

**Siebente Änderung der Studienordnung
für den Studiengang
Angewandte Medieninformatik
(Master of Science)
an der Fakultät Informatik der Hochschule Schmalkalden**

vom 10. Juli 2018

Gemäß §§ 3 Abs. 1, 38 Abs. 3 des Thüringer Hochschulgesetzes (ThürHG) vom 10. Mai 2018 (GVBl. S. 149), geändert durch Artikel 27 des Gesetzes vom 6. Juni 2018 (GVBl. S. 229) in Verbindung mit §§ 14 Abs. 1 Satz 2 Nr. 4, 19 Abs. 1 Satz 4 Nr. 4, 20 Abs. 1 Satz 2 der Grundordnung der Fachhochschule Schmalkalden vom 2. April 2008 (Amtsblatt des Thüringer Kultusministeriums Nr. 4/2008 S. 166), geändert durch die Erste Änderung der Grundordnung vom 1. Juni 2015 (Thüringer Staatsanzeiger Nr. 39/2015 S. 1641) erlässt die Hochschule Schmalkalden folgende Siebente Änderung der Studienordnung für den Masterstudiengang Angewandte Medieninformatik (Verköndungsblatt der Fachhochschule Schmalkalden Nr. 1/2008 S. 32), zuletzt geändert durch die im Verkündungsblatt der Hochschule Nr. 4/2017 S. 93 veröffentlichte Sechste Änderung. Der Rat der Fakultät Informatik hat am 15. Juni 2017 die Änderung der Studienordnung beschlossen; die Zentrale Studienkommission der Hochschule hat am 21. Juni 2017 der Änderung der Studienordnung zugestimmt. Der Rektor der Hochschule Schmalkalden hat mit Erlass vom 10. Juli 2018 die Änderung genehmigt.

Inhaltsverzeichnis:

- § 1 Grundsätzliches
- § 2 Studienbeginn
- § 3 Studienziel
- § 4 Fächergliederung
- § 5 Module
- § 6 Regelstudienplan
- § 7 Beschränkung der Teilnahme an Lehrveranstaltungen
- § 8 Inkrafttreten

§ 1 Grundsätzliches

Diese Studienordnung regelt in Verbindung mit der gültigen Prüfungsordnung Ziele, Inhalt und Aufbau des Studiengangs Angewandte Medieninformatik (Master of Science) an der Hochschule Schmalkalden.

§ 2 Studienbeginn

Das Studium kann im ersten Fachsemester nur zu Beginn des Wintersemesters aufgenommen werden.

§ 3 Studienziel

Schwerpunkte des Studiengangs Angewandte Medieninformatik bilden die folgenden Themenbereiche:

- Contentgeneration: Einsatz von professionellen Produktionstechniken im Bereich Computergraphik, der Audio- und Videoaufzeichnung und der Postproduction.
- Contentdelivery: Entwicklung, Implementierung, Konfigurierung und Einsatz von Übertragungssystemen für multimediale Daten über schmalbandige Kanäle wie das Internet, insbesondere unter Berücksichtigung der Datenkompression und der Streamingtechnologie.
- Anwendungssysteme: Entwicklung von Content-, Informations- und Knowledgeagementsystemen in Verbindung mit interaktiven Anwendungen insbesondere im Bereich von e-Learning und e-Business.

Schwerpunkt übergreifend werden Forschung und Softwareentwicklung im Bereich der multimedialen Signal-, Metadaten- und Wissensverarbeitung behandelt.

Das Ziel des Studiengangs Angewandte Medieninformatik (Master of Science) ist die Ausbildung hochqualifizierter Spezialisten, die multimediale interaktive Anwendungen und Dienste konzipieren, konfigurieren, entwickeln und implementieren können. Ferner sollen die Absolventen an die aktuelle Forschung in diesen Bereichen herangeführt werden, so daß sie für eine Mitarbeit in Forschungsprojekten und für eine anschließende Promotion qualifiziert sind.

§ 4 Fächergliederung

(1) Der Studiengang Angewandte Medieninformatik umfasst einen Pflichtbereich und einen Wahlpflichtbereich.

(2) Alle Module des Pflichtbereiches und die gewählten Module des Wahlpflichtbereiches müssen die Studierenden nach Maßgabe der Prüfungsordnung durch eine Prüfungsleistung abschließen.

§ 5 Module

(1) Im Studiengang: Angewandte Medieninformatik (Master of Science) bestehen Module aus einer oder mehreren Lehrveranstaltungen, welche in folgender Form durchgeführt werden können:

1. Vorlesung: Zusammenhängende Darstellung und Vermittlung von Grund- und Spezialwissen sowie methodischen Kenntnissen.

2. Seminaristische Vorlesung: Die Lehrinhalte werden hier durch enge Verbindungen des Vortrages mit dessen exemplarischer Vertiefung erarbeitet. Der Lehrende vermittelt und entwickelt den Lehrstoff unter Beteiligung der Studierenden

3. Seminar: Erarbeiten wissenschaftlicher Erkenntnisse oder Beurteilung vorwiegend neuer Problemstellungen mit wissenschaftlichen Methoden durch überwiegend von Studierenden vorbereitete Beiträge.

4. Übung: Durcharbeiten von Lehrstoffen; Vermittlung grundlegender Kenntnisse und Fertigkeiten; Vertiefung von Methodenkenntnissen durch Lösung exemplarischer Aufgaben, die in Einzel- oder Gruppenarbeit gelöst werden.

5. Rechnergestütztes Praktikum: Förderung der Erfahrungsbildung im Umgang mit Softwarewerkzeugen und Werkzeugkomplexen durch praktische Anwendung von Methodenwissen bei Analyse, Design, Implementierung und Wartung von Informationssystemen.

6. Projekt: Selbständiges Lösen einer zusammenhängenden komplexen Aufgabenstellung, die die Anwendung von Wissen eines ganzen Fachkomplexes erfordert. Dabei wird ein ganzes Spektrum von Methoden und Werkzeugen zur Anwendung gebracht. Die gestellten Aufgaben werden im Rahmen von Projektgruppen gelöst.

(2) Module werden in deutscher oder englischer Sprache abgehalten. Ausnahmen hiervon bedürfen der Zustimmung des Fakultätsrates.

(3) Der Student wird zu eigenverantwortlicher, selbständiger, methodisch wissenschaftlicher und problemorientierter Arbeit ausgebildet und individuell in den gewählten Studienschwerpunkten gefordert. Mit der Entwicklung neuer didaktischer Methoden ist hierbei die Arbeit in kleinen Gruppen besonders zu fördern. Die Fakultät kann unter Berücksichtigung der personellen, technischen und räumlichen Gegebenheiten eine Begrenzung für die Zahl der anzubietenden Plätze pro Lehrveranstaltung festlegen.

(4) Es können einzelne Lehrveranstaltungen des Wahlpflichtbereichs, die von weniger als fünf Studenten belegt werden, durch Beschluss des Fakultätsrates vor Beginn der Vorlesungszeit abgesetzt werden.

§6 Regelstudienplan

(1) Der Studiengang Angewandte Medieninformatik (Master of Science) ist zeitlich wie folgt gegliedert:

	Semester / Kreditpunkte			
	1	2	3	4
Pflichtbereich				
Modul Kommunikation	5 CP			
Modul Computer-Graphik	5 CP			
Modul 3D Content Creation		5 CP		
Modul Mensch-Maschine-Kommunikation		5 CP		
Modul Multimedia in Netzen		5 CP		
Modul Multimediaproduktion I		3 CP		
Modul Multimediaproduktion II		3 CP		
Modul Projekt			5 CP	
Modul Seminar			5 CP	
Modul Spieleentwicklung			5 CP	
Wahlpflichtbereich	20 CP	9 CP	15 CP	
Masterarbeit				27 CP
Master-Kolloquium				3 CP
Gesamtsumme: 120 CP	30 CP	30 CP	30 CP	30 CP

(2) Der Wahlpflichtbereich umfasst

1. die Module

Modul	CP
Business Process Management	5 CP
eGovernment	5 CP
Agiles Projektmanagement	5 CP

Multimedia-Wirtschaft	5 CP
Usability Engineering	5 CP
Immersive Medien	5 CP
Signale und Systeme	5 CP
Interaktive Systeme	5 CP
Bildverarbeitung I und Standards digitaler Medien	5 CP

2. eine vom Fakultätsrat beschlossene geeignete Auswahl von Modulen aus denen die restlichen CP für den Wahlpflichtbereich frei ausgewählt werden können. Ferner können Lehrveranstaltungen anderer Hochschulen aus einschlägigen Bereichen auf Antrag beim Prüfungsausschuss angerechnet werden.

(3) Für Studierende der Profillinie „Wirtschaftsinformatik“ sind die Module „Business Process Management“, „eGovernment“ sowie „Agiles Projektmanagement“ Pflichtmodule. Für Studierende der Profillinie „Medienproduktion“ sind die Module „Usability Engineering“, „Multimedia Wirtschaft“ sowie „Immersive Medien“ Pflichtmodule. Für Studierende der Profillinie „Interaktive Systeme und Signalverarbeitung“ sind die Module „Interaktive Systeme“, „Bildverarbeitung I und Standards digitaler Medien“ sowie „Signale und Systeme“ Pflichtmodule.“

(4) Im Rahmen des European Credit Transfer System (ECTS) werden jedem Studierenden Punkte (Kreditpunkte oder „credit points“) für die erfolgreich abgeschlossenen Module im Rahmen des Studienplans nach Absatz (1) gutgeschrieben, die den relativen Aufwand für jede einzelne Veranstaltung unabhängig von der Bewertung der betreffenden Prüfungs- oder Studienleistung dokumentieren. Auf der Grundlage der vergebenen Kreditpunkte ist eine Vereinfachung der Übertragbarkeit und Anerkennung von Leistungen, die insbesondere an Hochschulen außerhalb des Geltungsbereichs des Hochschulrahmengesetzes erbracht worden sind, angestrebt. Die Übertragbarkeit und Anerkennung der darin erlangten Noten regelt § 16 der entsprechenden Prüfungsordnung für den Studiengang Angewandte Medieninformatik (Master of Science).

§ 7 Beschränkung der Teilnahme an Lehrveranstaltungen

(1) Grundsätzlich haben Studierende der Hochschule Schmalkalden das Recht auf freien Zugang zu allen Lehrveranstaltungen, sofern sich durch die Anzahl der verfügbaren Arbeitsplätze keine Beschränkung gibt.

(2) In Übungen und Seminaren soll die Zahl der Teilnehmenden 20 Personen nicht überschreiten. Für rechnergestützte Praktika oder Projekte ergibt sich die maximale Teilnehmerzahl aus der Anzahl der verfügbaren Arbeitsplätze.

(3) Melden sich zu einer teilnahmebeschränkten Lehrveranstaltung mehr Studierende und müssen diese den erfolgreichen Besuch nach der Studienordnung nachweisen, d.h. die betreffende Lehrveranstaltung ist ein Pflichtfach, so richtet die Fakultät Parallelveranstaltungen ein.

(4) Melden sich zu einer teilnahmebeschränkten Veranstaltung mehr Studierende und handelt es sich bei dieser Veranstaltung um ein Teil eines Wahlpflichtmoduls, dann ist die Fakultät verpflichtet, dem Studierenden den Besuch eines anderen

Wahlpflichtmoduls zu ermöglichen. Ein Anspruch des Studierenden auf den Besuch eines bestimmten Wahlpflichtmoduls besteht nicht.

§ 8 Inkrafttreten

Diese Änderung der Studienordnung tritt am ersten Tag des auf ihre Bekanntmachung im Verkündungsblatt der Hochschule Schmalkalden folgenden Monats in Kraft.

Schmalkalden, den 10. Juli 2018

Der Rektor
Professor Dr. Elmar Heinemann