

## 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

<b>Anerkannte Lehrveranstaltungen</b>	<a href="#">IA_Grünvogel</a>
<b>Fachsemester</b>	6
<b>Modul ist Bestandteil des Vertiefungspakets</b>	<a href="#">ICG - Interaktive Computergrafik</a>
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>ECTS</b>	6
<b>Zeugnistext (de)</b>	Projekt Interaktive Systeme
<b>Zeugnistext (en)</b>	Project Interactive Systems
<b>Unterrichtssprache</b>	englisch
<b>abschließende Modulprüfung</b>	Ja

### Modulprüfung

<b>Benotet</b>	Ja
<b>Frequenz</b>	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

<b>CG - Computergrafik</b>	Notwendige Voraussetzung für das Modul IA sind alle in dem Modul CG beschriebenen Kompetenzen.
--------------------------------	--

<b>CA - Computeranimation</b>	Notwendige Voraussetzung für das Modul IA sind alle in dem Modul CA beschriebenen Kompetenzen.
-----------------------------------	--

### Kompetenzen

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

Komplexe technische Aufgaben im Team bearbeiten	diese Kompetenz wird vermittelt
Gesellschaftliche und ethische Grundwerte anwenden	diese Kompetenz wird vermittelt
Sich selbst organisieren und reflektieren	diese Kompetenz wird vermittelt

## ^ 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