

Modul

IA - Projekt Interaktive Systeme

Bachelor Medientechnologie 2020

Version: 5 | Letzte Änderung: 29.11.2019 11:30 | Entwurf: 0 | Status: vom Modulverantwortlichen freigegeben | Verantwortlich: Grünvogel

^ Allgemeine Informationen

Anerkannte Lehrveranstaltungen	IA Grünvogel
Fachsemester	6
Modul ist Bestandteil des Vertiefungspakets	ICG - Interaktive Computergrafik
Dauer	1 Semester
ECTS	6
Zeugnistext (de)	Projekt Interaktive Systeme
Zeugnistext (en)	Project Interactive Systems
Unterrichtssprache	englisch
abschließende Modulprüfung	Ja

Modulprüfung

Benotet	Ja
Frequenz	Einmal im Jahr

Prüfungskonzept

Eine Projektgruppe, bestehend aus 4-5 Studierenden entwickelt im Laufe des Semesters ein interaktives System nach einer entweder selbst gewählten oder vorgegebenen Aufgabenstellung. Die einzelnen Schritte der Projektentwicklung (z.B. Projektidee, Projektplan usw.) werden im Plenum und mit den Dozenten diskutiert. Die Studierenden beteiligen sich ebenfalls an der Diskussion zu Projekten anderer Gruppen. Während des Semester erfolgt die Betreuung durch Dozenten, und in einer Meilensteinpräsentation werden gemeinsam mit den anderen Teams Zwischenergebnisse präsentiert

sowie diskutiert.

Zum Ende des Semesters sind die Ergebnisse des Projekts sowie eine Projektdokumentation im Stile einer wissenschaftlichen Arbeit abzugeben. Bei der abschließenden Projektpräsentation werden die Projektergebnisse dargestellt und diskutiert.

^ Allgemeine Informationen

Inhaltliche Voraussetzungen

**CG -
Computergrafik** Notwendige Voraussetzung für das Modul IA sind alle in dem Modul CG beschriebenen Kompetenzen.

**CA -
Computeranimation** Notwendige Voraussetzung für das Modul IA sind alle in dem Modul CA beschriebenen Kompetenzen.

Kompetenzen

Kompetenz	Ausprägung
Technische Zusammenhänge darstellen und erläutern	Vermittelte Kompetenzen
Medientechnische Systeme und Prozesse erklären	Vermittelte Kompetenzen
Medientechnische Prozesse und Produkte beurteilen	Vermittelte Kompetenzen
Abstrahieren	Vermittelte Kompetenzen
MINT Modelle nutzen	Vermittelte Kompetenzen
Medientechnische Systeme analysieren	Vermittelte Kompetenzen
Medientechnische Systeme entwerfen	Vermittelte Kompetenzen
Medientechnische Systeme realisieren	Vermittelte Kompetenzen
Medientechnische Systeme prüfen	Vermittelte Kompetenzen
Erkennen, Verstehen und analysieren technischer Zusammenhänge	Vermittelte Kompetenzen
Informationen beschaffen und auswerten	Vermittelte Kompetenzen
Medientechnische Systeme und Prozesse anwenden	Vermittelte Kompetenzen
Sprachliche und interkulturelle Fähigkeiten anwenden	Vermittelte Kompetenzen
Lernkompetenz demonstrieren	Vermittelte Kompetenzen
In unsicheren Situationen entscheiden	Vermittelte Kompetenzen

Komplexe technische Aufgaben im Team bearbeiten	Vermittelte Kompetenzen
Gesellschaftliche und ethische Grundwerte anwenden	Vermittelte Kompetenzen
Sich selbst organisieren und reflektieren	Vermittelte Kompetenzen

^ Projekt

Exemplarische inhaltliche Operationalisierung

Die in den Vorlesungen Computergrafik und Computeranimation vermittelten Grundkenntnisse und -fertigkeiten werden in diesem Modul aufgegriffen und praktisch angewandt. Innerhalb eines Projekts entwickeln mehrere Studenten gemeinsam ein interaktives System, das eine definierte Aufgabenstellung aus dem Bereich der interaktiven Computergrafik löst. Die Aufgabenstellungen variieren inhaltlich und können z.B. aus den Bereichen Rendering, Animation, Virtual Reality, Augmented Reality, Visualisierung oder Modellierung kommen. Wesentlicher Bestandteil jeder Aufgabenstellung wird die interaktive Nutzung des Systems darstellen.

Separate Prüfung

keine