

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	(27.)	<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	(28.)	<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	(29.)	<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	(30.)	<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