datensicherheit ¹⁾	2V+2Ü	4V/Ü PL			12	
INF-BI-4	Softwarearchitektur ¹⁾	4V	4V/Ü PL			12	
INF-BI-5	Softwareentwicklung smethodik ¹⁾	4V	4V/Ü PL			12	

Ergänzungsmodule							
INF-E-1	Technisch-naturwissenschaftlicher Forschungs- und Anwendungskontext der Medieninformatik ¹⁾			4V PL ²⁾		6	12
INF-E-2	Geistes- und humanwissenschaftlicher Forschungs- und Anwendungskontext der Medieninformatik ¹⁾			4V PL ²⁾		6	
INF-E-3	Kerngebiete der Informatik ¹⁾			2V+2Ü PL		6	
INF-E-4	Forschung und Entwicklung in der Medieninformatik			4KP PL		6	
INF-BAS8	Nichtinformatisches Anwendungsfach ¹⁾	3V/Ü/P/KP/S (Siehe LVK) (PVL)+PL ²⁾	3V/Ü/P/KB/S (Siehe LVK) (PVL)+PL ²⁾			12	
Modul des Pflichtbereichs							
INF-AQUA	Allgemeine Qualifikationen zur Informatik			2S+4V/Ü/P/ PB/E/T/SK PL ²⁾		6	6
					Masterarbeit + Verteidigung	29 +1	30
LP		30	30	30	30		120

¹⁾ Alternativ können Studierende nach einer abweichenden Aufteilung der Lehrveranstaltungen auf die Semester studieren.

²⁾ Prüfungsleistungen und ggf. Prüfungsvorleistungen sind dem semesteraktuellen Lehrveranstaltungskatalog zu entnehmen.

LP	Leistungspunkte
LV-Art	Lehrveranstaltungsart
LVK	Lehrveranstaltungskatalog
V	Vorlesung
Ü	Übung
S	Seminar
P	Praktikum
SK	Sprachkurs
E	Exkursion
T	Tutorien
KP	Komplexpraktikum
PB	Projektbearbeitung
PL	Prüfungsleistung
PVL	Prüfungsvorleistungen