

Modulcode ^{1.}	Modulbezeichnung ^{2.}	Zuordnung ^{3.}
BAAI-2620	Medienprojekt (MP)	
	Studiengang ^{4.}	Bachelor Angewandte Informatik
	Fakultät ^{5.}	Gebäudetechnik und Informatik

Modulverantwortlich ^{6.}	Prof. Rolf Kruse
Modulart ^{7.}	Pflichtmodul der Vertiefung Medieninformatik
Angebotshäufigkeit ^{8.}	SS
Regelbelegung / Empf. Semester ^{9.}	BA6
Credits (ECTS) ^{10.}	8 CP
Leistungsnachweis ^{11.}	SL (N) + PL (N)
Unterrichtssprache ^{12.}	Deutsch
Voraussetzungen für dieses Modul ^{13.}	BAAI-2420: Web-Aufbau BAAI-2510: Interaktive Technologien BAAI-2520: Graphische Datenverarbeitung 1
Modul ist Voraussetzung für ^{14.}	-
Moduldauer ^{15.}	1 Semester
Notwendige Anmeldung ^{16.}	-
Verwendbarkeit des Moduls ^{17.}	-

Lehrveranstaltung ^{18.}	Dozent/in ^{19.}	Art ^{20.}	Teilnehmer (maximal) ^{21.}	Anzahl Gruppen ^{22.}	SWS ^{23.}	Workload	
						Präsenz ^{24.}	Selbststudium ^{25.}
1 Medienprojekt	Kruse, Hebestreit	V/Ü	40	1	6	90	110
Summe					6	90	110
Workload für das Modul ^{26.}						200	

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestalterische und technologische Kenntnisse und Fähigkeiten, die Sie in der Vertiefungsrichtung Medieninformatik erworbenen haben, auf ein technisch komplexes Medienprojekt übertragen und anwenden • eigenständig bedarfsspezifisch technische und gestalterische Möglichkeiten, Wissen und aktuelle Trends recherchieren, explorieren und im Hinblick auf Nutzbarkeit, Gestaltung, Effektivität u.ä. bewerten • ein innovatives, integriertes Ergebnis vorlegen, das Aspekte aus verschiedenen Medien- und Technologiebereichen, vereint und in einer einheitlichen visuellen Gestaltung und intuitiven Interaktion verbindet • für einen interaktiven Prototypen den notwendigen Programmcode in einer geeigneten Sprache sinnvoll strukturiert erstellen und beispielhafte Medien produzieren, um das Konzept der Anwendung daran praktisch überprüfen zu können • die Entwicklung in einem größeren Team und unter Zeitdruck arbeitsteilig und selbständig organisieren und dabei eventuell auftretende Konflikte sach- und zielorientiert lösen • Projektideen, Vorgehensweisen, Herausforderungen, Lösungen und Ergebnisse kontinuierlich, vollständig und für Dritte verständlich dokumentieren und professionell präsentieren
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Recherche zu aktuellen Entwicklungen, Technologien und Anwendungsgebiete in einem vorgegebenen Bereich interaktiver Medien • Ideenentwicklung, Beschreibung und Simulation der gedachten Nutzung in einem Video (Vision) • Entwicklung mehrerer Prototypen zur Überprüfung und Verfeinerung von Konzepten • Auswahl von geeigneten Technologie(n) und Werkzeugen • Projektmanagement für effektive Zusammenarbeit (lokal und verteilt), Einsatz von Kollaborationswerkzeugen • kontinuierliche Dokumentation der Ansätze und Erkenntnisse sowie von Arbeitsfortschritt, Zeitplanung und Arbeitsteilung • regelmäßige Konsultationen • Präsentation des Projektergebnisses
Vorleistungen und Modulprüfung	<p>Vorleistungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • keine <p>Modulprüfung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 65% Projekt (Gruppenarbeit) • 35% individuelle mündliche Prüfung (30 min)
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • B. Preim, R. Dachsel: <i>Interaktive Systeme: Band 2: User Interface Engineering, 3D-Interaktion, Natural User Interfaces</i> eXamen.press, Springer 2010, ISBN 978-3-642-45246-8