

Modul

ATM - Ausgewählte Themen der Medientechnologie

Master Medientechnologie 2020

Version: undefined | Letzte Änderung: - | Entwurf: undefined | Status: undefined | Verantwortlich: Fuhrmann

^ Allgemeine Informationen

Anerkannte Lehrveranstaltungen	HI_Civelek
Dauer	1 Semester
ECTS	5
Zeugnistext (de)	undefined
Zeugnistext (en)	undefined
Unterrichtssprache	deutsch
abschließende Modulprüfung	Ja

Modulprüfung

Benotet	Ja
Frequenz	Einmal im Jahr

Prüfungskonzept

Die Prüfungen erfolgen über Projekte, die nur zusammen mit der Lehrveranstaltung angeboten werden.

^ Allgemeine Informationen

Inhaltliche Voraussetzungen

keine

Kompetenzen

Kompetenz	Ausprägung
Informationen und wissenschaftliche Literatur beschaffen, verstehen und auswerten	diese Kompetenz wird vermittelt
Erkennen und Verstehen technischer Zusammenhänge	diese Kompetenz wird vermittelt
Komplexe Fragestellungen sinnvoll auftrennen	diese Kompetenz wird vermittelt
MINT-Modelle nutzen	diese Kompetenz wird vermittelt
MINT-Wissen anwenden	diese Kompetenz wird vermittelt
MINT-Wissen bedarfsgerecht selbständig erweitern	diese Kompetenz wird vermittelt
Medientechnische Systeme und Prozesse prüfen	diese Kompetenz wird vermittelt
Wissenschaftliche Methoden anwenden	diese Kompetenz wird vermittelt
In unsicheren Situationen entscheiden	diese Kompetenz wird vermittelt
Gesellschaftliche und ethische Grundwerte anwenden	diese Kompetenz wird vermittelt
Lernfähigkeit demonstrieren	diese Kompetenz wird vermittelt
Sich selbst organisieren	diese Kompetenz wird vermittelt
Arbeitsergebnisse bewerten	diese Kompetenz wird vermittelt
Eigene wissenschaftliche und technische Ergebnisse zielgruppenorientiert präsentieren	diese Kompetenz wird vermittelt

^ Vorlesung

Exemplarische inhaltliche Operationalisierung

Im Rahmen der Vorlesung werden relevante Inhalte aus dem Bereich der haptikbasierten virtuellen und erweiterten Realität und der Teleoperation, vorgestellt und erläutert.

Separate Prüfung

keine

^ Praktikum

Exemplarische inhaltliche Operationalisierung

Die in den Vorlesungen vermittelten Inhalte werden durch eine haptikbasierten VR/AR-Projekt praktisch angewendet und vertieft.

Es werden Grundkenntnisse und Anwendungswissen über ein Projekt mit haptischen Geräten und Interaktionen vermittelt. Dazu gehören die Planung, das Design, die Entwicklung, das Testen und die Evaluierung des haptikbasierten VR/AR-Projekts sowie die Analyse der Funktionalitäten, die bei der Verwendung dieser Geräte auftreten können. Dazu gehört auch die Analyse der Leistung der am Ende des Projekts erstellten Demo und die Behebung von Problemen, die während des Entwicklungs- und Implementierungsprozesses auftreten.

Separate Prüfung

keine