

**Technology**  
**Arts Sciences**  
**TH Köln**

Fakultät 07 für Informations-, Medien- und Elektrotechnik

## **Bachelor Medientechnologie PO3**

### **Modulhandbuch**

Version: 3.8.2026-03-24-16-37-52.79c4695e

Die neueste Version dieses Modulhandbuchs ist verfügbar unter:

<https://f07-studieninfo.web.th-koeln.de/mhb/current/de/BaMT2020.html>

# 1. Studiengangsbeschreibung

Der Bachelorstudiengang Medientechnologie an der TH Köln ist ein ingenieurwissenschaftliches Studium mit engen Bezügen zu den Bereichen Optik, Elektrotechnik und Informatik. Im Mittelpunkt stehen technische Verfahren, Algorithmen und Systeme zur Produktion, Speicherung, Übertragung und Wiedergabe medialer Inhalte. Die Studierenden erwerben ein fundiertes Verständnis für bestehende Medienproduktionsprozesse und -technologien und lernen, eigene innovative Lösungen zu entwickeln. Das interdisziplinäre Studium verbindet ingenieurwissenschaftliche Grundlagen mit kreativen Medienanwendungen und bietet individuelle Vertiefungsmöglichkeiten in sechs Fachgebieten. Projektorientiertes Arbeiten, praxisnahe Inhalte und ein verpflichtendes Industriepraktikum bereiten gezielt auf vielfältige Berufsfelder in der Medienbranche vor.

## **Berufsfelder und Tätigkeitsprofile**

Absolvent:innen der Medientechnologie sind in vielfältigen Berufsfeldern tätig, in denen technisches Know-how und kreatives Denken gefragt sind. Sie entwickeln neue Medientechnologien, optimieren bestehende Systeme und gestalten komplexe Produktionsprozesse. Ihr Aufgabengebiet erstreckt sich dabei von der Signalverarbeitung über die Softwareentwicklung bis hin zur Systemintegration. Darüber hinaus übernehmen unsere Absolvent:innen Aufgaben im technischen Projektmanagement, in der Qualitätssicherung sowie in Vertrieb, Beratung und Marketing technologischer Produkte und Dienstleistungen.

Einsatzbereiche finden sich unter anderem in der Rundfunk- und Telekommunikationsbranche, der Unterhaltungs- und Medienindustrie, bei Internet- und Softwareunternehmen, in der Automobilindustrie, der Medizintechnik oder der Überwachungstechnik. Zu den weiteren Tätigkeitsfeldern zählen die Entwicklung und Produktion audiovisueller Medien für Film, Fernsehen, Hörfunk, Games, Web, Virtual und Augmented Reality sowie die Herstellung und Anwendung von Kamera-, Audio- und Multimediasystemen, CAD-Tools und 3D-Technologien.

## **Studienverlauf**

Der Bachelorstudiengang Medientechnologie an der TH Köln ist modular aufgebaut und verbindet ingenieurwissenschaftliche Grundlagen mit kreativen Anwendungen. In den ersten drei Semestern erwerben die Studierenden ein solides Fundament in Mathematik, Naturwissenschaften und Medientechnik – ergänzt um gestalterische und wahrnehmungspsychologische Grundlagen.

Ab dem 4. Semester wählen die Studierenden Vertiefungsgebiete, mit denen sie ihr individuelles Profil schärfen. Zur Auswahl stehen Interaktive Computergrafik, Mediendesign, Kameratechnik, Medienproduktionstechnik, Bildverarbeitung / Generative Medien sowie Verteilte Medienanwendungen. Zusätzlich ermöglichen Wahlmodule die gezielte Ausrichtung des Studiums auf persönliche Interessen und Berufsfelder, z. B. in den Bereichen Künstliche Intelligenz, Postproduktion oder CGI.

Ein optionales Auslandssemester fördert interkulturelle Kompetenzen und erweitert die fachlichen Perspektiven. In der Projektphase im 6. Semester werden medientechnologische Anwendungen im Team konzipiert und umgesetzt. Den Abschluss des Studiums bilden ein Industriepraktikum und die Bachelorarbeit im siebten Semester, die häufig in Kooperation mit Unternehmen oder Forschungseinrichtungen durchgeführt werden. Ergänzende Module zu Medienrecht, Wirtschaft und Ethik runden das Studium ab.

## **Studienvoraussetzungen**

Fachhochschulreife (schulischer und praktischer Teil) oder Abitur bzw. gleichwertiger Abschluss. Das Bachelorstudium beginnt zum Wintersemester.

## 2. AbsolventInnenprofil

Absolvent:innen des Bachelorstudiengangs Medientechnologie an der TH Köln gestalten und entwickeln medientechnologische Systeme entlang der gesamten Prozesskette – von der Erfassung über die Verarbeitung bis zur Darstellung. Mit einem breiten ingenieurwissenschaftlichen Fundament und vertieften Fachkenntnissen verbinden sie technisches Verständnis mit kreativen Lösungen und handeln interdisziplinär, praxisnah und wissenschaftlich fundiert.

Im Rahmen des Studiengangs entwickeln die Absolvent:innen in den nachfolgenden Bereichen ihr individuelles Profil.

Im Studium erwerben sie umfassende Kenntnisse über technische Verfahren, Algorithmen und Systeme zur Aufnahme, Verarbeitung, Speicherung, Übertragung und Wiedergabe audiovisueller Inhalte. Sie verstehen medientechnologische Prozesse nicht nur in ihrer technischen Funktionsweise, sondern auch in gestalterischen und wahrnehmungsbezogenen Zusammenhängen. Dabei reicht das Spektrum von Signalverarbeitung, Medienformaten und Farbräumen über Bildgebung und Audiotechnik bis hin zu Computergrafik und interaktiven Medienanwendungen.

Darüber hinaus analysieren und modellieren sie komplexe Systeme, erkennen Zusammenhänge und Systemgrenzen und nutzen natur- und ingenieurwissenschaftliche Konzepte zur Lösung medientechnologischer Fragestellungen. Simulation, Bewertung und Optimierung von Systemen gehören ebenso zu ihrem Repertoire wie der kreative Entwurf innovativer Lösungen. Individuelle Vertiefungsmöglichkeiten, etwa inameratechnik, Bildverarbeitung oder Medienproduktionstechnik, ermöglichen eine gezielte Spezialisierung und die Fähigkeit, Fachwissen flexibel auf neue Anwendungsfelder zu übertragen.

Unsere Absolvent:innen verfügen über ausgeprägte kommunikative Fähigkeiten. Damit können sie technische Inhalte adressatengerecht aufbereiten und sowohl im fachlichen als auch im interdisziplinären Kontext überzeugend auf Deutsch und Englisch vermitteln. Sie arbeiten lösungsorientiert im Team, übernehmen Verantwortung in gemeinsamen Entwicklungsprozessen und können komplexe Aufgabenstellungen eigenständig strukturieren und umsetzen. Sie berücksichtigen wirtschaftliche, rechtliche und gesellschaftliche Rahmenbedingungen und reflektieren die ethischen Implikationen ihres Handelns im Spannungsfeld von Technik, Markt und Gesellschaft.

Sie sind in der Lage, sich kontinuierlich weiterzuentwickeln. Sie halten mit technologischem Wandel Schritt. Das gilt auch in internationalen und interkulturellen Arbeitskontexten. Dafür sorgen ein hohes Maß an Selbstorganisation, Lernbereitschaft und Reflexionsfähigkeit. Damit sind sie bestens für den Berufseinstieg in medientechnologisch geprägten Tätigkeitsfeldern oder für eine weiterführende akademische Qualifikation vorbereitet.

## 3. Handlungsfelder

Zentrale Handlungsfelder im Studium sind Entwicklung und Design, Forschung und Innovation, Leitung und Management sowie Qualitätssicherung und Tests. Die Profil-Modulmatrix stellt dar, welche Handlungsfelder durch welche Module adressiert werden.

### **Forschung und Entwicklung**

In diesen Bereich fallen das Erforschen und Entwickeln von neuen Technologien, Algorithmen, Verfahren, Geräten, Komponenten und Anlagen. Das umfasst sowohl Grundlagen- und Industrieforschung als auch die spezialisiertere Entwicklung wie in der Medientechnologie, Optometrie, Informationstechnik und Elektrotechnik sowie Informatik und Systems-Engineering.

### **System- und Prozessmanagement**

Hierunter fällt die Planung, Konzeption, Überwachung, Betrieb und Instandhaltung von Systemen und Prozessen. Dies beinhaltet auch das Management von Produktionsprozessen, die Qualitätssicherung und die Koordination von Arbeitsgruppen sowie die IT-Administration und das Projektmanagement.

### **Innovation und Anwendung**

Innovation und Anwendung umfasst die Auslegung, Entwicklung und Nutzung innovativer Anwendungen und Systeme in technischen Disziplinen. Dazu gehört auch die Erstellung und Gestaltung von Medieninhalten und -produkten, die Entwicklung elektronischer, informatischer, medientechnologischer, akustischer oder optischer Komponenten und Systeme sowie die Integration von informationstechnischen Lösungen in technischen Anwendungen.

### **Analyse, Bewertung und Qualitätssicherung**

Die Analyse und Bewertung von Verfahren, Systemen, Algorithmen und Geräten zur Sicherung der Qualität von Produkten und Prozessen, beinhaltet die Reflexion und Bewertung von medialen Inhalten und klinischen Studien sowie die Untersuchung visueller und akustischer Wahrnehmungsprozesse.

### **Interaktion und Kommunikation**

Die Fähigkeit zu interdisziplinärer Zusammenarbeit und Vermittlung zwischen gestalterisch Tätigen, technischen Akteuren, Auftraggebern und Anwendern. Betont die Bedeutung von Soft-Skills wie Teamarbeit und Präsentationsfähigkeiten in technischen Berufsfeldern.

## 4. Kompetenzen

Die Module des Studiengangs bilden Studierende in unterschiedlichen Kompetenzen aus, die im Folgenden beschrieben werden. Die Profil-Modulmatrix stellt dar, welche Kompetenzen durch welche Module adressiert werden.

### **Systemdenken und Abgrenzung von Systemgrenzen**

Verstehen und Identifizieren der Grenzen verschiedener Systeme, einschließlich der Abgrenzung relevanter Aspekte von externen, unbeeinflussbaren Faktoren.

### **Abstraktion und Modellierung**

Fähigkeit zur Vereinfachung und Verallgemeinerung von komplexen Problemen, Entwicklung und Bewertung unterschiedlicher Modelle über verschiedene Fachdisziplinen hinweg.

### **Analyse natürlicher und technischer Phänomene**

Identifikation, Benennung und Erklärung relevanter Phänomene in realen Szenarien, unter Einbeziehung naturwissenschaftlicher Grundlagen und technischer Zusammenhänge.

### **MINT-Kompetenz**

Kenntnis und Anwendung von Modellen und Prinzipien aus Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik für die Problemlösung.

### **Simulation und Analyse technischer Systeme**

Einsatz von Software und Werkzeugen zur Simulation und Analyse technischer Systeme, einschließlich der Entwicklung von Simulationsmodellen.

### **Entwurf und Realisierung von Systemen und Prozessen**

Gestaltung und Implementierung von technischen Lösungen und Prozessen, unter Berücksichtigung technischer, ökonomischer und ökologischer Standards und Prinzipien.

### **Prüfen und Bewerten von Systemen und Prozessen**

Durchführung von Tests samt Verifikation und Validierung, um die Einhaltung von Standards und die Funktionalität von Systemen und wirtschaftlicher Aspekte von Prozessen zu gewährleisten.

### **Informationsbeschaffung und -auswertung**

Fähigkeit zur systematischen Recherche, Analyse und Bewertung von Informationen unter Einbeziehung relevanter Kontexte.

### **Kommunikation und Präsentation**

Effektive Darstellung und Erläuterung komplexer technischer Inhalte an unterschiedliche Zielgruppen in deutscher und englischer Sprache.

### **Betriebswirtschaftliches und rechtliches Wissen**

Anwendung von Grundkenntnissen in Betriebswirtschaft und Recht bezogen auf technische und gestalterische Projekte und Entscheidungen.

### **Teamarbeit und interdisziplinäre Zusammenarbeit**

Fähigkeit zur Arbeit in Teams, einschließlich der effektiven Kommunikation und Kooperation mit Fachvertretern anderer Disziplinen.

### **Entscheidungsfindung in unsicheren Situationen**

Strategische Entscheidungsfindung basierend auf fachlich fundierten Analysen, selbst unter Unsicherheit.

### **Berücksichtigung gesellschaftlicher und ethischer Werte**

Integration von ethischen und gesellschaftlichen Werten bei der Gestaltung von Systemen und Medien und Reflexion beruflichen Handelns.

### **Lernkompetenz und Adaptionfähigkeit**

Motivation und Fähigkeit zum lebenslangen Lernen sowie zur Anpassung an technologische und methodische Neuerungen.

### **Selbstorganisation und Selbstreflexion**

Kompetenz in der Selbstorganisation beruflicher und lernbezogener Aufgaben sowie kritische Reflexion des eigenen Handelns.

**Kommunikative und interkulturelle Kompetenzen**

Effektive Kommunikation und Zusammenarbeit in interkulturellen und internationalen Kontexten sowie mediale Kompetenzen.

**Spezifische Fachkenntnisse und Fertigkeiten**

Vertiefte Kenntnisse und Fertigkeiten, die auf die Anforderungen und Besonderheiten der einzelnen Fachgebiete wie Medientechnologie, Optometrie, Informationstechnik und Elektrotechnik sowie Informatik und Systems-Engineering.

## 5. Studienverlaufspläne

Im Folgenden sind studierbare Studienverlaufspläne dargestellt. Andere Studienverläufe sind ebenso möglich. Beachten Sie bei Ihrer Planung dabei jedoch, dass jedes Modul in der Regel nur einmal im Jahr angeboten wird. Beachten Sie auch, dass in einem bestimmten Semester und Wahlbereich ggf. mehrer Module gewählt werden müssen, um die dargestellte Summe an ECTS-Kreditpunkten zu erlangen.

### 5.1 Studienverlaufsplan

Sem.	Kürzel	Bezeichnung	Wahlbereich (WB) Pflicht (PF)	ECTS
1	ELE	Elektronik	PF	5
	INF1	Grundlagen der Programmierung	PF	6
	MA1	Mathematik 1	PF	10
	PHO1	Optisch abbildende Systeme	PF	5
	SMM	Selbstmanagement im Studium	PF	1
	AVW	Visuelle und auditive Wahrnehmung	PF	3
2	EM1	Technologien elektronischer Medien - Schwerpunkt Audio	PF	5
	GGM1	Grundlagen Gestaltung von Medien 1	PF	5
	INF2	Algorithmen und Datenstrukturen	PF	5
	MA2	Mathematik 2	PF	10
	PHO2	Technologien der photographischen Bildgebung	PF	5
3	EM2	Technologien elektronischer Medien - Schwerpunkt Video	PF	5
	GGM2	Grundlagen der Gestaltung von Medien 2	PF	5
	INF3	Computernetzwerke für Medientechnologie	PF	5
	PHO3	Grundlagen der Bildsensor- und Kameratechnik	PF	5
	SIGA	Signaltheorie und Angewandte Mathematik	PF	7
4	VPK11	Vertiefungspaket 1 Teil 1	WB	5
	VPK21	Vertiefungspaket 2 Teil 1	WB	5
	VPK31	Vertiefungspaket 3 Teil 1	WB	5
	VPK41	Vertiefungspaket 4 Teil 1	WB	5
	MEG	Medienethik und Gesellschaft	PF	5
	REC	Medienrecht	PF	3
	IDP	Interdisziplinäres Projekt	PF	2
5	VPK12	Vertiefungspaket 1 Teil 2	WB	5
	VPK22	Vertiefungspaket 2 Teil 2	WB	5
	VPK32	Vertiefungspaket 3 Teil 2	WB	5
	VPK42	Vertiefungspaket 4 Teil 2	WB	5
	BWR	Betriebswirtschaft und Recht	PF	5
	WPB	Wahlmodul	WB	5

<b>Sem.</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Bezeichnung</b>	<b>Wahlbereich (WB) Pflicht (PF)</b>	<b>ECTS</b>
6	VPK13	Vertiefungspaket 1 Teil 3	WB	6
	VPK23	Vertiefungspaket 2 Teil 3	WB	6
	VPK33	Vertiefungspaket 3 Teil 3	WB	6
	VPK43	Vertiefungspaket 4 Teil 3	WB	6
	WPB	Wahlmodul	WB	5
7	BAA	Bachelorarbeit	PF	12
	KOLL	Kolloquium zur Bachelorarbeit	PF	3
	PMP	Praxis- und Mobilitätsphase	PF	15

## 5.2 Alternativer Studienverlaufsplan (verminderter Workload)

Sem.	Kürzel	Bezeichnung	Wahlbereich (WB) Pflicht (PF)	ECTS
1	MA1	Mathematik 1	PF	10
	ELE	Elektronik	PF	5
	AVW	Visuelle und auditive Wahrnehmung	PF	3
	SMM	Selbstmanagement im Studium	PF	1
2	MA2	Mathematik 2	PF	10
	EM1	Technologien elektronischer Medien - Schwerpunkt Audio	PF	5
3	EM2	Technologien elektronischer Medien - Schwerpunkt Video	PF	5
	INF1	Grundlagen der Programmierung	PF	6
	PHO1	Optisch abbildende Systeme	PF	5
4	GGM1	Grundlagen Gestaltung von Medien 1	PF	5
	INF2	Algorithmen und Datenstrukturen	PF	5
	PHO2	Technologien der photographischen Bildgebung	PF	5
5	GGM2	Grundlagen der Gestaltung von Medien 2	PF	5
	SIGA	Signaltheorie und Angewandte Mathematik	PF	7
	PHO3	Grundlagen der Bildsensor- undameratechnik	PF	5
6	VPK11	Vertiefungspaket 1 Teil 1	WB	5
	VPK21	Vertiefungspaket 2 Teil 1	WB	5
	MEG	Medienethik und Gesellschaft	PF	5
	IDP	Interdisziplinäres Projekt	PF	2
7	VPK12	Vertiefungspaket 1 Teil 2	WB	5
	VPK22	Vertiefungspaket 2 Teil 2	WB	5
	INF3	Computernetzwerke für Medientechnologie	PF	5
8	VPK13	Vertiefungspaket 1 Teil 3	WB	6
	VPK23	Vertiefungspaket 2 Teil 3	WB	6
	VPK31	Vertiefungspaket 3 Teil 1	WB	5
	VPK41	Vertiefungspaket 4 Teil 1	WB	5
9	REC	Medienrecht	PF	3
	BWR	Betriebswirtschaft und Recht	PF	5
	VPK32	Vertiefungspaket 3 Teil 2	WB	5
	VPK42	Vertiefungspaket 4 Teil 2	WB	5
10	WPB	Wahlmodul	WB	5
	VPK33	Vertiefungspaket 3 Teil 3	WB	6
	VPK43	Vertiefungspaket 4 Teil 3	WB	6
11	PMP	Praxis- und Mobilitätsphase	PF	15

---

<b>Sem.</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Bezeichnung</b>	<b>Wahlbereich (WB) Pflicht (PF)</b>	<b>ECTS</b>
12	BAA	Bachelorarbeit	PF	12
	KOLL	Kolloquium zur Bachelorarbeit	PF	3
	WPB	Wahlmodul	WB	5

## 6. Module

Im Folgenden werden die Module des Studiengangs in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. Hat die für das Modul anerkannte Lehrveranstaltung ein abweichendes Kürzel, wird dieses abweichende Kürzel in Klammern hinter dem Modulkürzel angegeben.

### 6.1 AKAT - Projekt Anwendungen derameratechnik

<b>Modulkürzel</b>	AKAT
<b>Modulbezeichnung</b>	Projekt Anwendungen derameratechnik
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	AKAT - Projekt Anwendungen derameratechnik
<b>ECTS credits</b>	6
<b>Sprache</b>	deutsch und englisch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Gregor Fischer
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Gregor Fischer (Professor Fakultät IME)

#### Learning Outcome(s)

Was:

komplexe Aufgaben im Team bewältigen, einfache Projekte planen und steuern, Absprachen und Termine einhalten, Reviews planen und durchführen

Womit:

die Studierenden nehmen an einer Einführungsveranstaltung teil, die wesentliche Aspekte der Projektplanung und -steuerung vermittelt. Während des Projektes werden die Studierenden durch den Dozenten begleitet.

Wozu:

Die Studierenden erhalten durch diese LV eine Vorbereitung auf die spätere berufliche Praxis, in der Projektarbeit in Teams häufig eine zentrale Rolle einnimmt.

#### Modulinhalte

##### Projekt

Entwicklung eines kameratechnischen Verfahrens z.B. zur Anwendung von Mehrbildtechniken, 3D-Bildmesstechnik, Bildqualitätsprüfung, optischer Messtechnik, fotografischer Bildverarbeitung durch Anwenden von Kenntnissen und Fertigkeiten aus der Bildsensor- undameratechnik

Bewältigung einer Projektaufgabe im Team durch Entwicklungsphasen: Projektdefinition; Konzept-, Implementierungs- und Testphase

Projektplanung im Team: Rollen- und Aufgabenverteilung; Definition von Arbeitspaketen; Aufstellung eines Projektplans

Projektführung und -steuerung: Planung und Durchführung von Besprechungen, Risikomanagement, Festlegung einer Kernfunktionalität, Durchführung von Reviews

Präsentation von Projektergebnissen in englischer Sprache

Recherche bekannter Verfahren in wissenschaftlichen Veröffentlichungen der Bildsensor- undameratechnik zur Lösung von Problemen der Aufgabenstellung

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Projekt
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung

<b>Workload</b>	180 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	12 Stunden $\hat{=}$ 1 SWS
<b>Selbststudium</b>	168 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul KAT1: Bildsensortechnik liefert einen 1. Teil der fachlichen Grundlagen für die AKAT Projektarbeit.</li> <li>▪ Modul KAT2:ameratechnik liefert den 2. Teil der fachlichen Grundlagen für die AKAT Projektarbeit.</li> <li>▪ Teilnahme an den Lehrveranstaltungen Bildsensortechnik, Kameratechnik</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul INF1: Zur erfolgreichen Projektbearbeitung sind die praktischen Erfahrungen im Bereich Phototechnik und Programmierung (insbesondere die Programmierung bildsensor- und kameraspezifischer Auswerteverfahren, Bedienung spezieller Kameratechnik und Lichtmesstechnik) erforderlich.</li> <li>▪ Modul PHO1: Nur begleitendes Praktikum als Voraussetzung zwingend: Zur erfolgreichen Projektbearbeitung sind die praktischen Erfahrungen im Bereich Phototechnik und Programmierung (insbesondere die Programmierung bildsensor- und kameraspezifischer Auswerteverfahren, Bedienung spezieller Kameratechnik und Lichtmesstechnik) erforderlich.</li> <li>▪ Modul PHO2: Nur begleitendes Praktikum als Voraussetzung zwingend: Zur erfolgreichen Projektbearbeitung sind die praktischen Erfahrungen im Bereich Phototechnik und Programmierung (insbesondere die Programmierung bildsensor- und kameraspezifischer Auswerteverfahren, Bedienung spezieller Kameratechnik und Lichtmesstechnik) erforderlich.</li> <li>▪ Modul PHO3: Nur begleitendes Praktikum als Voraussetzung zwingend: Zur erfolgreichen Projektbearbeitung sind die praktischen Erfahrungen im Bereich Phototechnik und Programmierung (insbesondere die Programmierung bildsensor- und kameraspezifischer Auswerteverfahren, Bedienung spezieller Kameratechnik und Lichtmesstechnik) erforderlich.</li> <li>▪ Projekt erfordert Anwesenheit im Umfang von: 1 Präsentation</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ E.A. Weber, Foto Praktikum, Birkhäuser</li> <li>▪ A. J. Theuwissen, Solid-State Imaging with Charge-Coupled Devices, Kluwer 1995</li> <li>▪ G. R. Hopkinson, T. M. Goodman, S. R. Prince, A Guide to the Use and Calibration of Detector Array Equipment, SPIE 2004</li> <li>▪ G. C. Holst, T. S. Lomheim, CMOS/CCD Sensors and Camera Systems, SPIE</li> <li>▪ J. Nakamura, Image Sensors and Signal Processing for Digital Still Cameras, Taylor &amp; Francis</li> <li>▪ Reinhard/Ward/Pattanaik/Debevec, High Dynamic Range Imaging, Elsevier 2010</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK13 - Vertiefungspaket 1 Teil 3</li> <li>▪ VPK23 - Vertiefungspaket 2 Teil 3</li> <li>▪ VPK33 - Vertiefungspaket 3 Teil 3</li> <li>▪ VPK43 - Vertiefungspaket 4 Teil 3</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	KAT - Kameratechnik
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	AKAT in Bachelor Medientechnologie PO4
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

## 6.2 AVW - Visuelle und auditive Wahrnehmung

<b>Modulkürzel</b>	AVW
<b>Modulbezeichnung</b>	Visuelle und auditive Wahrnehmung
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	AVW - Visuelle und auditive Wahrnehmung
<b>ECTS credits</b>	3
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	1
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Ulrich Reiter
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Ulrich Reiter (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

Was: Durch das Modul lernen die Studierenden grundlegende Phänomene der menschlichen visuellen, auditiven und audiovisuellen Wahrnehmung kennen und werden in die Lage versetzt, diese in einfachen Modellen und Kennziffern zu beschreiben.

Womit: Durch das Beobachten der in der Vorlesung präsentierten Versuche einschließlich einiger Selbstversuche erfahren die Studierenden unmittelbar sinnlich die Eigenschaften und Beschränkungen menschlicher Wahrnehmung. Durch die dazu vermittelten Inhalte können sie die beobachteten Effekte zu den entsprechenden Modellen und Kennziffern in Beziehung setzen.

Wozu: Die visuell aufgenommenen Informationen werden vom menschlichen Betrachter in vielfältiger Weise verarbeitet. Die Grenzen der Wahrnehmbarkeit werden unter anderem durch die Leistungsfähigkeit des Auges beeinflusst. Die Kenntnisse der Zusammenhänge zwischen präsentierter audiovisueller Information, deren Verarbeitung und der resultierenden Wahrnehmung erlauben daher eine bessere Beurteilung der Auswirkung von Beschränkungen der visuellen Reizverarbeitung.

**Modulinhalte**

**Vorlesung**

- visuelle Wahrnehmung
- Aufbau des visuellen Systems
- Helligkeitswahrnehmung
- Kontrastwahrnehmung
- Räumliches Auflösungsvermögen
- Zeitliches Auflösungsvermögen
- Farbwahrnehmung
- Wahrnehmung der Raumtiefe
- auditive Wahrnehmung
- Aufbaus des menschlichen auditiven Systems
- Lautstärken- und Lautheitswahrnehmung
- Tonhöhenwahrnehmung
- Räumliches Hören
- Mechanismen der Lokalisation
- Entfernungswahrnehmung
- Cocktail-Party Effekt
- Präzedenzeffekt / Summenlokalisation
- Spektrale und zeitliche Verdeckung
- audivisuelle Wahrnehmung
- Audivisueller Präzedenzeffekt
- Mc Gurk Effekt
- Anforderungen an audiovisuellen Mediensysteme benennen
- Leistungsfähigkeit audiovisueller Systeme bezüglich der menschlichen Wahrnehmung beurteilen

**Praktikum**

- Lehr- und Lernmethoden**
- Vorlesung
  - Praktikum

**Prüfungsformen mit Gewichtung** siehe Prüfungsordnung

**Workload** 90 Stunden

**Präsenzzeit** 34 Stunden  $\hat{=}$  3 SWS

**Selbststudium** 56 Stunden

**Empfohlene Voraussetzungen** keine

**Zwingende Voraussetzungen** Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 1 Praktikumstermin

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung** nein

- Empfohlene Literatur**
- Christoph von Campenhausen: „Die Sinne des Menschen“
  - David H. Hubel: „Auge und Gehirn – Neurophysiologie des Sehens“
  - Zwicker, E., Feldtkeller, R. (1967). „Das Ohr als Nachrichtenempfänger,“ S. Hirzel Verlag, Stuttgart.
  - Blauert, J. (1999), „Spatial Hearing,“ MIT Press, Cambridge, Mass.
  - Blauert, J., Xiang, N. (2008). „Acoustic for Engineers – Troy Lectures,“ Springer Verlag, Heidelberg.
  - Weinzierl, Stefan (2008). „Handbuch der Audiotechnik,“ Springer Verlag, Berlin.

**Enthalten in Wahlbereich**

---

**Enthalten in  
Vertiefungspaket**

---

**Verwendung des  
Moduls in  
weiteren Studiengängen**

- AVW in Bachelor Medientechnologie PO4
- AVW in Bachelor Optometrie PO1

---

**Besonderheiten und  
Hinweise**

---

**Letzte Aktualisierung** 19.7.2025, 14:32:16

**6.3 BAA - Bachelorarbeit**

<b>Modulkürzel</b>	BAA
<b>Modulbezeichnung</b>	Bachelorarbeit
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	BAA - Bachelorarbeit
<b>ECTS credits</b>	12
<b>Sprache</b>	deutsch, englisch bei Bedarf
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	7
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Semester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Studiengangsleiter(in) Bachelor Medientechnologie (undefined)
<b>Dozierende*r</b>	verschiedene Dozenten*innen (diverse lecturers)

---

**Learning Outcome(s)**

WAS:

Ingenieurwissenschaftliche Problemstellung aus dem Bereich der Medientechnologie inhaltlich analysieren, abgrenzen, strukturieren, ordnen und beurteilen.

WOMIT:

Mit den Kenntnissen, Fertigkeiten und Methoden die im Laufe des Studiums vermittelt wurden.

WOZU:

Um damit entsprechende ingenieurwissenschaftliche Problemstellungen lösen zu können (HF1)

WAS:

Wissenschaftliche Literatur recherchieren und auswerten.

WOMIT:

Die notwendigen grundlegenden Fachkenntnisse wurden in den Modulen des Studiums vermittelt und nun hierbei praktisch angewendet und vertieft

WOZU:

Um den Stand der Technik / Wissenschaft zu einer ingenieurwissenschaftlichen Aufgabenstellung zu bestimmen, was die Grundlage für die Lösung der Aufgabenstellung ist.

WAS:

Lösungsstrategien für ingenieurwissenschaftliche Aufgaben aus dem Bereich der Medientechnologie entwickeln und umsetzen.

WOMIT:

Mit den im Studium erworbenen praktischen und theoretischen Kenntnissen und Kompetenzen und Methoden , die ggf. weiter vertieft werden

WOZU:

Um zukünftig die Handlungen des Handlungsfelds HF1, HF3 sowie HF5 durchführen zu können.

WAS:

Die eigene Arbeit bewerten und einordnen.

WOMIT:

Mit den im Studium erworbenen praktischen und theoretischen Kenntnissen und Kompetenzen und Methoden.

WOZU:

Um die erarbeiteten Lösungen in einen Gesamtzusammenhang zu setzen und ggf. die Wechselwirkung von Gesellschaft und Technik und eigenem Handeln zu reflektieren.

**Modulinhalte**

**Abschlussarbeit**

Die Bachelorarbeit ist eine schriftliche Hausarbeit. Sie soll zeigen, dass die oder der Studierende befähigt ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Thema aus ihrem oder seinem Fachgebiet sowohl in seinen fachlichen Einzelheiten als auch in den fachübergreifenden Zusammenhängen nach wissenschaftlichen und fachpraktischen Methoden selbstständig zu bearbeiten. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit kann auch bei der Abschlussarbeit berücksichtigt werden.

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Abschlussarbeit
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	360 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	0 Stunden $\hat{=}$ 0 SWS
<b>Selbststudium</b>	360 Stunden

**Empfohlene Voraussetzungen**

<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	siehe Prüfungsordnung §26 Abs. 1
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ BAA in Bachelor Elektrotechnik PO3</li><li>■ BAA in Bachelor Elektrotechnik und Informationstechnik PO1</li><li>■ BAA in Bachelor Medientechnologie PO4</li><li>■ BAA in Bachelor Optometrie PO1</li><li>■ BAA in Bachelor Technische Informatik PO3</li><li>■ BAA in Bachelor Informatik und Systems-Engineering PO1</li></ul>
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	Siehe auch Prüfungsordnung §24ff. Kontaktieren Sie frühzeitig eine Professorin oder einen Professor der Fakultät für die Erstbetreuung der Abschlussarbeit.
<b>Letzte Aktualisierung</b>	14.11.2025, 07:57:13

## 6.4 BV1 - Bildverarbeitung

<b>Modulkürzel</b>	BV1
<b>Modulbezeichnung</b>	Bildverarbeitung
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	BV1 - Bildverarbeitung
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch, englisch bei Bedarf
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Jan Salmen
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Jan Salmen (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

Nach diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, Anwendungen aus dem Bereich Bildverarbeitung umzusetzen wie z.B.

- Bildverbesserung
- Umwandlung von Bildformaten
- Filterung, etwa zur Kantenerkennung
- Segmentierung und einfache Objekterkennung
- Korrespondenzanalyse
- Kreative Bildgestaltung

indem sie klassische Algorithmen nutzen.

Die erworbenen Kompetenzen helfen den Studierenden, sowohl im weiteren Studienverlauf als auch später im Berufsleben, da wichtige Grundlagen der (Sensor-)Datenverarbeitung praxisnah vermittelt werden.

Dieses Modul ist Teil des Vertiefungsgebiets "Bildverarbeitung".

**Modulinhalte**

**Vorlesung**

- | Digitale Bilder
- | Punktoperationen (z.B. Gamma-Korrektur)
- | Histogramme, Bildverbesserung
- | Umwandlung von Bildformaten: Farbbilder, Grauwertbilder, Binärbilder
- | Morphologische Operatoren
- | Segmentierung, Regionen in Binärbildern und ihre Eigenschaften
- | Lineare Filter, insbesondere Kantenfilter
- | Weitere Farbräume, Clustering und Klassifikation von Farben
- | Dithering
- | Finden einfacher Formen: Hough-Transformation und RANSAC
- | Ähnlichkeit von Bildern, Template Matching

**Praktikum**

- | Einführung in Python
- | Verfahren zur Bildverarbeitung implementieren und testen, z.B. Bildverbesserung
- | Verfahren kombinieren, um praktische Anwendungsfälle zu lösen, z.B. Green Screen ersetzen oder Foto-Mosaik erstellen
- | Einfache Objekterkennung realisieren, im Wesentlichen ohne maschinelles Lernen

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vorlesung</li> <li>▪ Praktikum</li> </ul>
-------------------------------	--

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
--------------------------------------	-----------------------

<b>Workload</b>	150 Stunden
-----------------	-------------

<b>Präsenzzeit</b>	34 Stunden $\hat{=}$ 3 SWS
--------------------	----------------------------

<b>Selbststudium</b>	116 Stunden
----------------------	-------------

<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul SIGA: Lineare Filter und Fourier-Transformation sind grundlegende Werkzeuge bei der Verarbeitung von Bildern und bei der Beschreibung der Bilderzeugung. Darüber hinaus sind Grundkenntnisse der Wahrscheinlichkeitsrechnung bei der Beschreibung von Rauschen in Bildern nötig. Diese Inhalte werden im Modul SIGA für den eindimensionalen Fall vermittelt. Das Modul BV1 setzt diese Inhalte voraus und vermittelt hierzu nur noch die Erweiterung zum zweidimensionalen Fall. Darüber hinaus erfordern zahlreiche nichtlineare Filter Begriffe aus dem Bereich der Statistik (Median, Quantil, etc.)</li> <li>▪ Modul MA2: Für die Fourier-Transformation ist die Darstellung der trigonometrischen Funktionen über die komplexe Exponentialfunktion unverzichtbar. Daher wird der Umgang mit komplexen Zahlen vorausgesetzt. Die Detektion von Kanten und Linien basiert auf der numerischen Berechnung von ersten und zweiten Ableitung für Funktionen mehrerer Veränderlicher. Daher wird hier das Arbeiten mit den Begriffen des Gradient und der Hesseschen Matrix vorausgesetzt. Die Detektion von Ecken und das Konzept des Strukturensors basieren auf der Bestimmung von Eigenwerten und Eigenvektoren einer symmetrischen Matrix. Auch der Umgang mit diesen Begriffen ist daher Voraussetzung für das Verständnis zentraler Bildverarbeitungsverfahren.</li> <li>▪ Modul MA1: Die Fourier-Transformation basiert auf einer Zerlegung von Signalen in trigonometrische Funktionen. Der Umgang mit diesen Funktionen ist so grundlegend, dass Einzelheiten hierzu zwingend als bekannt vorausgesetzt werden. Weitere grundlegende Funktionen wie Potenz- und Exponentialfunktionen werden ebenfalls an zahlreichen Stellen benötigt, ohne dass auf sie weiter eingegangen werden kann. Die Detektion von Kanten und Linien und Ecken basiert auf der numerischen Berechnung von ersten und zweiten Ableitung. Daher werden diese Begriffe ebenfalls als bekannt vorausgesetzt. Gleiches gilt für den Integralbegriff, der an zahlreichen Stellen benötigt wird.</li> <li>▪ Modul INF1: Beim Modul BV1 geht es letztlich um Verfahren der Bildverarbeitung, deren mathematische Grundlagen und deren algorithmische Implementierung. Hierzu werden diese Verfahren auch in Programmcode umgesetzt, bzw. deren Umsetzung analysiert, um den Zusammenhang zwischen Programmcode und beobachteter Veränderung im Bild zu untersuchen. Hierzu wird zwingend vorausgesetzt, dass grundlegende Programmierkenntnisse vorhanden sind.</li> <li>▪ Modul INF2</li> <li>▪ Grundstudium Mathematik</li> <li>▪ Grundstudium Informatik</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 4 Fachgespräche</li> <li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Burger/Burge: Digitale Bildverarbeitung</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK11 - Vertiefungspaket 1 Teil 1</li> <li>▪ VPK21 - Vertiefungspaket 2 Teil 1</li> <li>▪ VPK31 - Vertiefungspaket 3 Teil 1</li> <li>▪ VPK41 - Vertiefungspaket 4 Teil 1</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	BVA - Bildverarbeitung
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ IBV in Bachelor Elektrotechnik PO3</li> <li>▪ BV in Bachelor Elektrotechnik und Informationstechnik PO1</li> <li>▪ BV in Bachelor Medientechnologie PO4</li> <li>▪ IBV in Bachelor Technische Informatik PO3</li> <li>▪ BV in Bachelor Informatik und Systems-Engineering PO1</li> </ul>
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	24.12.2025, 09:22:34

## 6.5 BV2 - Mustererkennung

<b>Modulkürzel</b>	BV2
<b>Modulbezeichnung</b>	Mustererkennung
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	BV2 - Industrielle Bildanalyse
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Jan Salmen
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Jan Salmen (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

Nach diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, typische Probleme aus dem Bereich Mustererkennung zu bearbeiten. Schwerpunkt bildet dabei die Verarbeitung von Bilddaten (z.B. Objektklassifikation, generative KI). Für ein konkretes Problem wählen die Studierenden dafür einen geeigneten Ansatz aus dem Bereich des Maschinellen Lernens aus, interpretieren die Ergebnisse und testen ggf. alternative Ansätze, um die Ergebnisse zu verbessern.

Die erworbenen Kompetenzen helfen den Studierenden, sowohl im weiteren Studienverlauf als auch später im Berufsleben, Maschinelles Lernen zur Verarbeitung von (Sensor-)Daten erfolgreich einzusetzen.

Dieses Modul ist Teil des Vertiefungsgebiets "Bildverarbeitung".

## Modulinhalte

### *Vorlesung / Übungen*

Bildaufbau und Zugriff auf Bilddaten  
Bildmatrix  
Grauwert- und Farbbilder  
Entwicklungsumgebung  
Software-Entwicklungsumgebung  
Compiler  
Linker  
Debugger  
Entwicklungsumgebung für die Bildverarbeitung und Bildanalyse  
programmtechnischer Zugriff auf Bilddaten und Parameter  
Überblick über die zur Verfügung stehenden BV-Module  
Erstellung eigener BV-Module  
Erstellung von "Algorithmenketten" auf Basis von BV-Modulen mittels grafischer Programmierung

Segmentierung  
Histogrammbasierte Segmentierung  
Histogrammanalyse  
Shading und dessen Beseitigung  
flächenbasierte Segmentierung  
Filling  
Split and Merge  
Region Growing  
kantenbasierte Segmentierung  
Konturverfolgung  
Hough-Transformation

Merkmalsextraktion  
geometrische Merkmale  
grundlegende Merkmale (Fläche, Umfang, Formfaktor)  
Zentralmomente  
normierte Zentralmomente  
Polarabstand  
Krümmungsverlauf  
DFT von Polarabstand und/oder Krümmungsverlauf  
Farbmerkmale (HSI)  
Texturmerkmale  
Co-occurrence Matrix  
Haralick Merkmale

Klassifikation von Merkmalen  
Begriffe und Grundlagen  
Merkmalsvektor, Merkmalsraum, Objektklassen ...  
überwachte/unüberwachte Klassifikation  
lernende/nicht lernende Klassifikation  
"klassische" Verfahren  
Quadermethode  
Minimum-Distance  
Nearest Neighbour  
Maximum-Likelihood  
neuronale Netze  
das künstliche Neuron als einfachster Klassifikator  
Arbeitsweise  
Aufgabe der Aktivierungsfunktion  
Aufgabe des Bias  
Training eines Neurons (Gradientenabstiegsverfahren)  
Multi-Layer-Perceptron  
Aufbau  
Aufgabe der Layer



<b>Präsenzzeit</b>	45 Stunden $\hat{=}$ 4 SWS
<b>Selbststudium</b>	105 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul BV1: Alle Inhalte</li> <li>▪ Grundlagen der Signalverarbeitung</li> <li>Grundlagen der Programmierung in Java oder C</li> <li>Grundlagen der Analysis und Linearen Algebra</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 4 Termine</li> <li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rafael C. Gonzalez, Richard E. Woods, Digital Image Processing, Prentice Hall</li> <li>▪ Scott E Umbaugh, COMPUTER VISION and IMAGE PROCESSING: A Practical Approach Using CVIPtools, Prentice Hall</li> <li>▪ Wolfgang Abmayer, Einführung in die digitale Bildverarbeitung, Teubner</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK12 - Vertiefungspaket 1 Teil 2</li> <li>▪ VPK22 - Vertiefungspaket 2 Teil 2</li> <li>▪ VPK32 - Vertiefungspaket 3 Teil 2</li> <li>▪ VPK42 - Vertiefungspaket 4 Teil 2</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	BVA - Bildverarbeitung
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	IBA in Bachelor Elektrotechnik PO3
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

## 6.6 BV3 - Projekt Bildverarbeitung / Mustererkennung

<b>Modulkürzel</b>	BV3
<b>Modulbezeichnung</b>	Projekt Bildverarbeitung / Mustererkennung
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	BV3 - Projekt Bildverarbeitung / Mustererkennung
<b>ECTS credits</b>	6
<b>Sprache</b>	englisch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Jan Salmen
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Jan Salmen (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

Die Studierenden lösen in Gruppenarbeit (typischerweise 5 Teilnehmer\*innen) eine praxisnahe Aufgabe im Bereich der Bildverarbeitung/Mustererkennung, indem sie die in den Modulen BV1 und BV2 erworbenen Kompetenzen anwenden. Das Projekt soll dabei Abläufe nachstellen, wie sie typischerweise in einem industriellen Entwicklungsprojekt ablaufen. Alle Präsentationen und Dokumentationen erfolgen in englischer Sprache.

Die erworbenen Kompetenzen helfen den Studierenden, komplexe Aufgaben im Team zu bearbeiten.

**Modulinhalte**

**Projekt**

- Problemspezifische Verfahren die sich aus der Modellierung des Gesamtsystems in Verbindung mit einer Literatur-Recherche ergeben
- zielgerichtetes Handhaben der Software-Entwicklungsumgebung
- zielgerichtetes Handhaben der Entwicklungsumgebung für die Bildverarbeitung und Bildanalyse
- Falls inhaltlich benötigt: zielgerichtetes Handhaben der Entwicklungsumgebung zur Erstellung und zum Training neuronaler Netze
- Erfassen und Verstehen von wissenschaftlichen Texten auf Englisch
- Präsentation von Projektergebnissen auf Englisch
- komplexe Aufgaben im Team bewältigen
- einfache Projekte planen und steuern
- Absprachen und Termine einhalten
- Reviews planen und durchführen
- Projektergebnisse darstellen
- Erarbeitung von komplexen Problemlösungen die sich mittels Bildverarbeitung und Bildanalyse implementieren lassen
- komplexe Problemstellungen verstehen und analysieren
- Systemverhalten aus spezifizierenden Texten herleiten
- System strukturiert analysieren
- sinnvolle Teilsysteme erkennen
- Schnittstellen zwischen Teilsystemen erfassen
- Gesamtsystem auf Basis von Teilsystemes modellieren
- Recherche (für den Studirenden neuer) geeigneter Verfahren
- Auswahl geeigneter bekannter Verfahren
- Modifikation bekannter Verfahren
- Kombination geeigneter Vefahren
- Teilsysteme modellieren, implementieren, testen
- Teilsysteme soweit möglich auf zur Vefügung stehende Komponenten (BV-Module) abbilden, d.h. Modulauswahl und Parametrierung.
- Nicht zur Verfügung stehende aber benötigte BV-Module mittels Software-Entwicklungsumgebung in C oder Java implementieren und testen
- Compilieren (Finden syntaktischer Fehler und deren Behebung)
- Debuggen (Finden semantischer Fehler und deren Behebung)
- Gesamtsystem (Problemlösung) implementieren testen und validieren
- Erstellung der Problemlösung als "Algorithmenkette" auf Basis von BV-Modulen
- Parametrierung der BV-Module
- Testen und Bewerten (Validieren) der Problemlösung
- Auf Basis der Validierungsergebnisse in Iterationszyklen
- die Algorithmenkette anpassen
- die Parametrierung der BV-Module anpassen
- BV-Module modifizieren
- weitere geeignete Verfahren recherchieren (Literatur-Recherche)
- neue BV-Module implementieren

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Projekt
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	180 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	12 Stunden $\hat{=}$ 1 SWS
<b>Selbststudium</b>	168 Stunden

<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul BV1: Bei der Entwicklung der im Projekt zu entwickelnden Systeme sind in der Regel Bildverarbeitungsalgorithmen auszuwählen und zu implementieren. Dies setzt die Kenntnis der entsprechenden Algorithmen voraus.</li> <li>▪ Modul BV2: Bei der Entwicklung der im Projekt zu entwickelnden Systeme sind in der Regel Mustererkennungsalgorithmen auszuwählen und zu implementieren und/oder zu trainieren. Dies setzt die Kenntnis der entsprechenden Algorithmen voraus.</li> <li>▪ Modul Bildverarbeitung Modul Bildanalyse</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	Projekt erfordert Anwesenheit im Umfang von: 4 Termine
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Burger/Burge: Digitale Bildverarbeitung</li> <li>▪ Gonzales/Woods: Digital Image Processing</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK13 - Vertiefungspaket 1 Teil 3</li> <li>▪ VPK23 - Vertiefungspaket 2 Teil 3</li> <li>▪ VPK33 - Vertiefungspaket 3 Teil 3</li> <li>▪ VPK43 - Vertiefungspaket 4 Teil 3</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	BVA - Bildverarbeitung
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

**Zusätzliche Modul-Variante mit gleichen Learning-Outcomes**

<b>Modulkürzel</b>	BV3
<b>Modulbezeichnung</b>	Projekt Bildverarbeitung / Mustererkennung
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	PBVGEN - Projekt Bildverarbeitung und generative Medientechnologien
<b>ECTS credits</b>	6
<b>Sprache</b>	englisch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Jan Salmen
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Jan Salmen (Professor Fakultät IME)

**Learning Outcome(s)**

Die Studierenden lösen in Gruppenarbeit (typischerweise 5 Teilnehmer\*innen) eine praxisnahe Aufgabe im Bereich der Bildverarbeitung/Mustererkennung, indem sie die in den Modulen BV1 und BV2 erworbenen Kompetenzen anwenden. Das Projekt soll dabei Abläufe nachstellen, wie sie typischerweise in einem industriellen Entwicklungsprojekt ablaufen. Alle Präsentationen und Dokumentationen erfolgen in englischer Sprache.

Die erworbenen Kompetenzen helfen den Studierenden, komplexe Aufgaben im Team zu bearbeiten.

**Modulinhalte**

**Projekt**

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Projekt
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	180 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	12 Stunden $\hat{=}$ 1 SWS
<b>Selbststudium</b>	168 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul BV1: Bei der Entwicklung der im Projekt zu entwickelnden Systeme sind in der Regel Bildverarbeitungsalgorithmen auszuwählen und zu implementieren. Dies setzt die Kenntnis der entsprechenden Algorithmen voraus.</li> <li>▪ Modul BV2: Bei der Entwicklung der im Projekt zu entwickelnden Systeme sind in der Regel Mustererkennungsalgorithmen auszuwählen und zu implementieren und/oder zu trainieren. Dies setzt die Kenntnis der entsprechenden Algorithmen voraus.</li> <li>▪ Bildverarbeitung (BV) und Generative Medientechnologien (GEN)</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK13 - Vertiefungspaket 1 Teil 3</li> <li>▪ VPK23 - Vertiefungspaket 2 Teil 3</li> <li>▪ VPK33 - Vertiefungspaket 3 Teil 3</li> <li>▪ VPK43 - Vertiefungspaket 4 Teil 3</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	BVA - Bildverarbeitung
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	PBVGGEN in Bachelor Medientechnologie PO4
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	24.11.2025, 14:02:21

## 6.7 BWR - Betriebswirtschaft und Recht

<b>Modulkürzel</b>	BWR
<b>Modulbezeichnung</b>	Betriebswirtschaft und Recht
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	BWR - Betriebswirtschaft und Recht
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	5
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Semester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Stefan Kreiser
<b>Dozierende*r</b>	Dr. Diana Püplichhuysen (Lehrbeauftragte)

### Learning Outcome(s)

#### 1. Fachkompetenzen

Die Studierenden analysieren einfache betriebswirtschaftliche und unternehmensrechtliche Fragestellungen, indem Sie die grundlegenden Inhalte, Fachbegriffe und Methoden der Disziplinen BWL, Recht und Entrepreneurship in einer eigenen fiktiven Unternehmensgründung anwenden, um in Ihrer zukünftigen selbständigen oder angestellten Tätigkeit begründete betriebswirtschaftliche Entscheidungen treffen und die Entscheidungen anderer bewerten zu können.

Im Einzelnen können sie

- die grundlegenden Begriffe der BWL wiedergeben, erklären und einordnen.
- die grundlegenden betriebswirtschaftlichen Methoden der Unternehmensplanung und -steuerung, der Marktanalyse, der Absatz-, der Produktions- und Beschaffungsplanung, der Personalwirtschaft, sowie des internen und externen Rechnungswesens, der Investitions- und Finanzplanung benennen, erklären und anwenden.
- die unterschiedlichen Rechtsformen und Besteuerungen von Unternehmen benennen und einordnen.
- begründet eigene betriebswirtschaftliche Entscheidungen treffen.
- betriebswirtschaftliche Entscheidungen Dritter erklären und bewerten.

#### 2. Transformative Kompetenzen

Die Studierenden können kreative Lösungen für aktuelle Probleme entwickeln, die wirtschaftlich tragfähig sind, indem sie Business Ideation, Design Thinking und Business Modelling in interdisziplinärer Projektarbeit anwenden und ein eigenes fiktives Unternehmen gründen. Sie entwickeln und stärken so Ihre Selbstwirksamkeit, Lösungsfähigkeit, Kreativität, Innovationsfähigkeit und Kooperationskompetenz, die als Future Skills auch außerhalb des betriebswirtschaftlichen Kontextes relevant sind.

Die Studierenden verfügen somit über

- methodisches Grundlagenwissen der Disziplinen BWL, Recht und Entrepreneurship,
- Transferkompetenz,
- Selbst-, Sozial und Reflexionskompetenz,
- Lösungsfähigkeit, Kreativität und Innovationsfähigkeit

**Modulinhalte**

**Projekt**

Anhand einer fiktiven Unternehmensgründung (Business Modelling) erlangen die Studierenden anwendungsbezogen die relevanten Kenntnisse und Fähigkeiten aus den Disziplinen BWL, Recht und Entrepreneurship.

**Vorlesung**

- Unternehmensziele, Markt, Stakeholder
- Betriebliche Leistungsprozesse
- Personalwirtschaft
- Standort, Organisation
- Rechtliche Rahmenbedingungen, Steuern
- Betriebliches Rechnungswesen
- Investition und Finanzierung

Weitere, spezielle Unterrichtseinheiten zu:

- Business Modelling
- Experience Report eines Unternehmers/einer Unternehmerin

**Lehr- und Lernmethoden**           ▪ Projekt  
  ▪ Vorlesung

**Prüfungsformen mit Gewichtung**   siehe Prüfungsordnung

**Workload**                       150 Stunden

**Präsenzzeit**                   45 Stunden ≙ 4 SWS

**Selbststudium**               105 Stunden

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Zwingende Voraussetzungen**   Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung**   nein

- Empfohlene Literatur**
- Hölter, E. (2018): Betriebswirtschaft für Studium, Schule und Beruf. Stuttgart: Schäffer-Poeschel.
  - Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2010): Business Model Generation. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.
  - Gonschorek, T. (2022): Betriebswirtschaftslehre für Ingenieure. Lehr- und Praxisbuch (7. Aufl.). Carl Hanser
  - Wöhe, G., Döring, U. & Brösel, G. (2023). Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre (28. Aufl.). Vahlen.

**Enthalten in Wahlbereich**

**Enthalten in Vertiefungspaket**

- Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen**
- BWR in Bachelor Elektrotechnik PO3
  - BWR in Bachelor Elektrotechnik und Informationstechnik PO1
  - BWR in Bachelor Medientechnologie PO4
  - BWR in Bachelor Optometrie PO1
  - BWR in Bachelor Technische Informatik PO3
  - BWR in Bachelor Informatik und Systems-Engineering PO1

---

**Perma-Links zur  
Organisation**

[lll](#)

---

**Besonderheiten und  
Hinweise**

Studierende in den auslaufenden Prüfungsordnungsversionen 2 und 3 (PO2 und PO3) können sich nur zu beiden Modulteilprüfungen gemeinsam anmelden. Siehe hierzu auch Information.

---

**Letzte Aktualisierung**

26.2.2026, 09:49:03

## 6.8 CA - Computeranimation

<b>Modulkürzel</b>	CA
<b>Modulbezeichnung</b>	Computeranimation
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	CA - Computeranimation
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch, englisch bei Bedarf
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Stefan Grünvogel
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Stefan Grünvogel (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

**WAS:**

Die mathematischen, algorithmischen und theoretischen Grundlagen der Computeranimation erklären können, schriftlich und mündlich, unter Verwendung der entsprechenden Fachtermini.

**WOMIT:**

Die entsprechenden Grundlagen werden nach dem Prinzip des Flipped Classrooms vermittelt und zunächst in Form von einfachen Aufgaben (ohne Hilfe von Software) schriftlich geübt.

**WOZU:**

Um Anwendungen und Software zur Computeranimation nicht nur als Black Box zu verwenden, sondern auch deren Arbeitsweise zu verstehen und sich selbstständig in weiterführende (wissenschaftliche) Themengebiete der Computeranimation einarbeiten zu können.

**WAS:**

Eine Problemstellung oder Aufgabenstellung aus dem Bereich der Computeranimation analysieren und die passenden Methoden und Verfahren auswählen zu können.

**WOMIT:**

Im Praktikum wird schrittweise an die Herangehensweise zur Lösen von Aufgabenstellungen in der Computeranimation herangeführt und typische Lösungsansätze vermittelt. Dazu notwendige fachliche Kenntnisse werden per Flipped Classroom vermittelt.

**WOZU:**

Um Verfahren, Algorithmen und Geräten zur Produktion, Speicherung, Übertragung, Verarbeitung, Wiedergabe und Präsentation von Computeranimation analysieren und bewerten zu können.

**WAS:**

Methoden und Software der Computeranimation anwenden, weiterentwickeln oder selbst entwickeln.

**WOMIT:**

Im Praktikum werden schrittweise an Hand einer Game Engine oder einer Softwarebibliotheken die Kenntnisse in Form praktischer Übungsaufgaben vertieft und die Implementierung von Software zur Computeranimation geübt.

**WOZU:**

Um Verfahren, Algorithmen und Geräte zu Produktion und Wiedergabe von Computeranimation entwickeln und integrieren können.

**Modulinhalte**

***seminaristischer Unterricht***

- Animationssysteme
  - Hierarchien in Szenen
  - Animationssystem
  - Zeit und Game Loop
  
- Objektanimation
  - Bewegung im Raum
  - Steuerung von Zeit, Geschwindigkeit und Wegstrecke
  - Interpolation
  - Rotationen
  
- Characteranimation
  - Kinematik
  - Skinning
  - Blend Shapes
  - Motion Capture
  - Bearbeitung von Bewegungsdaten
  
- Prozedurale Animation
  - Physikalisch basierte Animation
  - Partikelsysteme

**Lehr- und Lernmethoden** seminaristischer Unterricht

**Prüfungsformen mit Gewichtung** siehe Prüfungsordnung

**Workload** 150 Stunden

**Präsenzzeit** 23 Stunden  $\hat{=}$  2 SWS

**Selbststudium** 127 Stunden

- Empfohlene Voraussetzungen**
- Modul MA1: Problemlösungskompetenz aus dem Bereich lineare Algebra und Analysis einer Veränderlichen. Sicheres Beherrschen der entsprechenden Symbole und Formalismen
  - Modul MA2: Problemlösungskompetenz aus dem Bereich Analysis mehrerer Veränderlichen sowie Differentialgleichungen. Sicheres Beherrschen der entsprechenden Symbole und Formalismen.
  - Modul INF2: Entwerfen und verwenden objekt-orientierter Modelle und dynamischer Datenstrukturen zu einer gegebenen Problemstellung und Umsetzung in einer Programmiersprache. Lösen von Problemstellung mittels geeigneter Algorithmen
  - Grundkenntnisse Computergrafik  
 Programmierkenntnisse vermittelt im Umfang der Informatik 1 und Informatik 2  
 Sicherer Umgang mit lineare Algebra sowie Analysis einer und mehrer Veränderlicher um Umfang der Kenntnisse aus Mathematik 1 und Mathematik 2

<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul INF1: Zur erfolgreichen Teilnahme an dem Modul CA sind fundierte mathematische Kenntnisse (EMAM) und Grundlagen der Programmierung (INF1) unabdingbar. Ohne das Vorwissen kann den mathematischen Inhalten des Moduls nicht gefolgt werden und können die praktischen Aufgaben, bei denen eigene Programme entwickelt werden müssen, nicht durchgeführt werden. Das Bachelor-Studium ist so geplant, dass entsprechende Kompetenzen im ersten Semester vermittelt werden. Studierende haben somit nach Regelverlauf jeweils drei Möglichkeiten, die Prüfungen zu EMAM und INF1 zu absolvieren, damit sollte das Erbringen der Vorleistungen zumutbar sein. Insbesondere sollte sich die Studienzzeit nicht verlängern</li> <li>▪ Modul EMAM: Zur erfolgreichen Teilnahme an dem Modul CA sind fundierte mathematische Kenntnisse (EMAM) und Grundlagen der Programmierung (INF1) unabdingbar. Ohne das Vorwissen kann den mathematischen Inhalten des Moduls nicht gefolgt werden und können die praktischen Aufgaben, bei denen eigene Programme entwickelt werden müssen, nicht durchgeführt werden. Das Bachelor-Studium ist so geplant, dass entsprechende Kompetenzen im ersten Semester vermittelt werden. Studierende haben somit nach Regelverlauf jeweils drei Möglichkeiten, die Prüfungen zu EMAM und INF1 zu absolvieren, damit sollte das Erbringen der Vorleistungen zumutbar sein. Insbesondere sollte sich die Studienzzeit nicht verlängern</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	ja, gemäß bewilligtem Antrag
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Stefan M. Grünvogel, Einführung in die Computeranimation, Springer, 2024</li> <li>▪ Rick Parent, Computer Animation: Algorithms and Techniques, Morgan Kaufmann, 2007,</li> <li>▪ Dietmar Jackèl et. al., Methoden der Computeranimation, Springer, 2006</li> <li>▪ Jason Gregory, Game Engine Architecture, AK Peters, 2009</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK12 - Vertiefungspaket 1 Teil 2</li> <li>▪ VPK22 - Vertiefungspaket 2 Teil 2</li> <li>▪ VPK32 - Vertiefungspaket 3 Teil 2</li> <li>▪ VPK42 - Vertiefungspaket 4 Teil 2</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	ICG - Interaktive Computergrafik
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA in Bachelor Medientechnologie PO4</li> <li>▪ CA in Bachelor Technische Informatik PO3</li> <li>▪ CA in Bachelor Informatik und Systems-Engineering PO1</li> </ul>
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	nur für PO2 und PO3: Im Wintersemester Anmeldung der Prüfung gleichzeitig mit der Anmeldung zur ULP immer nur in Termin 1 (begleitende Prüfungsleistungen).
<b>Letzte Aktualisierung</b>	26.2.2026, 10:10:41

## 6.9 CG - Computergrafik

<b>Modulkürzel</b>	CG
<b>Modulbezeichnung</b>	Computergrafik
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	CG - Computergrafik
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Arnulph Fuhrmann
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Arnulph Fuhrmann (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

Das Modul vermittelt folgende Kenntnisse und Fertigkeiten:

- Beschreiben von Methoden zum geometrischen Modellieren
- Erklären von Transformationen
- Beschreiben der grundlegenden Graphikhardware
- Beschreiben der einzelnen Stufen der Rendering Pipeline
- Erklären von globalen und lokalen Beleuchtungsmodellen
- Beschreiben von Methoden zur Texturierung
- Gegenüberstellen der behandelten Beleuchtungsmodelle
- Entscheiden welches Verfahren geeignet ist, um eine konkrete Problemstellung der Computergrafik zu lösen
- Entwickeln von Computergrafikanwendungen (Verwenden eines 3D-APIs, Erstellen interaktiver 3D-Programme, Anwenden der mathematischen Basis der Computergrafik, Anwenden der grundlegenden Algorithmen der Computergrafik, Testen und Debuggen von Anwendungen)

Die Kompetenzen werden zunächst über eine Vorlesung durch den Dozenten vermittelt und danach im Praktikum von den Studierenden vertieft.

Die sichere Anwendung der Grundlagen der Computergrafik ist Voraussetzung für die Entwicklung interaktiver medientechnischer Systeme (HF1, HF2) und erlaubt die Bewertung bestehender Systeme (HF2).

**Modulinhalte**

***Vorlesung / Übungen***

- | Geometrisches Modellieren
- | Transformationen
- | Graphikhardware
- | Rendering Pipeline
- | Lokale Beleuchtungsmodelle
- | Texturen
- | Globale Beleuchtungsmodelle
- | Volume Rendering
- | Shaderprogrammierung
- | Fortgeschrittene Texturierungstechniken
- | Tonemapping

***Praktikum***

- Entwickeln von Computergrafikanwendungen
- Erstellen interaktiver 3D-Programme
- Verwenden eines 3D-APIs
- Anwenden der mathematischen Basis der Computergrafik
- Anwenden der grundlegenden Algorithmen der Computergrafik
- Testen und debuggen der eigenen Anwendung
- Textuelle Aufgabenstellungen erfassen und verstehen

**Lehr- und Lernmethoden**      ▪ Vorlesung / Übungen  
   ▪ Praktikum

**Prüfungsformen mit Gewichtung**      siehe Prüfungsordnung

**Workload**                              150 Stunden

**Präsenzzeit**                            45 Stunden ≙ 4 SWS

**Selbststudium**                        105 Stunden

**Empfohlene Voraussetzungen**      Programmierkenntnisse  
   Mathematik 1 und 2

<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul EMAM: Zur erfolgreichen Teilnahme an dem Modul Computergrafik sind fundierte mathematische Kenntnisse (EMAM) und Grundlagen der Programmierung (INF1) unabdingbar. Ohne das Vorwissen kann den mathematischen Inhalten des Moduls nicht gefolgt werden und können die praktischen Aufgaben, bei denen eigene Programme entwickelt werden müssen, nicht durchgeführt werden. Das Bachelor-Studium ist so geplant, dass entsprechende Kompetenzen im ersten Semester vermittelt werden. Studierende haben somit nach Regelverlauf jeweils drei Möglichkeiten, die Prüfungen zu EMAM und INF1 zu absolvieren, damit sollte das Erbringen der Vorleistungen zumutbar sein. Insbesondere sollte sich die Studienzzeit nicht verlängern.</li> <li>▪ Modul INF1: Zur erfolgreichen Teilnahme an dem Modul Computergrafik sind fundierte mathematische Kenntnisse (EMAM) und Grundlagen der Programmierung (INF1) unabdingbar. Ohne das Vorwissen kann den mathematischen Inhalten des Moduls nicht gefolgt werden und können die praktischen Aufgaben, bei denen eigene Programme entwickelt werden müssen, nicht durchgeführt werden. Das Bachelor-Studium ist so geplant, dass entsprechende Kompetenzen im ersten Semester vermittelt werden. Studierende haben somit nach Regelverlauf jeweils drei Möglichkeiten, die Prüfungen zu EMAM und INF1 zu absolvieren, damit sollte das Erbringen der Vorleistungen zumutbar sein. Insbesondere sollte sich die Studienzzeit nicht verlängern.</li> <li>▪ Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 3 Termine</li> <li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ P. Shirley, S. Marschner: Fundamentals of Computer Graphics, Fifth Edition, AK Peters, 2021</li> <li>▪ T. Akenine-Möller, et al.: Real-Time Rendering, Taylor &amp; Francis Ltd., 2018</li> <li>▪ M. Pharr, W. Jakob, and G. Humphreys, Physically Based Rendering: From Theory To Implementation, Morgan Kaufmann, 4. Edition, 2023</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK11 - Vertiefungspaket 1 Teil 1</li> <li>▪ VPK21 - Vertiefungspaket 2 Teil 1</li> <li>▪ VPK31 - Vertiefungspaket 3 Teil 1</li> <li>▪ VPK41 - Vertiefungspaket 4 Teil 1</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	ICG - Interaktive Computergrafik
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CG in Bachelor Medientechnologie PO4</li> <li>▪ CG in Bachelor Technische Informatik PO3</li> <li>▪ CG in Bachelor Informatik und Systems-Engineering PO1</li> </ul>
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

## 6.10 CGI - Computer Generated Imagery

<b>Modulkürzel</b>	CGI
<b>Modulbezeichnung</b>	Computer Generated Imagery
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	CGI - Computer Generated Imagery
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch und englisch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Arnulph Fuhrmann
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Arnulph Fuhrmann (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

Die Studierenden erlernen den Umgang mit einer professionellen Software zur Erstellung von Computer Generated Imagery (CGI). Es werden Zusammenhänge zu den Lehrveranstaltungen Computergrafik, Computeranimation und Mediengestaltung gezogen und die dort erlernten Techniken praktisch angewendet.

Folgende Kompetenzen werden vermittelt:

- Theoretische Grundlagen der CGI
- Verwendung von Software zur Erstellung von CGI
- Modellierung von 3D Objekten
- Erstellen von Texturen
- Definition von Materialien
- Ausleuchten von 3D Szenen

Die Kompetenzen werden zunächst über eine Vorlesung durch den Dozenten vermittelt und danach gemeinsam in der Übung vertieft. Anschließend erstellen in die Studierenden im Rahmen eines Projekts eine eigene Arbeit im Bereich CGI.

Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls in der Lage eigene kreative Arbeit im Bereich CGI zu erstellen.

### Modulinhalte

#### *Vorlesung / Übungen*

- Theoretische Grundlagen der CGI
- Verwendung von Software zur Erstellung von CGI
- Modellierung von 3D Objekten
- Erstellen von Texturen
- Definition von Materialien
- Ausleuchten von 3D Szenen

#### *Projekt*

Selbständiges Erstellten kreativer Arbeiten im Bereich CGI.

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Vorlesung / Übungen</li> <li>■ Projekt</li> </ul>
-------------------------------	--

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	45 Stunden $\hat{=}$ 4 SWS
<b>Selbststudium</b>	105 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Comptergrafik, Lineare Algebra
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	Projekt erfordert Anwesenheit im Umfang von: 2 Termine
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	ja, gemäß bewilligtem Antrag
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A. Asanger, Blender: Das umfassende Handbuch zu Blender, 2024</li> <li>▪ M. Shah. 2024. Introduction to Scripting in Blender3D: Computational Geometry Algorithms. In ACM SIGGRAPH 2024 Courses. Association for Computing Machinery.</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	WPB - Wahlmodul
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CGI in Bachelor Elektrotechnik und Informationstechnik PO1</li> <li>▪ CGI in Bachelor Medientechnologie PO4</li> <li>▪ CGI in Bachelor Technische Informatik PO3</li> <li>▪ CGI in Bachelor Informatik und Systems-Engineering PO1</li> </ul>
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	22.10.2025, 11:22:18

## 6.11 DIS - Displaytechnik

<b>Modulkürzel</b>	DIS
<b>Modulbezeichnung</b>	Displaytechnik
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	DIS - Displaytechnik
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Ruelberg
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Ruelberg (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

Was:

Durch das Modul lernen die Studierenden grundlegende Prinzipien der elektronischen Bilderzeugung in Displays und deren Ansteuerung kennen. Sie werden in die Lage versetzt, die Bildqualität anhand von gemessenen Parametern zu beschreiben, zu beurteilen und zu optimieren.

Womit:

Durch die Erläuterung der physikalischen Grundlagen und Prinzipien der Bilderzeugung erlernen die Studierenden wesentliche Aspekte, die sie befähigen Displaysysteme zu verstehen, zu analysieren und in der Anwendung zu optimieren.

Wozu:

Displays sind ein wesentlicher Bestandteil medientechnischer Systeme und damit essentiell für Studierende die in den Handlungsfelder HF1, 2 und 4 arbeiten wollen.

### Modulinhalte

#### *Vorlesung*

Display-Kenngrößen  
 Grundprinzipien der Displayansteuerung  
 Display-Technologien  
 Display-Schnittstellen  
 Display-Messtechnik

#### *Praktikum*

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Vorlesung</li> <li>■ Praktikum</li> </ul>
-------------------------------	--

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
--------------------------------------	-----------------------

<b>Workload</b>	150 Stunden
-----------------	-------------

<b>Präsenzzeit</b>	34 Stunden $\triangleq$ 3 SWS
--------------------	-------------------------------

<b>Selbststudium</b>	116 Stunden
----------------------	-------------

<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Modul MA1: Zum Verständnis und zur Anwendung farbmetrischer Modelle sind Kenntnisse und Fertigkeiten aus der Mathematik eine zwingende Voraussetzung.</li><li>▪ Modul INF1: Das begleitende Praktikum zur Displaykalibrierung setzt Programmierkenntnisse zwingend voraus.</li><li>▪ Elektronik, Elektronische Medien 1 und 2, Mathematik 1, Informatik 1</li></ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 6 Termine</li><li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li></ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Handbook of Visual Display Technology, Editors:Karlheinz Blankenbach, Qun Yan, Robert J. O'Brien, Springer Berlin Heidelberg, ISBN978-3-642-35947-7</li></ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ VPK11 - Vertiefungspaket 1 Teil 1</li><li>▪ VPK21 - Vertiefungspaket 2 Teil 1</li><li>▪ VPK31 - Vertiefungspaket 3 Teil 1</li><li>▪ VPK41 - Vertiefungspaket 4 Teil 1</li></ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	MDW - Mediendistribution und -wiedergabe
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	DIS in Bachelor Medientechnologie PO4
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

## 6.12 EDA - Entwicklung von Desktop-Anwendungen mit C++ und QT

<b>Modulkürzel</b>	EDA
<b>Modulbezeichnung</b>	Entwicklung von Desktop-Anwendungen mit C++ und QT
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	EDA - Entwicklung von Desktop-Anwendungen mit C++ und Qt
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch, englisch bei Bedarf
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Jan Salmen
<b>Dozierende*r</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prof. Dr. Jan Salmen (Professor Fakultät IME)</li>   <li>▪ Ursula Derichs (Lehrkraft für besondere Aufgaben)</li> </ul>

### Learning Outcome(s)

Nach diesem Modul sind Studierenden in der Lage, selbständig Applikationen mit C++ und QT zu entwickeln. Dafür nutzen sie

- insbesondere Konzepte der Objektorientierung in C++
- geeignete Algorithmen und Datenstrukturen aus der Standard-Bibliothek
- Tools, um grafische Nutzeroberflächen zu erstellen
- die vielfältigen Bibliotheken von QT, je nach Bedarf z.B. für Netzwerkkommunikation, Datenbank-Anbindung, Zugriff auf Multimediageräte, usw.

Die erworbenen Kompetenzen helfen den Studierenden, sowohl im weiteren Studienverlauf als auch später im Berufsleben, Software-Anwendungen zu entwickeln, die hohen Anforderungen an Effizienz, Funktionalität und Nutzerfreundlichkeit gerecht werden.

### Modulinhalte

#### **Vorlesung**

C++ für Java-Programmierer  
 Funktionen  
 Klassen  
 Vererbung  
 Polymorphie  
 Dynamische Strukturen  
 Templates  
 Standard Template Library  
 Coding Style  
 Design Pattern  
 Modern C++

#### **Praktikum**

Im Praktikum entwickeln Sie im Laufe des Semesters in einem kleinen Team eine Applikation mit C++ und Qt. Dabei werden fast alle Lerninhalte aus der Vorlesung benötigt.

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vorlesung</li> <li>▪ Praktikum</li> </ul>
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	34 Stunden $\hat{=}$ 3 SWS
<b>Selbststudium</b>	116 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul INF1</li> <li>▪ Modul INF2</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 4 Termine</li> <li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	ja, gemäß bewilligtem Antrag
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bjarne Stroustrup, A Tour of C++, Pearson, 2022</li> <li>▪ Josh Lospinoso, C++ Crash Course: A Fast-Paced Introduction, No Starch Press, 2019</li> <li>▪ Lee Zhi Eng, Qt5 C++ GUI Programming Cookbook, Packt, 2019</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EDA in Bachelor Elektrotechnik PO3</li> <li>▪ EDA in Bachelor Elektrotechnik und Informationstechnik PO1</li> <li>▪ EDA in Bachelor Medientechnologie PO4</li> <li>▪ EDA in Bachelor Technische Informatik PO3</li> <li>▪ EDA in Bachelor Informatik und Systems-Engineering PO1</li> </ul>
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	22.10.2025, 11:22:18

**6.13 ELE - Elektronik**

<b>Modulkürzel</b>	ELE
<b>Modulbezeichnung</b>	Elektronik
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	ELE - Elektronik
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch, englisch bei Bedarf
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	1
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Ruelberg
<b>Dozierende*r</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prof. Dr.-Ing. Dirk Poggemann (Professor Fakultät IME)</li> <li>▪ Prof. Dr.-Ing. Klaus Ruelberg (Professor Fakultät IME)</li> </ul>

**Learning Outcome(s)**

WAS: Elektrotechnisches Grundwissen (Spannung, Strom, Widerstand, Quellen, Kirchhoffsche Gesetze, Wechselstromkreis, passive Bauelemente, Hochpass, Tiefpass, Schwingkreis, Transformator, Messen elektrischer Größen) Aktive Bauelemente (Diode, Transistor, Operationsverstärker) Digitaltechnik A/D- und D/A-Wandlung Halbleiterspeicher Signalübertragung auf Leitungen

WOMIT: Wird vom Dozenten in der Vorlesung vermittelt, in der Übung werden die Rechnungen besprochen und die Studierenden bekommen Übungsaufgaben zum Selbststudium, im Tutorium werden die in der Übung durchgeführten Berechnungen nochmal kurz besprochen und weitere ähnliche Probleme gelöst

WOZU: Medientechnologische Systeme basieren immer auf der Elektronik, um diese Systeme verstehen und entwickeln zu können müssen die Grundlagen der Elektronik bekannt sein.

**Modulinhalte****Vorlesung / Übungen**

Elektrotechnisches Grundwissen (Spannung, Strom, Widerstand, Quellen, Kirchhoffsche Gesetze, Wechselstromkreis, passive Bauelemente, Hochpass, Tiefpass, Schwingkreis, Transformator, Messen elektrischer Größen)  
 Aktive Bauelemente (Diode, Transistor, Operationsverstärker)  
 Digitaltechnik  
 A/D- und D/A-Wandlung  
 Halbleiterspeicher  
 Signalübertragung auf Leitungen

**Praktikum**

Die Studierenden führen projektähnlich elektrotechnische Versuche im Labor durch, die in einem Zusammenhang stehen. Ziel der vorgegebenen Versuche ist das Verständnis der Funktion und die Vermessung eines elektrotechnischen und/oder elektronischen Systems.

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vorlesung / Übungen</li> <li>▪ Praktikum</li> </ul>
-------------------------------	--

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
--------------------------------------	-----------------------

<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	45 Stunden $\hat{=}$ 4 SWS
<b>Selbststudium</b>	105 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	keine
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 4 Termine</li> <li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ G.Hagmann, Grundlagen der Elektrotechnik, AULA</li> <li>▪ W.F.Oehme, M.Huemer, M.Pfaff, Elektronik und Schaltungstechnik, Hanser</li> <li>▪ U.Tietze, C.Schenk, Halbleiter-Schaltungstechnik, Springer</li> <li>▪ R.Woitowitz, K.Urbanski, W.Gehrke, Digitaltechnik, Springer</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

**6.14 EM1 - Technologien elektronischer Medien - Schwerpunkt Audio**

<b>Modulkürzel</b>	EM1
<b>Modulbezeichnung</b>	Technologien elektronischer Medien - Schwerpunkt Audio
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	EM1 - Elektronische Medien 1
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	2
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Christoph Pörschmann
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Christoph Pörschmann (Professor Fakultät IME)

**Learning Outcome(s)**

Was:

Einführung der akustischen Grundgrößen

- Schalldruck, Schallschnelle, Schallfluss Schalleistung
- Logarithmische Größen und Pegel

Schallausbreitung im Raum

- Homogene ebene Welle, Punktschallquellen
- stehende Wellen
- Resonanzsysteme

- Beugung, Brechung, Reflexion,

Schallwandler (Lautsprecher und Mikrophone)

- Prinzipien der Richtmikrophone
- Elektrodynamische Mikrophone und Kopfhörer
- Piezoelektrische Mikrophone und Kopfhörer
- Dielektrische Mikrophone

Womit: Durch die Erläuterung der physikalischen Grundlagen und der Bezug auf die medientechnischen Audio- und Videokomponenten erlernen die Studierenden wesentliche Aspekte, die sie befähigen solche Systeme zu verstehen, zu analysieren und in der Anwendung zu optimieren. Darüber hinaus lernen die Studierenden, die technischen Kennwerte von medientechnischen Systeme kennen und einzuordnen.

Wozu: Medientechnische Systeme und Medienprodukte zielen in der Regel darauf, Inhalte zu präsentieren, die dieser audiovisuell aufnimmt. Für das Verständnis müssen die Studierenden jedoch die physikalischen Grundregeln und die Konzepte kennenlernen. Die gesamte Produktionskette und die einzelnen Aspekte müssen daher berücksichtigen und einbezogen werden, damit die Präsentation einerseits dem natürlichen Erleben nahe kommt und andererseits der technischer Aufwand auf das wesentliche beschränkt wird. Die Veranstaltung vermittelt hierzu die nötigen Grundkenntnisse.

**Modulinhalte**

**Vorlesung / Übungen**

- Einführung der akustischen Grundgrößen
- Schalldruck, Schallschnelle, Schallfluss Schalleistung
- Logarithmische Größen und Pegel
- Schallausbreitung im Raum
- Homogene ebene Welle, Punktschallquellejn
- stehende Wellen
- Resonanzsysteme
- Beugung, Brechung, Reflexion
- Schallwandler (Lautsprecher und Mikrophone)
- Prinzipien der Richtmikrophone
- Elektrodynamische Mikrophone und Kopfhörer
- Piezoelektrische Mikrophone und Kopfhörer
- Dielektrische Mikrophone
- Analyse und Beschreibung von Systemen mit Lautsprechern und Mikrophenen
- Einführung in die Elektronischen Medien
- Einführung in der Farbmatrik
- Einfache Berechnungen zur Farbraumtransformation
- Einfache Berechnung zu Datenraten und Speicherbedarf bei Videodaten

**Lehr- und Lernmethoden** Vorlesung / Übungen

**Prüfungsformen mit Gewichtung** siehe Prüfungsordnung

**Workload** 150 Stunden

**Präsenzzeit** 45 Stunden  $\hat{=}$  4 SWS

**Selbststudium** 105 Stunden

**Empfohlene Voraussetzungen** Grundkenntnisse Mathematik  
Grundkenntnisse Integral- und Differentialrechnung

**Zwingende Voraussetzungen** Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung** nein

- Empfohlene Literatur**
- Boré, G., Peus, S. (1999). „Mikrophone für Studio und Heimstudio-Anwendungen – Arbeitsweise und Ausführungsbeispiele,“ Hrsg. Georg Neumann GmbH, Berlin.
  - Blauert, J., Xiang, N. (2008).“Acoustic for Engineers – Troy Lectures,“ Springer Verlag, Heidelberg.
  - Görne, T. (2011). „Tontechnik,“ Hanser Verlag München.

**Enthalten in Wahlbereich**

**Enthalten in Vertiefungspaket**

**Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen** EM1 in Bachelor Medientechnologie PO4

**Besonderheiten und Hinweise**

**Letzte Aktualisierung** 10.12.2025, 20:36:33

## 6.15 EM2 - Technologien elektronischer Medien - Schwerpunkt Video

<b>Modulkürzel</b>	EM2
<b>Modulbezeichnung</b>	Technologien elektronischer Medien - Schwerpunkt Video
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	EM2 - Elektronische Medien 2
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	3
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Ruelberg
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Ruelberg (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

Was:

Durch das Modul lernen die Studierenden grundlegende Zusammenhänge der Audio- und Videosignalverarbeitung kennen und werden in die Lage versetzt, diese in einfachen Modellen und Kennziffern zu beschreiben.

Womit:

Durch die Erläuterung der physikalischen Grundlagen und der Bezug auf die medientechnischen Audio- und Videokomponenten erlernen die Studierenden wesentliche Aspekte, die sie befähigen solche Systeme zu verstehen, zu analysieren und in der Anwendung zu optimieren. Darüber hinaus lernen die Studierenden, die technischen Kennwerte von medientechnischen Systeme kennen und einzuordnen.

Wozu:

Medientechnische Systeme und Medienprodukte zielen in der Regel darauf, Inhalte zu präsentieren, die dieser audiovisuell aufnimmt. Für das Verständnis müssen die Studierenden jedoch die physikalischen Grundregeln und die Konzepte kennenlernen. Die gesamte Produktionskette und die einzelnen Aspekte müssen daher berücksichtigen und einbezogen werden, damit die Präsentation einerseits dem natürlichen Erleben nahe kommt und andererseits der technischer Aufwand auf das wesentliche beschränkt wird. Die Veranstaltung vermittelt hierzu die nötigen Grundkenntnisse.

### Modulinhalte

#### *Vorlesung / Übungen*

Grundlagen der Kommunikationstechnik und Signaltheorie

Grundprinzipien des elektronischen Fernsehens und der Bildabtastung

Analoge Videotechnik

Digitale Videotechnik

Analyse und Beschreibung von analogen und digitalen Systemen zur Erfassung und Verarbeitung von Audio- und Videosignalen

#### *Praktikum*

Exemplarische Anwendung der Lehrveranstaltungsinhalte auf praktische Aufgabenstellungen

Veranschaulichung von Lehrinhalten und technischen Phänomenen

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vorlesung / Übungen</li> <li>▪ Praktikum</li> </ul>
-------------------------------	--

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
--------------------------------------	-----------------------

<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	45 Stunden $\hat{=}$ 4 SWS
<b>Selbststudium</b>	105 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul ELE: Das begleitende Praktikum in EM 2 beinhaltet Versuche, bei denen elektronische Messtechnik zum Einsatz kommt. Ein sinnvoller und sicherer Umgang mit dieser Messtechnik setzt wesentliche Erkenntnisse der Elektronik voraus.</li> <li>▪ Modul MA1: Für das Verständnis der Lehrinhalte werden wichtige Inhalte der Mathematik (Integral- und Differentialrechnung, Komplexe Zahlen) vorausgesetzt.</li> <li>▪ Grundkenntnisse der Mathematik: Integral- und Differentialrechnung, komplexe Zahlen Teilnahme an den Lehrveranstaltungen Elektronik, Elektronische Medien 1, Mathematik 1</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 8 Termine</li> <li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Schmidt, Ulrich (2013): Professionelle Videotechnik. Springer Vieweg. Springer Vieweg. ISBN 978-3-642-38991-7</li> <li>▪ Ohm, J. Lüke, H.D. (2014): Signalübertragung. Springer Verlag. ISBN 978-3-642-53901-5</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	EM2 in Bachelor Medientechnologie PO4
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	6.9.2025, 10:56:43

## 6.16 FPO - Film- und Postproduction

<b>Modulkürzel</b>	FPO
<b>Modulbezeichnung</b>	Film- und Postproduction
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	FPO - Film- und Postproduction
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch und englisch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Axel Gärtner
<b>Dozierende*r</b>	Axel Gärtner (Lehrkraft für besondere Aufgaben Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

- Workflow und Pipeline einer Filmproduktion und Postproduction analysieren, beschreiben und erklären.
- Filmproduktionsmaterial und Komponenten analysieren und beschreiben.
- Grundlegende technische Begriffe und Technologien zur Film- und Postproduction benennen und charakterisieren.
- Grundlegende Elemente der Filmgestaltung erkennen, charakterisieren und beschreiben.
- Vertiefender Umgang von spezifischen Werkzeugen und Technologien zur Erzeugung und Gestaltung von audiovisuellen Medien mit Fokus auf Bewegtbild erlernen.
- Grundkenntnisse der Postproduction im Kontext der Filmproduktion anwenden.
- Postproduktionsprozess in Verbindung einer Filmproduktion analysieren, bewerten und optimieren.
- Spezifischer Gestaltungsprinzipien im Bereich Filmgestaltung anwenden.
- Grundlegende Techniken der Arbeitsorganisation und -dokumentation beherrschen.
- Ergebnisse einer Film- und Postproduction analysieren, bewerten und kontrollieren.
- Präsentation von Projektergebnissen durchführen.
- Handlungskompetenz demonstrieren.
- Konstruktive Kritik üben und diskutieren.
- Sprachliche Kompetenz demonstrieren.
- Ökonomischen und zeitlichen Rahmenbedingen von Film- und Postproduktionsbedingungen berücksichtigen.
- Konstruktive Kritik im gestalterischen Kontext üben und diskutieren.

Das praxisnahe Filmprojekt ist der Hauptbestandteil des Modules. Zunächst werden die Grundprinzipien gelehrt und für das Projekt intensiv vorbereitet.

An mehreren Drehtage wird mit allen im Studio unter enger Anleitung bzw. Coaching des Dozenten mit professionellem Gerätschaften für das Projekt das notwendige Material produziert. Hierzu stehen Produktionstechniken zur Verfügung, die dem Industriestandard entsprechen. Teamarbeit und gute Kommunikation ist hier sehr wichtig.

Anschließend werden weitere Hilfestellung zur Umsetzung für die Finalisierung des Projektes in der Postproduction gegeben. Die Studenten finishen das Projekt selbstständig,

Der Student lernt das Arbeiten, die einzelnen Aufgaben sowie die benötigten Gerätschaften innerhalb einer großen Filmproduktion kennen. Es wird dargelegt wie Kreative und Techniker zusammenarbeiten müssen. Teamarbeit und Kreativität wird dadurch gefördert, welches in jedem Beruf essentiell ist. Das Modul erweitert den Blick für mögliche Positionen in Medienbranchen. Aber es zeigt auch, wo ggf. Optimierung im Workflow und Mediensystemen einer Filmproduktion noch möglich sind.

**Modulinhalte**

**Vorlesung / Übungen**

- Workflow und Pipeline einer Filmproduktion
- Workflow und Pipeline einer Postproduction
- Visuelle Storytelling
- Grading
- Beleuchtung
- Vertiefender Umgang von spezifischen Werkzeugen und Technologien zur Erzeugung und Gestaltung von audiovisuellen Medien mit Fokus auf Bewegtbild
- Anwenden praktischer Grundkenntnisse der Postproduction im Kontext der Filmproduktion
- Postproduktionsprozess in Verbindung einer Filmproduktion analysieren, bewerten und optimieren
- Anwenden spezifischer Gestaltungsprinzipien im Bereich Filmgestaltung
- Grundlegende Techniken der Arbeitsorganisation und -dokumentation

**Projekt**

- Vertiefender Umgang mit spezifischen Werkzeugen und Technologien der Bewegtbildproduktion
- Film- und Postproductionstechnik anwenden
- Anwenden elementarer Gestaltungsprinzipien in der Filmgestaltung
- Selbstständiges planen und durchführen einer Filmproduktion
- Sprachliche Kompetenz in der Film- und Postproduction demonstrieren

**Lehr- und Lernmethoden**                   ▪ Vorlesung / Übungen  
   ▪ Projekt

**Prüfungsformen mit Gewichtung**   siehe Prüfungsordnung

**Workload**                           150 Stunden

**Präsenzzeit**                       45 Stunden ≙ 4 SWS

**Selbststudium**                   105 Stunden

**Empfohlene Voraussetzungen**

- Modul POP: Um das Projekt umzusetzen, sind die Kenntnisse aus POP Voraussetzung, da sonst das Projekt nicht in der geforderten Zeit umgesetzt werden kann.
- Modul CMD1: Die Regel zur Gestaltung kommen explizit bei FPO zur Anwendung und sollten bekannt sein und bereits verinnerlicht worden sein.
- Modul CMD2: Die Regel zur Gestaltung kommen explizit bei FPO zur Anwendung und sollten bekannt sein und bereits verinnerlicht worden sein.
- Grundlagen der Gestaltung von Medien 1 + 2, Begeisterung für Filmproduction und Teamarbeit Fach Postproduction

**Zwingende Voraussetzungen**       Projekt erfordert Anwesenheit im Umfang von: 2 Termine und eine Projektwoche

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung**   ja, gemäß bewilligtem Antrag

**Empfohlene Literatur**

- Murch, Walter: In the Blink of an Eye. A Perspective on Film Editing. 2. Auflage. Los Angeles: Silman-James Press, 2001
- Mercado, Gustavo (2013): The Filmmaker's Eye. Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition. Justus-Liebig-Universität Gießen (Taylor & Francis).
- Monaco, James: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Mit einer Einführung in Multimedia. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1998

**Enthalten in Wahlbereich**                   WPB - Wahlmodul

**Enthalten in Vertiefungspaket**

---

**Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen** FPO in Bachelor Medientechnologie PO4

---

**Besonderheiten und Hinweise**

---

**Letzte Aktualisierung** 10.11.2025, 17:51:19

---

## 6.17 GGM1 - Grundlagen Gestaltung von Medien 1

<b>Modulkürzel</b>	GGM1
<b>Modulbezeichnung</b>	Grundlagen Gestaltung von Medien 1
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	GGM1 - Grundlagen der Gestaltung von Medien 1
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	2
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dipl.-Des. Nicole Russi
<b>Dozierende*r</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prof. Dipl.-Des. Nicole Russi (Professorin Fakultät IME)</li> <li>▪ Harald Sorgen (Lehrbeauftragter)</li> <li>▪ Axel Gärtner (Lehrkraft für besondere Aufgaben Fakultät IME)</li> </ul>

### Learning Outcome(s)

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, das in den Vorlesungen und Praktikum erworbene Wissen selbst anzuwenden, um so erste Kompetenzen im Bereich Mediengestaltung/Mediendesign und Medienproduktionsprozesse kennenzulernen und zu erwerben.

(WAS) Die Studierenden lernen die allgemeinen Gestaltungsgrundlagen im Bereich Mediendesign kennen und wenden diese an. Dabei werden Sie fachlich in die Lage versetzt, Gestaltungsfaktoren im Bereich Bildgestaltung zu analysieren und zu identifizieren. Sie lernen die Grundlagen der technischen und gestalterischen Studiofotografie und von Bewegtbildern/Video kennen und wenden dann diese in der Lichtgestaltung und der Perspektive für Foto und Video an.

(WOMIT) Indem sie Gestaltungstheorien in der Vorlesung vermittelt bekommen und diese in praktischen Aufgaben/Übungen anwenden. Zudem wird die Handhabung der Kamera im Foto- und Videobereich bezogen auf Gestaltungsmöglichkeiten und Grundlagen der Gestaltung mit Hilfe themenbezogener Aufgaben auch innerhalb des Praktikums zu bestimmten Themen gelernt und angewandt.

(WOZU) Um Medieninhalte und Medienprodukte zu erstellen und zu gestalten und dabei die Medienproduktionsprozesse und -systeme kennenzulernen und zu entwerfen.

Und zur Sensibilisierung der Gestaltungsfähigkeit durch experimentelles Vorgehen am Beispiel von konkreten Aufgaben und Themen mit Erweiterung der sprachlichen Ausdrucksfähigkeit im Gestaltungsbereich.

**Modulinhalte**

**Vorlesung**

Inhalte der Vorlesung:

Vermittlung der allgemeinen Gestaltungsgrundlagen im Mediendesign. Hier werden Wahrnehmungsprozesse erlernt und die verschiedenen Teilbereiche für analoge und digitale Medien analysiert und die Urteilsfähigkeit geschult.

Gestaltungsregeln/-gesetze/-hilfen:

- Gestaltgesetze und -Elemente (z.B. Gesetz der Nähe, Gesetz der Ähnlichkeit, Goldener Schnitt etc.)
- Figur und Grund
- Konsistenz/ Erwartungskonformität
- Orientierung schaffen/Wahrnehmungsarbeit reduzieren

Gestaltungselemente

- Fläche, Linie, Punkt
- Formen/Zeichen und Zeichensysteme
- Bildgestaltung (Perspektive, Bildaufbau etc.)

Grundlagen der Farben

- Farblehren
- Farben (Farbraum, -spektrum, -wirkung etc.)
- Farbsysteme

Grundlagen der Typografie

- Mikro- und Makrotypografie
- Einsatz in verschiedenen Medien
- Analyse und Anwendung von Schrift, Funktionen von Schrift etc.)

Visuelle Wahrnehmung

- Wahrnehmungsformen
- Perspektivische Täuschungen
- Formen von Animationen

**Praktikum**

**Lehr- und Lernmethoden**

- Vorlesung
- Praktikum

**Prüfungsformen mit Gewichtung**

siehe Prüfungsordnung

**Workload**

150 Stunden

**Präsenzzeit**

45 Stunden  $\hat{=}$  4 SWS

**Selbststudium**

105 Stunden

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Zwingende Voraussetzungen**

- Vorlesung erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80%
- Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80% (Teilnahme an allen Terminen des Praktikums)

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung**

nein

**Empfohlene Literatur**

- Fries, Christian: Grundlagen der Mediengestaltung; Carl Hanser Verlag München, 2008
- Böhringer, Joachim; Bühler, Peter; Schlaich, Patrick: Kompendium der Mediengestaltung Digital und Print: Konzeption und Gestaltung, Produktion und Technik für Digital- und Printmedien (X.media.press); 6. vollst. überarb. u. erw. Aufl.; Springer Vieweg; 2014
- Bühler, Peter; Schlaich, Patrick; Sinner, Dominik: Visuelle Kommunikation – Wahrnehmung – Perspektive-Gestaltung; Springer Vieweg; 2017
- Korthaus, Claudia: Grafik und Gestaltung – Für Ausbildung und Praxis; Galileo Design, 2013
- Böhringer, Joachim; Bühler, Peter; Schlaich, Patrick: Bibliothek der Mediengestaltung; Springer-Verlag Berlin Heidelberg; 2019

**Enthalten in  
Wahlbereich**

---

**Enthalten in  
Vertiefungspaket**

---

**Verwendung des  
Moduls in  
weiteren Studiengängen**      CMD1 in Bachelor Medientechnologie PO4

---

**Besonderheiten und  
Hinweise**

---

**Letzte Aktualisierung**      19.7.2025, 14:32:16

---

## 6.18 GGM2 - Grundlagen der Gestaltung von Medien 2

<b>Modulkürzel</b>	GGM2
<b>Modulbezeichnung</b>	Grundlagen der Gestaltung von Medien 2
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	GGM2 - Grundlagen der Gestaltung von Medien 2
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	3
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dipl.-Des. Nicole Russi
<b>Dozierende*r</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prof. Dipl.-Des. Nicole Russi (Professorin Fakultät IME)</li> <li>▪ Harald Sorgen (Lehrbeauftragter)</li> <li>▪ Axel Gärtner (Lehrkraft für besondere Aufgaben Fakultät IME)</li> </ul>

### Learning Outcome(s)

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, das in den Seminar und Praktikum erworbene Wissen selbst anzuwenden, um so weitere Kompetenzen im Bereich Mediendesign und Medienproduktionsprozesse kennenzulernen und zu erwerben.

(WAS) Die Studierenden lernen Gestaltungstheorien, Methoden, Vorgehensweisen und Tools kennen im Bereich Mediendesign kennen und wenden diese auf ein eignes Mini-Projekt im Rahmen des Seminars und Praktikum an.

(WOMIT) indem das theoretische Wissen, Methoden und Basisfertigkeiten in einem Seminar mit Aufgaben und in dem dazu ein Miniprojekt erarbeitet wird. Im Praktikum werden praktische Fähigkeiten im Bereich Fotografie und Videoproduktion vermittelt, die in den Aufgaben und innerhalb des Mini-Projekt im Seminar angewandt werden können.

(WOZU) um multimediale Produktionsabläufen mit ökonomischen und projektbezogenen Rahmenbedingungen zu lernen und um Methoden, Technologien und Werkzeuge zur multimedialen Gestaltung im Rahmen eines Projektes und dessen Planung zu erlernen und zu bewerten.

### Modulinhalte

#### *Seminar*

#### *Praktikum*

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Seminar</li> <li>▪ Praktikum</li> </ul>
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	45 Stunden ≙ 4 SWS
<b>Selbststudium</b>	105 Stunden

**Empfohlene Voraussetzungen**

- Modul GGM1: GGM1 muss bestanden sein, um dieses Modul bestehen zu können. Denn die Studierenden müssen hier die erlernten Grundlagen des theoretischen Wissens aus Vorlesung und des praktischen Wissens aus Praktikum (mit Praktikumsbericht) aus dem GGM1 Modul in Form eines kleinen Projektes und im Seminar anwenden. Denn dabei werden auf Basis des GGM1 Moduls die multimedialen Produktionsabläufe mit ökonomischen und projektbezogenen Rahmenbedingungen und Methoden, Technologien und Werkzeuge zur multimedialen Gestaltung im Rahmen eines Projektes und dessen Planung vermittelt, angewandt und bewertet. Dies geht nur mit Bestehen des GGM1 Moduls, da nicht die Kameras bedient werden können, noch die Gestaltungsgrundlagen aus den Bereichen Form, Farbe und Typografie angewandt und bewertet werden können.
- Grundlagen der Gestaltung von Medien 1

**Zwingende Voraussetzungen**

- Seminar erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80% (Teilnahme an allen Terminen des Seminars)
- Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80% (Teilnahme an allen Terminen des Praktikums)

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung** nein

**Empfohlene Literatur**

- Pricken, M.: Kribbeln im Kopf, Kreativitätstechniken & Brain-Tools für Werbung und Design; Verlag Hermann Schmitz Mainz 2002
- Böhringer, Joachim; Bühler, Peter; Schlaich, Patrick: Kompendium der Mediengestaltung Digital und Print: Konzeption und Gestaltung, Produktion und Technik für Digital- und Printmedien (X.media.press); 6. vollst. überarb. u. erw. Aufl.; Springer Vieweg; 2014
- Bühler, Peter; Schlaich, Patrick; Sinner, Dominik: Visuelle Kommunikation – Wahrnehmung – Perspektive-Gestaltung; Springer Vieweg; 2017
- Böhringer, Joachim; Bühler, Peter; Schlaich, Patrick: Bibliothek der Mediengestaltung; Springer-Verlag Berlin Heidelberg; 2019
- Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen; Fourier , Wiesbaden, 1993
- Siegle, M. B.: Logo, Grundlagen der visuellen Zeichengestaltung; Itzehoe, 2002
- Frank Koschembar: Logodesign: Das umfassende Praxisbuch; Rheinwerk Design, 2019
- Werner, Kamp: AV-Mediengestaltung Grundwissen; Verlag: Europa-Lehrmittel; Auflage: 5, 2013
- Christoph Hesse, Oliver Keutzer, Roman Mauer, Gregory Mohr: Fimstile; Springer VS Fachmedien; Wiesbaden 2016
- Stocklossa, Uwe: Blicktricks – Anleitung zu visuellen Verführung; Hermann Schmidt Verlag: Mainz 2005

**Enthalten in Wahlbereich**

**Enthalten in Vertiefungspaket**

**Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen** CMD2 in Bachelor Medientechnologie PO4

**Besonderheiten und Hinweise**

**Letzte Aktualisierung** 19.7.2025, 14:32:16

### 6.19 GM1 - Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung

<b>Modulkürzel</b>	GM1
<b>Modulbezeichnung</b>	Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	GM1 - Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dipl.-Des. Nicole Russi
<b>Dozierende*r</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prof. Dipl.-Des. Nicole Russi (Professorin Fakultät IME)</li> <li>▪ Axel Gärtner (Lehrkraft für besondere Aufgaben Fakultät IME)</li> </ul>

#### Learning Outcome(s)

Die Studierenden erlernen Methoden, Theorien und Tätigkeiten im Bereich der Schnittstellen zu aktuellen User Experience Design Entwicklungen und digitalen Leitsystemen und deren Medienproduktionsprozessen.

(WAS) Die Studierenden lernen Designtheorien, Methoden, und multimediale Produktionsabläufe unter Berücksichtigung ökonomischer Aspekte. Sie wenden medienspezifische Gestaltungsprinzipien und User Experience Themen auf ein eigenes Projekt im Rahmen des Seminars an und lernen dabei die Erweiterung der sprachlichen Ausdrucks- und Analysefähigkeit für unterschiedliche Medien.

(WOMIT) Indem Designtheorie und Methoden in einem Seminar mit Aufgaben vermittelt werden und basierend auf dem Seminar die Studierenden in Gruppenarbeit ein eigenes Projekt zu einem Hauptthema durchführen, von der Analyse über die Konzeption und Skizzenerstellung bis hin zur praktischen Umsetzung und Prototypenstellung und abschließend die Präsentation mit theoretischer Ausarbeitung.

(WOZU) Um multimediale Produktionsabläufe mit ökonomischen und projektbezogenen Rahmenbedingungen zu lernen und um Methoden, Technologien und Werkzeuge zur multimedialen Gestaltung im Rahmen eines Projektes und dessen Planung zu erlernen und zu bewerten.

#### Modulinhalte

##### **Projekt**

Anwenden von medienspezifischen Gestaltungsprinzipien und User Experience Themen auf ein eigenes Projekt im Rahmen des Seminars (Erarbeitung von UseCases, Konzepten, Wireframes, Fotos und Videos zur Darstellung eigener POIs bis hin zu visuellen Prototypen).

##### **Seminar**

**Lehr- und Lernmethoden**

- Projekt
- Seminar

**Prüfungsformen mit Gewichtung** siehe Prüfungsordnung

<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	45 Stunden $\hat{=}$ 4 SWS
<b>Selbststudium</b>	105 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul GGM2: GGM2 sollte bestanden sein um dieses Modul zu belegen. Die Studierenden erlernen Methoden, Theorien und Tätigkeiten im Bereich der Schnittstellen zu aktuellen User Experience Design Entwicklungen und digitalen Leitsystemen und deren Medienproduktionsprozessen und müssen daher die Gestaltungsgrundlagen aus dem GGM2 Modul und Lehrveranstaltungen (aus Seminar und Praktikum) erlernt und bereits angewandt haben und bewerten können.</li> <li>▪ Modul INF1: Datentypen und Eingabe und Ausgabe für Medien sind relevante Grundlagen aus INF1 für das GM1 Modul zum Thema Datenvisualisierung, Informationsgrafiken und digitale Leitsysteme.</li> <li>▪ Modul PHO2: Die Themen Schärfentiefe, Bewegungsunschärfe, Belichtungssteuerung inkl. Photometrie, Sensorcharakteristika ISO-Empfindlichkeit und Dynamikumfang sind relevant um gestalterische Methoden, Anwendung und Tätigkeiten im GM1 Modul im Bereich der Schnittstellen zu aktuellen User Experience Design Entwicklungen und digitalen Leitsystemen und deren Medienproduktionsprozessen zu erlernen, anzuwenden und bewerten können.</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projekt erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80%</li> <li>▪ Seminar erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80% (Teilnahme an Terminen des Seminars)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	ja, gemäß bewilligtem Antrag
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Weber, Wibke; Burmester, Michael; Tille, Ralph: Interaktive Infografiken; Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2013</li> <li>▪ Stapelkamp, Thorsten: Informationsvisualisierung; Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2013</li> <li>▪ Stapelkamp, Thorsten: Interaction-und Interfacedesign; Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2010</li> <li>▪ Bühler, Peter; Schlaich, Patrick, Sinner Dominik: Webdesign – Interfacedesign –Screendesign-Mobiles Design; Springer Vieweg; 2017</li> <li>▪ Heber, R.: Infografik: Gute Geschichten erzählen mit komplexen Daten; Rheinwerk Design, 2016</li> <li>▪ Siegle, M. B.: Logo, Grundlagen der visuellen Zeichengestaltung; Itzehoe, 2002</li> <li>▪ Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen; Fourier ,Wiesbaden, 1993</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK11 - Vertiefungspaket 1 Teil 1</li> <li>▪ VPK21 - Vertiefungspaket 2 Teil 1</li> <li>▪ VPK31 - Vertiefungspaket 3 Teil 1</li> <li>▪ VPK41 - Vertiefungspaket 4 Teil 1</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	GVM - Gestaltung von Medien
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	MD1 in Bachelor Medientechnologie PO4
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	1.2.2026, 16:44:28

## 6.20 GM2 - Medienkonzeption und Storytelling

<b>Modulkürzel</b>	GM2
<b>Modulbezeichnung</b>	Medienkonzeption und Storytelling
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	GM2 - Medienkonzeption & Storytelling
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dipl.-Des. Nicole Russi
<b>Dozierende*r</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prof. Dipl.-Des. Nicole Russi (Professorin Fakultät IME)</li>   <li>▪ Axel Gärtner (Lehrkraft für besondere Aufgaben Fakultät IME)</li> </ul>

### Learning Outcome(s)

Die Studierenden erlernen Methoden, Theorien und Anwendungen der digitalen Medienkonzeption unter anderem von Darstellungsformen und Arten des Storytellings in verschiedenen Medien.

(WAS) Die Studierenden lernen Designtheorien, Methoden, und multimediale Produktionsabläufe unter Berücksichtigung ökonomischer Aspekte.

Sie wenden medienspezifische Gestaltungsprinzipien und Arten des digitalen Storytellings kombiniert mit User Experience Themen auf ein eigenes Projekt im Rahmen des Seminars an und lernen dabei die Erweiterung der sprachlichen Ausdrucks- und Analysefähigkeit für unterschiedliche Medien.

(WOMIT) Indem Designtheorie und Methoden in einem Seminar mit Aufgaben vermittelt werden und basierend auf dem Seminar die Studierenden in Gruppenarbeit ein eigenes Projekt zu einem Hauptthema durchführen, von der Analyse über die Konzeption und Skizzenerstellung bis hin zur praktischen Umsetzung und Prototypenstellung und abschließend einer Präsentation mit theoretischer Ausarbeitung.

(WOZU) Um multimediale Produktionsabläufe mit ökonomischen und projektbezogenen Rahmenbedingungen zu lernen und um Methoden, Technologien und Werkzeuge zur multimedialen Gestaltung im Rahmen eines Projektes und dessen Planung zu erlernen, entwerfen und zu bewerten.

**Modulinhalte**

**Projekt**

- Darstellung und Erarbeitung eines eigenen Multimedialen Storytelling Projektes zu übergeordneten Themen
- Konzeption und Anwendung der erlernten Gestaltungsmöglichkeiten auf das Projekt
  - Projektschritte innerhalb eines Multimediaprojektes darstellen und anwenden
  - Analyse und Konzeption auf Basis eines Briefings
  - Recherche & Generierung von Inhalten zu den vorgegeben Themen (Bildern, Grafiken, Film, Fotos, Daten etc.)
  - Informationsarchitektur - Strukturierung der Inhalte
  - Storylines erstellen und Design-Konzeption & Layout (Gestaltungsraster, Template-Erstellung, Storyboard)
  - Verknüpfung verschiedener Medien: digital und analog unter Einbeziehung sozialer Plattformen etc.
  - Produktion & Präsentation mit möglicher Online-Veröffentlichung

**Seminar**

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projekt</li> <li>▪ Seminar</li> </ul>
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	45 Stunden $\hat{=}$ 4 SWS
<b>Selbststudium</b>	105 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul GGM2: Die Studierenden erlernen Methoden, Theorien und Tätigkeiten im Bereich der Schnittstellen zu multimedialen Storytelling Themen und deren Medienproduktionsprozessen und daher sollten die Gestaltungsgrundlagen aus dem GGM2 Modul erlernt und bereits angewandt haben und bewerten können.</li> <li>▪ Modul GM1: Die Studierenden erlernen Methoden, Theorien und Tätigkeiten im Bereich der Schnittstellen zu multimedialen Storytelling Themen und deren Medienproduktionsprozessen und daher sollten die User Experience Design Methoden aus dem GM1 Modul erlernt und bereits angewandt haben und bewerten können.</li> <li>▪ Grundlagen Gestaltung von Medien 1 und 2</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projekt erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80%</li> <li>▪ Seminar erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80% (Teilnahme an den Terminen des Seminar)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	ja, gemäß bewilligtem Antrag
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Witte, Barbara; Ulrich, Martin: Multimediales Erzählen; UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz und München, 2014</li> <li>▪ Sturm Simon: Digitales Storytelling; Springer Fachmedien Wiesbaden, 2013</li> <li>▪ Klanten Robert , Ehmann Sven , Schulze Floyd: Visual Storytelling - Inspiring a New Visual Language; Gestalten 2011</li> <li>▪ Kleine Wieskamo, Pia: Storytelling – Digital-Multimedial-Social; Carl Hanser Verlag München, 2016</li> <li>▪ Knaflic, C. N., &amp; Kauschke, M.: Storytelling mit Daten: Die Grundlagen der effektiven Kommunikation und Visualisierung mit Daten; Vahlen Franz GmbH. München, Deutschland, 2017</li> <li>▪ Friedman, Joachim: Storytelling – Einführung in Theorie und Praxis narrative Gestaltung; UVK Verlag, München; 2019</li> <li>▪ Heber, R.: Infografik: Gute Geschichten erzählen mit komplexen Daten; Rheinwerk Design; 2016</li> <li>▪ Radü, Jens: New Digital Storytelling; Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden; 2019</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK12 - Vertiefungspaket 1 Teil 2</li> <li>▪ VPK22 - Vertiefungspaket 2 Teil 2</li> <li>▪ VPK32 - Vertiefungspaket 3 Teil 2</li> <li>▪ VPK42 - Vertiefungspaket 4 Teil 2</li> </ul>

**Enthalten in  
Vertiefungspaket** GVM - Gestaltung von Medien

---

**Verwendung des  
Moduls in  
weiteren Studiengängen** MD2 in Bachelor Medientechnologie PO4

---

**Besonderheiten und  
Hinweise**

---

**Letzte Aktualisierung** 1.2.2026, 16:46:14

---

## 6.21 GM3 - Projekt Mediendesign

<b>Modulkürzel</b>	GM3
<b>Modulbezeichnung</b>	Projekt Mediendesign
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	GM3 - Projekt Mediendesign
<b>ECTS credits</b>	6
<b>Sprache</b>	englisch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dipl.-Des. Nicole Russi
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dipl.-Des. Nicole Russi (Professorin Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

Die Studierenden erlernen medienrelevante Projektplanungsmethoden mit Zeitmanagement, Ressourcenplanung und Dokumentation über Einschätzung der Rolle des Mediendesigns innerhalb des gesamten Projektprozesses.

(WAS) Die Studierenden lernen Designtheorien, Methoden, und multimediale Produktionsabläufe unter Berücksichtigung ökonomischer Aspekte in den unterschiedlichen Projektphasen - von der Projektplanung mit Zeitmanagement, Ressourcenplanung und Prototypentwicklung bis hin zur Dokumentation

Sie wenden medienspezifische Designprinzipien und User Experience Themen auf ein eigenes Projekt an.

(WOMIT) Indem die Studierenden in Gruppenarbeit ein eigenes Projekt zu einem gewählten Mediendesign-Thema durchführen - von der Analyse über die Konzeption bis hin zur praktischen Umsetzung und Prototyperstellung und Präsentation mit theoretischer Ausarbeitung. Dies wird mit regelmäßigen Coaching und Projektbesprechungen, Überprüfungen einzelner Aufgabenbereiche und Projektschritte bis hin zur Präsentation umgesetzt.

(WOZU) Um multimediale Produktionsabläufe mit ökonomischen und projektbezogenen Rahmenbedingungen kennenzulernen und um Methoden, Technologien und Werkzeuge für mediale Designprozesse im Rahmen eines Projektes und dessen Planung zu entwerfen und zu bewerten und technischen Akteuren zu kommunizieren.

### Modulinhalte

#### Projekt

In dem Vertiefungsgebiet "Mediendesign Projekt " werden medienrelevante Projektplanungsmethoden mit Zeitmanagement, Ressourcenplanung und Dokumentation über Einschätzung der Rolle des Mediendesigns innerhalb des gesamten Projektprozesses mit entsprechender Rollenverteilung, mit dem Fokus auf die designtechnische und kreative Umsetzung des Projektes zu verschiedenen vordefinierten Themen, z. B. im Bereich User Experience Design, Signaltetik, Corporate Design, Web-Design, Augmented Reality, etc. auf ein Projekt angewandt und umgesetzt.

- Darstellung von Methoden der Projektplanung (Vorgehensweisen, Ressourcenplanung, Zeit- und Budgetplanung) am Beispiel multimedialer Projekte
- Lasten- und Pflichtenhefterstellung für die Konzeption und Dokumentation von multimedialen Projekten
- Analyse einzelner Projektschritte am Beispiel der Erstellung eigener gestalterischer Projekte
- Erstellung einer Demoanwendung und Testen dieser Anwendung mit Testberichten bis hin zur Design-Prototypentwicklung
- Präsentationsarten und Formen zur Darstellung der Ergebnisse und Endprodukte

**Lehr- und Lernmethoden** Projekt

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	180 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	12 Stunden $\hat{=}$ 1 SWS
<b>Selbststudium</b>	168 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul GGM2: GGM2 sollte bestanden sein um dieses Modul zu belegen. Da die Grundlagen der Gestaltung und deren Anwendung und Bewertung hier vorausgesetzt werden.</li> <li>▪ Modul GM1: Die Kenntnisse aus dem GM1 Modul über die Theorien, Methoden und Vorgehensweisen zum Thema User Experience Design sind hier Voraussetzung um eigenständige Projekte zu bearbeiten.</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	Projekt erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80% (Teilnahme an Terminen)
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jacobsen, Jens; Lorena, Meyer: Usability und UX; Rheinwerk Verlag GmbH, Bonn; 2017</li> <li>▪ Joachim Friedman: Storytelling – Einführung in Theorie und Praxis narrative Gestaltung; UVK Verlag, München; 2019</li> <li>▪ Bühler, Peter; Schlaich, Patrick, Sinner Dominik: Webdesign – Interfacedesign – Screendesign-Mobiles Design; Springer Vieweg; 2017</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK13 - Vertiefungspaket 1 Teil 3</li> <li>▪ VPK23 - Vertiefungspaket 2 Teil 3</li> <li>▪ VPK33 - Vertiefungspaket 3 Teil 3</li> <li>▪ VPK43 - Vertiefungspaket 4 Teil 3</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	GVM - Gestaltung von Medien
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	MD3 in Bachelor Medientechnologie PO4
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

---

**6.22 IA - Projekt Interaktive Systeme**

<b>Modulkürzel</b>	IA
<b>Modulbezeichnung</b>	Projekt Interaktive Systeme
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	IA - Projekt Interaktive Systeme
<b>ECTS credits</b>	6
<b>Sprache</b>	englisch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Stefan Grünvogel
<b>Dozierende*r</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Prof. Dr. Stefan Grünvogel (Professor Fakultät IME)</li> <li>▪ Prof. Dr.-Ing. Arnulph Fuhrmann (Professor Fakultät IME)</li></ul>

---

**Learning Outcome(s)**

WAS:

Bewerten und Abwägen der Chancen und Risiken die verschiedene Problemlösungsansätze bieten

WOMIT:

Die verschiedenen Ansätze, sowie Bewertungen und Abwägungen werden gemeinsam im Plenum sowie bilateral mit den betreuenden Dozenten diskutiert.

WOZU:

Um zukünftig interaktive Systeme analysieren, bewerten sowie entwickeln zu können.

WAS:

Lösen einer Problemstellung durch Anwenden von Kenntnissen und Fertigkeiten aus der Computergrafik und Computeranimation, sowie durch Recherche in wissenschaftlichen Veröffentlichungen.

WOMIT:

Bestimmung der grundlegenden Anforderungen an Interface, Hardware und Software für eine spezifizierte Problemstellung. Anwenden praktischer Kenntnisse der Programmierung im Kontext eines interaktiven Systems um die Anforderungen entsprechend umzusetzen.

WOZU:

Um zukünftig Interaktive Systeme entwickeln zu können.

WAS:

Eine Projektaufgabe im Team bewältigen können.

WOMIT:

Projekte mit den entsprechenden Instrumenten planen und steuern. Absprachen und Termine einhalten sowie Reviews planen und durchführen. Hierbei erfolgt die Unterstützung durch Coaching der betreuenden Dozenten.

WOZU:

Dieses Learning Outcome übt und vertieft die Handlungen, die in den Handlungsfeldern HF1, HF2 und HF5 beschrieben werden.

WAS:

Projektergebnisse präsentieren als auch wissenschaftlich darstellen können.

WOMIT:

In mehreren Terminen werden in Zwischenpräsentationen sowie in einer Abschlusspräsentation im Plenum mit den anderen Studierenden sowie den Dozenten Präsentationstechniken geübt. Die zu erstellende Projektdokumentation soll dabei die Regeln des wissenschaftlichen Arbeitens einhalten.

WOZU:

Um zukünftig in Teams sowie in wissenschaftlichem Kontext die eigenen bzw. die Teamergebnisse vermitteln zu können.

**Modulinhalte**

**Projekt**

- Anwenden praktischer Grundkenntnisse der Programmierung im Kontext eines interaktiven Systems
- Verwenden von Ein- und Ausgabegeräten in eigenen Programmen
- Verwendung von APIs und Anwendungssoftware zur grafischen Darstellung bzw. Verarbeitung von Daten
  
- Erfassen und Verstehen von wissenschaftlichen Texten auf Englisch
- Präsentation von Projektergebnissen auf Englisch
  
- Entwerfen und Modellieren eines interaktiven Systems
- Lösen einer Problemstellung durch Anwenden von Kenntnissen und Fertigkeiten aus der Computergrafik und Computeranimation
  
- Bestimmung der grundlegenden Anforderungen an Interface, Hardware und Software für eine spezifizierte Problemstellung
- Recherche in wissenschaftlichen Veröffentlichungen zur Computergrafik und Computeranimation
- Analyse der Eignung von bekannten
- Verfahren zur Lösung von Problemen aus der Aufgabenstellung
- Umsetzung von Verfahren in eigene Programme
- Kombination von Verfahren in eigenen Programmen
  
- Abwägen der Chancen und Risiken die verschiedene Problemlösungsansätze bieten
- Durchsetzen der Umsetzung im Team
- Projektaufgabe im Team bewältigen
- Projekte planen und steuern
- Absprachen und Termine einhalten
- Reviews planen und durchführen

**Lehr- und Lernmethoden**

Projekt

**Prüfungsformen mit Gewichtung**

siehe Prüfungsordnung

**Workload**

180 Stunden

**Präsenzzeit**

12 Stunden  $\hat{=}$  1 SWS

**Selbststudium**

168 Stunden

**Empfohlene Voraussetzungen**

- Modul CG: Notwendige Voraussetzung für das Modul IA sind alle in dem Modul CG beschriebenen Kompetenzen.
- Modul CA: Notwendige Voraussetzung für das Modul IA sind alle in dem Modul CA beschriebenen Kompetenzen.
- Computergrafik  
Computeranimation  
Informatik 1 und 2  
Mathematik 1 und 2

**Zwingende Voraussetzungen**

- Modul EMAM: In der Lehrveranstaltung IA beschäftigen sich die Studierenden in Kleingruppen mit einer Projektarbeit. Die Aufgabenstellung baut dabei auf Inhalten aus den Modulen CG und CA auf. Um nicht unangemessene Verlängerung der Studiendauer zu riskieren, wird bewußt darauf verzichtet, diese Module zur Voraussetzung zu machen. Es werden aber logischerweise für das Projekt im 6. Semester die gleichen Voraussetzungen (EMAM und INF1) benötigt.
- Modul INF1: In der Lehrveranstaltung IA beschäftigen sich die Studierenden in Kleingruppen mit einer Projektarbeit. Die Aufgabenstellung baut dabei auf Inhalten aus den Modulen CG und CA auf. Um nicht unangemessene Verlängerung der Studiendauer zu riskieren, wird bewußt darauf verzichtet, diese Module zur Voraussetzung zu machen. Es werden aber logischerweise für das Projekt im 6. Semester die gleichen Voraussetzungen (EMAM und INF1) benötigt.
- Projekt erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80% der Präsentationstermine

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung**

nein

- Empfohlene Literatur**
- Ralf Dörner, Wolfgang Broll, Paul Grimm, Bernhard Jung: Virtual und Augmented Reality (VR/AR), 2019
  - T. Akenine-Möller, E. Haines, N. Hoffman: Real-Time Rendering, AK Peters, 2008
  - Jason Gregory, Game Engine Architecture, AK Peters, 2009
  - Alan Dix et al., Human Computer Interaction, Prentice Hall, 2003

- 
- Enthalten in Wahlbereich**
- VPK13 - Vertiefungspaket 1 Teil 3
  - VPK23 - Vertiefungspaket 2 Teil 3
  - VPK33 - Vertiefungspaket 3 Teil 3
  - VPK43 - Vertiefungspaket 4 Teil 3

---

**Enthalten in Vertiefungspaket** ICG - Interaktive Computergrafik

---

**Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen** IA in Bachelor Medientechnologie PO4

---

**Besonderheiten und Hinweise**

---

**Letzte Aktualisierung** 19.7.2025, 14:32:16

### 6.23 IDP - Interdisziplinäres Projekt

<b>Modulkürzel</b>	IDP
<b>Modulbezeichnung</b>	Interdisziplinäres Projekt
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	IDP - Fachübergreifende Kompetenzen und Soft-Skills
<b>ECTS credits</b>	2
<b>Sprache</b>	
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Semester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Studiengangsleiter(in) Bachelor Medientechnologie (undefined)
<b>Dozierende*r</b>	
<b>Learning Outcome(s)</b>	
<p>Die Studierenden lernen, über die fachbezogenen Grenzen ihres Studiums hinweg zu schauen. Sie sind in der Lage, internationale, inter/transdisziplinäre und/oder interkulturelle Aspekte ihres zukünftigen Berufs zu erkennen, einzuordnen, ihr Verhalten darauf einzustellen und auch in fremdem Kontext sicher zu agieren. Das konkrete Lehrangebot wird in der Regel erst kurzfristig zu Beginn des jeweiligen Semesters festgelegt. Es kann unterschiedlichste Themen behandeln; eine Zusammenarbeit mit anderen Fakultäten oder Institutionen ist vorgesehen. Je nach konkret gewähltem Lehrangebot werden die u.a. Kompetenzen unterschiedlich intensiv vermittelt.</p>	
<b>Modulinhalte</b>	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	60 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	0 Stunden $\pm$ 0 SWS
<b>Selbststudium</b>	60 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Modul EM1: Kompetenzen zur Erfüllung der LO1 des Moduls</li> <li>■ Modul MA1: Abstrahieren, Technische Zusammenhänge darstellen und erläutern. Medientechnische Systeme und Prozesse erklären, Komplexe technische Aufgaben im Team bearbeiten,</li> <li>■ Modul PHO1: Technische Zusammenhänge darstellen und erläutern. Medientechnische Systeme und Prozesse erklären, Komplexe technische Aufgaben im Team bearbeiten</li> <li>■ Modul INF1: Abstrahieren, Technische Zusammenhänge darstellen und erläutern. Medientechnische Systeme und Prozesse erklären, Komplexe technische Aufgaben im Team bearbeiten</li> <li>■ Modul GGM1: Medientechnische Systeme und Prozesse erklären, Komplexe technische Aufgaben im Team bearbeiten</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	

---

**Enthalten in  
Vertiefungspaket**

---

**Verwendung des  
Moduls in  
weiteren Studiengängen** IDP in Bachelor Medientechnologie PO4

---

**Besonderheiten und  
Hinweise**

---

**Letzte Aktualisierung** 20.2.2026, 10:54:21

## 6.24 INF1 - Grundlagen der Programmierung

<b>Modulkürzel</b>	INF1
<b>Modulbezeichnung</b>	Grundlagen der Programmierung
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	INF1 - Informatik 1
<b>ECTS credits</b>	6
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	1
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Arnulph Fuhrmann
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Arnulph Fuhrmann (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

Das Modul vermittelt folgende Kenntnisse und Fertigkeiten

- Beschreiben informationstechnischer Grundlagen
- Einordnen von Programmierparadigmen
- Erfassen der Funktionsweise von Quelltexten Dritter
- Erstellen von Programmen
- Entwurf und Modellierung von Softwaresystemen
- Anwenden von Programmierkonzepten
- Entscheiden, welche Programmierkonstrukte zur Lösung einer Problemstellung geeignet sind
- Entwickeln von Programmen zur Lösung von konkreten Problemstellungen
- Abstrahieren von Problembeschreibungen in Algorithmen
- Überprüfen von Programmen auf Fehler

Die Kompetenzen werden zunächst über eine Vorlesung durch den Dozenten vermittelt und danach in praktischen Übungen von den Studierenden vertieft.

Die sichere Anwendung einer Programmiersprache ist grundlegende Voraussetzung für die Entwicklung medientechnischer Systeme (HF1, HF2) und erlaubt die Bewertung bestehender Systeme (HF2).

**Modulinhalte**

**Vorlesung / Übungen**

- | Computerarchitektur
- | Compiler, Interpreter, Hybride Sprachen
- | Variablen und primitive Datentypen
- | Operatoren und Ausdrücke
- | Kontrollstrukturen
- | Grundlegende Datenstrukturen
- | Prozedurale Programmierung
- | Grafische animierte Ausgabe
- | Binärcodierung von Daten
- | Objektorientierte Programmierung
- | Klassen und Objekte
- | Vererbung
- | Entwurf und Modellierung

**Praktikum**

- | Erstellen von Konsolenprogrammen
- | Erstellen von grafisch animierten Programmen
- | Erstellung eines Computerspiels in einer Gruppenarbeit
- | Testen und debuggen der eigenen Anwendungen
- | Entwickeln von Programmen zur Lösung von konkreten Problemstellungen
- | Anwenden von Programmierkonzepten
- | Erfassen der Funktionsweise von Quelltexten Dritter

- Lehr- und Lernmethoden**
- Vorlesung / Übungen
  - Praktikum

**Prüfungsformen mit Gewichtung** siehe Prüfungsordnung

**Workload** 180 Stunden

**Präsenzzeit** 45 Stunden  $\hat{=}$  4 SWS

**Selbststudium** 135 Stunden

**Empfohlene Voraussetzungen** keine

- Zwingende Voraussetzungen**
- Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 4 Termine in der Projektphase
  - Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung** nein

- Empfohlene Literatur**
- C. Ullenboom, Java ist auch eine Insel, Galileo Computing, 16. Auflage, 2022.
  - R. Sedgewick, K. Wayne: Introduction to Programming in Java, Addison Wesley, 2017
  - W. Küchlin, A. Weber: Einführung in die Informatik - Objektorientiert mit Java, Springer, 2005

**Enthalten in Wahlbereich**

**Enthalten in  
Vertiefungspaket**

**Verwendung des  
Moduls in  
weiteren Studiengängen**      INF1 in Bachelor Medientechnologie PO4

**Besonderheiten und  
Hinweise**

**Letzte Aktualisierung**      19.7.2025, 14:32:16

## 6.25 INF2 - Algorithmen und Datenstrukturen

<b>Modulkürzel</b>	INF2
<b>Modulbezeichnung</b>	Algorithmen und Datenstrukturen
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	INF2 - Informatik 2
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	2
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Arnulph Fuhrmann
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Arnulph Fuhrmann (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

Das Modul vermittelt folgende Kenntnisse und Fertigkeiten

- Erklären von fortgeschrittenen Methoden der Objektorientierung
- Erklären der grundlegenden dynamischen Datenstrukturen
- Erklären von grundlegenden Algorithmen der Informatik
- Erstellen von objektorientierten Programmen
- Entwerfen von objekt-orientierten Modellen zu einer gegebenen Problemstellung und umsetzen in einer Programmiersprache
- Verwenden von dynamischen Datenstrukturen in einer Programmiersprache
- Entwerfen von dynamischen Datenstrukturen
- Implementieren von dynamischen Datenstrukturen in einer Programmiersprache
- Bestimmen der Komplexität von Algorithmen
- Lösen einer Problemstellung mittels geeigneter Algorithmen
- Implementieren von Algorithmen in einer Programmiersprache

Die Kompetenzen werden zunächst über eine Vorlesung durch den Dozenten vermittelt und danach in praktischen Übungen von den Studierenden vertieft.

Die sichere Anwendung einer Programmiersprache ist grundlegende Voraussetzung für die Entwicklung medientechnischer Systeme (HF1, HF2) und erlaubt die Bewertung bestehender Systeme (HF2).

**Modulinhalte**

**Vorlesung / Übungen**

- Fortgeschrittene Methoden der Objektorientierung
  - Polymorphismus
  - Abstrakte Klassen
  - Interfaces
  - Modellierung
  - Generische Programmierung
- Dynamische Datenstrukturen
  - verkettete Listen
  - Stacks
  - Queues
  - Hash-Tabellen
  - Bäume
- Algorithmen
  - Komplexität
    - O-Notation
    - Zeitaufwand
    - Speicheraufwand
    - Messung der Performance
  - Allgemeine Strategien zum Entwurf von Algorithmen
    - Brute-force
    - greedy
    - divide-and-conquer
    - backtracking
  - Sortierverfahren
    - Selection Sort
    - Insertion Sort
    - Merge Sort
  - Suchverfahren
    - Lineare Suche
    - Binäre Suche
- Erstellen von objektorientierten Programmen in Java
- Entwerfen von objekt-orientierten Modellen zu einer gegebenen Problemstellung
  - Verwenden von Klassendiagrammen
  - Umsetzen in Software
- dynamische Datenstrukturen
  - Verwenden von dynamischen Datenstrukturen in Java
  - Entwerfen von dynamischen Datenstrukturen
  - Implementieren von dynamischen Datenstrukturen in Java
- Bestimmen der Komplexität von Algorithmen
- Lösen einer Problemstellung mittels geeigneter Algorithmen
  - Auswählen von Algorithmen
  - Entwerfen von Algorithmen
  - Implementieren von Algorithmen in Java

**Übungen / Praktikum**

**Lehr- und Lernmethoden**           ▪ Vorlesung / Übungen  
   ▪ Übungen / Praktikum

**Prüfungsformen mit Gewichtung**   siehe Prüfungsordnung

**Workload**                           150 Stunden

**Präsenzzeit**                       45 Stunden  $\triangleq$  4 SWS

<b>Selbststudium</b>	105 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Informatik 1
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ G. Saake, K. Sattler: Algorithmen und Datenstrukturen, dpunkt.verlag, 6. Auflage, 2020</li><li>▪ R. Sedgewick, K. Wayne: Introduction to Programming in Java, Addison Wesley, 2017</li><li>▪ W. Küchlin, A. Weber: Einführung in die Informatik - Objektorientiert mit Java, Springer, 2005</li></ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	INF2 in Bachelor Medientechnologie PO4
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

## 6.26 INF3 - Computernetzwerke für Medientechnologie

<b>Modulkürzel</b>	INF3
<b>Modulbezeichnung</b>	Computernetzwerke für Medientechnologie
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	INF3 - Informatik 3
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	3
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Ali Nazari
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Ali Nazari (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

Computernetze und insbesondere das Internet sind heute die Grundlage für alle technischen Kommunikationssysteme und bilden die Kommunikationsplattform für verteilte Systeme. Die Medienindustrie befindet sich im Wandel von klassischen Produktions- und Distributionstechnologien hin zu Internet-vernetzten Ökosystemen. Entsprechende Kompetenzen und Wissen über die zugehörigen Grundlagen sind essentiell für die Erstellung (HF1), Bewertung (HF2) und den Betrieb (HF4) moderner Medienproduktionssysteme auf Basis verteilter Systeme und Services.

Das Modul vermittelt Wissen zu Protokolle, Dienste und Standards zur digitalen Kommunikation sowie Kompetenzen zur Planung, Umsetzung und Evaluation von Computernetzen mit einem besonderen Fokus auf vernetzte/verteilte Mediensysteme (z.B. HTTP Live Streaming). In diesem Kontext werden Aufgaben und Mechanismen der Protokolle und Dienste, Wissen zur Architektur und zum Aufbau von Computernetzen sowie ein tieferes Verständnis der zugrundeliegenden Konzepte und Techniken vermittelt. Folgende Kenntnisse und Kompetenzen werden im Detail vermittelt:

- Grundlegende Konzepte und Technologien von Computernetzen benennen, strukturieren, einordnen und abgrenzen (K.2, K.4)
- Protokolle und Dienste benennen und anhand von Referenzmodellen zuordnen (K.2, K.4)
- Aufgabenstellungen analysieren und strukturieren, einschlägige Standards zuordnen und auf Netzdesigns und Anwendungsklassen übertragen (K.1, K.2, K.5)
- Protokoll-Mechanismen erläutern, Aufgaben und technische Parameter darlegen und strukturieren (K.1, K.2)
- Netze und Systeme unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Ergebnisse nachvollziehbar darstellen (K.4, K.7, K.11, K.14, K.16)
- Netze und Systemkonfiguration planen und einrichten (K.4, K.5, K.7)
- Leistungsfähigkeit von Computernetzen abschätzen und analysieren (K.2, K.7, K.11)
- Information aus englischen Originalquellen und Standards ableiten (K.2, K.4, K.25)

Kenntnisse und Basisfertigkeiten werden in Vorlesung und Übung vermittelt. Darauf aufbauend werden im Praktikum Kompetenzen und Fertigkeiten ausgebaut und inhaltliche Themen vertieft. Im Praktikum arbeiten die Studierenden in Kleingruppen und präsentieren und diskutieren sowie begründen ihre Lösungen in Fachgesprächen.

**Modulinhalte**

**Vorlesung / Übungen**

- Grundlagen von Architekturen (LAN, MAN, WAN, C/S, P2P)
- Grundlagen von Topologien (Bus, Stern, Baum, Mesh)
- Kommunikationsformen (Unicast, Anycast, Multicast)
- Metriken
- Kommunikations- und Schichtenmodelle nach ISO/OSI und TCP/IP
- IEEE, Bitübertragung und Datenverbindungen, Ethernet-Technologie (ARP, Hub, Switch)
- IP-Adressierung und Subnetting, IP Routing und Routing-Protokolle (IPv4, IPv6, ICMP, Router, DHCP)
- Frame-Switching und Virtuelle LAN (MPLS)
- Transportprotokolle (TCP, UDP, QUIC)
- Anwendungsprotokolle (DNS, HTTP1/2/3)
- HTTP (Live) Streaming (HLS, MPEG DASH)
- Kommunikationsmuster (C/S, Request-Response, Publish-Subscribe)
- Netzwerksicherheit (VPN, Firewall)
- (Sub-)Netze planen und einrichten
- Systeme in Netze einbinden
- Netze und Systeme unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Messergebnisse nachvollziehbar darstellen.
- Leistungsfähigkeit von Rechnernetzen abschätzen und analysieren
- Informationsbeschaffung aus englischen Originalquellen.

**Praktikum**

- Grundlegende Konzepte und Technologien von Computernetzen benennen, strukturieren, einordnen und abgrenzen
- Protokolle und Dienste benennen und anhand von Referenzmodellen zuordnen
- Aufgabenstellungen analysieren und strukturieren, einschlägige Standards zuordnen und auf Netzdesigns und Anwendungsklassen übertragen
- Protokoll-Mechanismen erläutern, Aufgaben und technische Parameter darlegen und strukturieren
- Netze und Systemkonfiguration planen und einrichten
- Netze und Systeme unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Ergebnisse nachvollziehbar darstellen
- Systematische Fehlersuche und -korrektur vornehmen.
- Leistungsfähigkeit von Computernetzen abschätzen und analysieren
- Information aus englischen Originalquellen und Standards ableiten

**Lehr- und Lernmethoden**                    ■ Vorlesung / Übungen  
    ■ Praktikum

**Prüfungsformen mit Gewichtung**    siehe Prüfungsordnung

**Workload**                                150 Stunden

**Präsenzzeit**                            45 Stunden  $\hat{=}$  4 SWS

**Selbststudium**                        105 Stunden

**Empfohlene Voraussetzungen**                    ■ Modul INF1: Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Entwicklung von Computerprogrammen und im sicheren Umgang mit einer Programmiersprache (z.B. Java) sowie gängigen Entwicklungswerkzeugen (z.B. IDE) vorausgesetzt.  
    ■ Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Entwicklung von Computerprogrammen und im sicheren Umgang mit einer Programmiersprache (z.B. Java) sowie gängigen Entwicklungswerkzeugen (z.B. IDE) vorausgesetzt.

**Zwingende Voraussetzungen**                    Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung**    nein

- Empfohlene Literatur**
- J. Kurose, K. Ross: Computernetzwerke - Der Top-Down-Ansatz, Pearson Studium, 6. Auflage, 2014
  - A. Tanenbaum: Computernetzwerke, Pearson Studium, 5. Auflage 2012
  - Douglas Comer: Computer Networks and Internets, Pearson Education Limited, 6 edition, 2015
  - Internet-Standardisierung: IETF Standards (RFCs), [www.ietf.org](http://www.ietf.org)
  - LAN-Standards: IEEE, [ieeexplore.ieee.org](http://ieeexplore.ieee.org) (freier Zugang über TH Köln)
  - Web-Standardisierung: W3C Standards, [www.w3c.org](http://www.w3c.org)
- 

**Enthalten in  
Wahlbereich**

---

**Enthalten in  
Vertiefungspaket**

---

**Verwendung des  
Moduls in  
weiteren Studiengängen**      INF3 in Bachelor Medientechnologie PO4

---

**Besonderheiten und  
Hinweise**

---

**Letzte Aktualisierung**      19.7.2025, 14:32:16

---

**6.27 KAT1 - Bildsensortechnik**

<b>Modulkürzel</b>	KAT1
<b>Modulbezeichnung</b>	Bildsensortechnik
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	KAT1 - Bildsensortechnik
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch, englisch bei Bedarf
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Dirk Poggemann
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Dirk Poggemann (Professor Fakultät IME)

**Learning Outcome(s)**

WAS: Pixelaufbau verschiedener Bildsensorarchitekturen kennenlernen und elektrische und optische Funktionen und Kenngrößen verschiedener Bildsensortechnologien verstehen und erläutern.

WOMIT: Wird im Vortrag durch Dozenten vermittelt, Übungsaufgaben zur Berechnung des Sensortimings und der Rauscheigenschaften werden in der Übung besprochen und Studierende erhalten weitere Übungsaufgaben zum eigenverantwortlichen lernen. Im Praktikum wird vertieft die Ansteuerung von Industriekameras betrachtet..

WOZU: Um Bildsensoren einzusetzen und Bilder weiter zu verarbeiten müssen die Eigenschaften der Sensoren, insbesondere die Rauscheigenschaften, bekannt sein und entsprechende Rechnungen durchgeführt werden können.

WAS: Korrekturmodelle für die Sensorik aus den Sensoreigenschaften ableiten und erklären.

WOMIT: Wird im Vortrag durch Dozenten vermittelt und im Praktikum angewandt.

WOZU: Um aus Bildern mit Artefakten der Sensorik korrekte Bilder berechnen zu können.



---

**Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen**      KAT1 in Bachelor Medientechnologie PO4

---

**Besonderheiten und Hinweise**

---

**Letzte Aktualisierung**      1.2.2026, 16:39:10

---

## 6.28 KAT2 -ameratechnik

<b>Modulkürzel</b>	KAT2
<b>Modulbezeichnung</b>	Kameratechnik
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	KAT2 - Kameratechnik
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Gregor Fischer
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Gregor Fischer (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

**Was:** Das Modul vermittelt die Grundlagen der elektronischen Bildverarbeitung innerhalb digitaler Kameras. Die Studierenden lernen die zu Grunde liegenden physikalischen Phänomene zu verstehen und die dazugehörigen elektronischen Korrekturverfahren anschaulich zu erklären. Die Leistungsfähigkeit heutiger Kamerasysteme wird in Kenngrößen beschrieben und vergleichbar.

**Womit:** Durch Vorlesung und Übung werden die theoretischen Kenntnisse vermittelt und in Zusammenhang mit den aktuellen Entwicklungen in der Digitalfotografie gebracht. Die Übung analysiert beispielhafte Anordnungen und Vorgänge, modelliert diese als physikalische Formeln oder Skizzen und berechnet bzw. konstruiert gegebene Fragestellungen.

**Wozu:** Sowohl die formelmäßige Modellierung und Berechnung als auch die graphische Darstellung und Diskussion technischer Zusammenhänge sind Basiskompetenzen im Ingenieurberuf. Zur erfolgreichen Zusammenarbeit in Teams werden ihre Darstellung und Visualisierung gefordert. Die Grundlagen fotografischer Systeme und der dazugehörigen Bildverarbeitung und Korrekturverfahren sind ein wesentlicher Bestandteil medientechnischer Systeme und damit essentiell für Studierende die in den Handlungsfeldern HF1, 2 und 4 arbeiten wollen.



<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul PHO1: Vorausgesetzt werden: - Polarisierung und Doppelbrechung - Einfache und mehrstufige Abbildung - Optische Systeme und Beschreibung durch - Konzept der Hauptebenen - Pupillen und Luken</li> <li>▪ Modul PHO2: Vorausgesetzt werden: - Auflösungsvermögen - Unschärfe durch Beugung - Unschärfe durch Defokussierung (Schärfentiefe) - Bewegungsunschärfe - Photometrische Größen</li> <li>▪ Teilnahme an den Veranstaltungen PHO1, PHO2 und SIGA</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 12 Termine</li> <li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ E.A. Weber, Foto Praktikum, Birkhäuser</li> <li>▪ A. J. Theuwissen, Solid-State Imaging with Charge-Coupled Devices, Kluwer 1995</li> <li>▪ G. R. Hopkinson, T. M. Goodman, S. R. Prince, A Guide to the Use and Calibration of Detector Array Equipment, SPIE 2004</li> <li>▪ G. C. Holst, T. S. Lomheim, CMOS/CCD Sensors and Camera Systems, SPIE</li> <li>▪ J. Nakamura, Image Sensors and Signal Processing for Digital Still Cameras, Taylor &amp; Francis</li> <li>▪ Reinhard/Ward/Pattanaik/Debevec, High Dynamic Range Imaging, Elsevier 2010</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK12 - Vertiefungspaket 1 Teil 2</li> <li>▪ VPK22 - Vertiefungspaket 2 Teil 2</li> <li>▪ VPK32 - Vertiefungspaket 3 Teil 2</li> <li>▪ VPK42 - Vertiefungspaket 4 Teil 2</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	KAT -ameratechnik
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	KAT2 in Bachelor Medientechnologie PO4
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	10.12.2025, 16:20:13

## 6.29 KOLL (BAKOLL) - Kolloquium zur Bachelorarbeit

<b>Modulkürzel</b>	KOLL
<b>Modulbezeichnung</b>	Kolloquium zur Bachelorarbeit
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	BAKOLL - Kolloquium
<b>ECTS credits</b>	3
<b>Sprache</b>	deutsch, englisch bei Bedarf
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	7
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Semester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Studiengangsleiter(in) Bachelor Technische Informatik (Informatik und Systems-Engineering)
<b>Dozierende*r</b>	verschiedene Dozenten*innen (diverse lecturers)

### Learning Outcome(s)

WAS:

Fachliche und außerfachliche Bezüge der eigenen Arbeit darstellen, bewerten und begründen.

WOMIT:

Präsentationstechniken (schriftlich als auch mündlich) sowie kritische Reflexion der eigenen Arbeitsergebnisse

WOZU:

Um eigene Lösungswege und gewonnene Erkenntnisse vor Fachpublikum darstellen, bewerten und diskutieren zu können.

WAS:

Eigene Arbeitsweise und Ergebnisse präsentieren.

WOMIT:

Präsentationstechniken (schriftlich als auch mündlich) sowie sowie kritische Reflexion der eigenen Arbeitsweise.

WOZU:

Um eigene Lösungswege und gewonnene Erkenntnisse vor Fachpublikum darstellen, bewerten und diskutieren zu können.

### Modulinhalte

#### *Kolloquium*

Das Kolloquium dient der Feststellung, ob die Studentin oder der Student befähigt ist, die Ergebnisse der Bachelorarbeit, ihre fachlichen und methodischen Grundlagen, fachübergreifende Zusammenhänge und außerfachlichen Bezüge mündlich darzustellen, selbständig zu begründen und ihre Bedeutung für die Praxis einzuschätzen

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Kolloquium
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	0 Stunden $\hat{=}$ 0 SWS
<b>Selbststudium</b>	90 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	

**Zwingende Voraussetzungen**

- Modul BAA: Die Bachelorarbeit muss abgeschlossen und bestanden sein, damit sie im Kolloquium ganzheitlich und abschließend präsentiert werden kann.
- Siehe Prüfungsordnung §29, Abs. 2

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung** nein

**Empfohlene Literatur**

**Enthalten in Wahlbereich**

**Enthalten in Vertiefungspaket**

**Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen**

- KOLL in Bachelor Elektrotechnik PO3
- KOLL in Bachelor Elektrotechnik und Informationstechnik PO1
- KOLL in Bachelor Medientechnologie PO4
- KOLL in Bachelor Optometrie PO1
- KOLL in Bachelor Technische Informatik PO3
- KOLL in Bachelor Informatik und Systems-Engineering PO1

**Besonderheiten und Hinweise** Siehe auch Prüfungsordnung §29.

**Letzte Aktualisierung** 23.1.2026, 15:46:38

**6.30 MA1 - Mathematik 1**

---

<b>Modulkürzel</b>	MA1
<b>Modulbezeichnung</b>	Mathematik 1
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	MA1 - Mathematik 1
<b>ECTS credits</b>	10
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	1
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Heiko Knospe
<b>Dozierende*r</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Prof. Dr. Heiko Knospe (Professor Fakultät IME)</li> <li>▪ Prof. Dr. Hubert Randerath (Professor Fakultät IME)</li> <li>▪ Prof. Dr. Beate Rhein (Professorin Fakultät IME)</li></ul>

---

### Learning Outcome(s)

#### Mathematisches Denken

##### WAS:

Die Studierenden sind in der Lage zu erkennen, welche Art von Fragen in der Mathematik behandelt werden und die Arten von Antworten, die die Mathematik geben kann. Sie sind in der Lage, selbst solche Fragen zu stellen.

(Studierende sind in der Lage Wissen zu erkennen welche Art von Fragen, die in der Mathematik behandelt werden, und die Arten von Antworten, die die Mathematik geben kann und kann, und besitzen die Fähigkeit, solche Fragen zu stellen. Dazu gehört die Anerkennung mathematischer Konzepte und das Verständnis ihres Umfangs und ihrer Grenzen sowie die Erweiterung des Umfangs durch Abstraktion und Verallgemeinerung der Ergebnisse. Dazu gehört auch das Verständnis der Sicherheit, die mathematische Überlegungen bieten können.)

##### WOMIT:

In der Vorlesung werden die vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten (aber auch die Grenzen) der Analysis und der linearen Algebra im Bereich der Elektrotechnik dargestellt.

##### WOZU:

Die Studierenden erkennen die Nützlichkeit mathematischer Konzepte in verschiedenen bekannten Gebieten und Anwendungen und sowie in gänzlich neuen Kontexten.

#### Mathematisches Schlussfolgern

##### WAS:

Die Studierenden sind in der Lage eine vorgegebene mathematische Argumentation zu verstehen und zu bewerten sowie selbständig logische Schlüsse zu ziehen. Dies beinhaltet auch die Fähigkeit verschiedene mathematische Aussagen (z.B. Definition, Äquivalenz, Folgerung usw.) zu unterscheiden.

##### WOMIT:

In der Vorlesung wird mathematisches Argumentieren dargestellt indem Ergebnisse nachgewiesen werden, bestimmte Annahmen begründet oder eine Methode zur Lösung eines Problems ausgewählt wird. Dabei wird den Studierenden der Prozess der Entstehung und des Denkens hinter der Theorie demonstriert und die Begründung und Ideen die hinter den Definitionen und Sätzen steht erläutert.

##### WOZU:

Studierende können bekannte mathematische Argumentationen in einem Anwendungskontext verstehen. Sie können einfache Plausibilitätchecks bei den Ergebnissen eigener Programme durchführen. Sie können sich weitere notwendige mathematische Kenntnisse und Fertigkeiten im Anwendungskontext aneignen.

#### Problemlösen

##### WAS:

Studierende sind in der Lage mathematische Aufgabenstellungen (ähnlich den in der Vorlesung behandelten der Analysis und linearen Algebra) in unterschiedlichen Kontexten zu erkennen, Problemstellungen zu formulieren und diese mit den erlernten Methoden zu lösen.

##### WOMIT:

In der Vorlesung und Übung werden verschiedene Problemlösungsstrategien vorgestellt und angewandt (beispielsweise durch Analogien, Verwendung zusätzlicher Informationen).

##### WOZU:

Studierende können Aufgabenstellungen (ähnlich zu denen die im Modul behandelt werden) erkennen und lösen. Sie sollen in die Lage versetzt werden, später auch mit mehr offenen, allgemeineren oder entwicklungsorientierten Fragestellungen umzugehen.

#### Kommunikation

##### WAS:

Studierenden können mathematische Aussagen (mündlich, schriftlich oder anderweitig) (aus dem Bereich Analysis einer Veränderlichen und der linearen Algebra) anderer verstehen und sich mathematisch auf unterschiedliche Weise auszudrücken.

##### WOMIT:

In der Vorlesung wird die korrekte Kommunikation mathematischer Aussagen demonstriert und den Studierenden Lernmaterialien zum Selbststudium bereit gestellt. Die Studierenden üben dies indem sie Aufgaben bearbeiten und Fragestellungen und ihre Lösungsansätze diskutieren und verschriftlichen.

WOZU: Studierende verstehen ingenieurwissenschaftliche Literatur, die zur Beschreibung ihrer Modelle und Methoden mathematische Sprache verwendet und können eigene Argumente oder Methoden präzise kommunizieren.

#### Symbole und Formalismen

##### WAS:

Studierende sind in der Lage symbolische und formale mathematische Sprache und ihre Beziehung zur natürlichen Sprache sowie die Übersetzung zwischen beiden zu verstehen. Dies beinhaltet auch die Fähigkeit, symbolische Anweisungen und Ausdrücke entsprechend den Regeln zu verwenden und zu manipulieren.

##### WOMIT:

In der Vorlesung wird die korrekte Verwendung von Symbolen und der formale Sprache der Mathematik demonstriert. Studierende üben dies an Hand von Aufgabe individuell oder in Gruppenarbeit.

##### WOZU:

Studierende können Symbole und Notationen in Situationen und Kontexten verwenden, die ihnen nicht ganz vertraut sind und in denen unterschiedliche Notationen verwendet werden.

#### Mathematische Inhalte

##### WAS:

Studierende sind in der Lage, Aufgabenstellungen aus den Bereichen Mathematische Grundlagen, Analysis bis zum Begriff des Grenzwertes, Lineare Algebra, einschließlich solcher, die aus einem realweltlichen Bezug entnommen sind, zu lösen.

##### WOMIT:

In der Vorlesung werden die benötigten mathematischen Inhalte vorgestellt. In den Übungen werden die Studierenden angehalten, diese Inhalte auf die gegebenen Aufgaben anzuwenden.

##### WOZU:

Studierende sind in der Lage, in berufspraktischen ingenieurmäßigen Fragestellungen die entsprechenden mathematischen Fragestellungen zu erkennen und diese mit den vermittelten Methoden zu bearbeiten.

---

## Modulinhalte

### Vorlesung / Übungen

#### Grundlagen

- Mengen, Zahlen, Summen, Produkte, Fakultät, Binomialkoeffizienten
- Reelle Zahlen, Anordnung, Intervalle, Betrag, Vollständigkeit
- Aussagenlogik
- Vollständige Induktion
- Abbildungen und ihre Eigenschaften
- Reelle Funktionen, Beschränktheit, Monotonie, Umkehrfunktion

#### Elementare Funktionen

- Polynome und rationale Funktionen
- Potenz-, Wurzel-, Exponential-, Logarithmusfunktionen
- Trigonometrische Funktionen

#### Folgen, Reihen und Stetigkeit

- Reelle Folgen und Grenzwerte
- Reihen und (optional) Konvergenzkriterien
- Potenzreihen und (optional) Konvergenzradius
- Grenzwerte von Funktionswerten
- Stetigkeit und Eigenschaften stetiger Funktionen
- Asymptoten

#### Differentialrechnung

- Differenzierbarkeit und Ableitung
- Ableitungsregeln
- Höhere Ableitungen
- Extremstellen und Kurvendiskussion
- Taylor-Polynom, Taylor-Reihe
- Newton-Verfahren
- Regel von de l'Hospital

#### Vektoren, Matrizen und lineare Gleichungssysteme

- Vektorrechnung im  $\mathbb{R}^n$
- Skalarprodukt
- Vektorprodukt
- Geraden
- Ebenen
- Matrizen und ihre Rechenregeln
- Lineare Gleichungssysteme und Gaußscher Algorithmus
- Lineare Unabhängigkeit, Erzeugendensystem und Basis
- Rang einer Matrix
- Quadratische Matrizen und invertierbare Matrizen
- Determinante
- Cramersche Regel (optional)

#### Komplexe Zahlen

- Normalform und Rechenregeln
- Polar- und Exponentialform
- Komplexe Folgen, Reihen, Funktionen, Potenzreihen, Eulersche Formel
- Potenzen und Wurzeln

### Übungen / Praktikum

Online Mathematik Kurs OMB+ mit den Inhalten:

- Mengen, Zahlen, Bruchrechnung
- Wurzeln, Potenzen, Proportionalität
- Gleichungen in einer Unbekannten

---

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Vorlesung / Übungen</li><li>▪ Übungen / Praktikum</li></ul>
-------------------------------	---

---

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	300 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	57 Stunden $\hat{=}$ 5 SWS
<b>Selbststudium</b>	243 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Schulkenntnisse Mathematik und Vorkurs oder Brückenkurs Mathematik, insbesondere: Zahlen, Bruchrechnen, Terme, Gleichungen, Funktionen, Geraden, quadratische Funktionen, Polynome, Nullstellen, rationale Funktionen, Wurzel-, Potenz, Exponential- und Logarithmusfunktionen, trigonometrische Funktionen, elementare Geometrie, Vektorrechnung, Geraden, Ebenen, Lösung von linearen Gleichungssystemen (mit zwei oder drei Variablen).
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ P. Hartmann, Mathematik für Informatiker, vieweg Verlag</li> <li>▪ T. Westermann, Mathematik für Ingenieure, Springer Verlag</li> <li>▪ T. Rießinger, Mathematik für Ingenieure, Springer Verlag</li> <li>▪ M. Knorrenschild, Mathematik für Ingenieure 1, Hanser Verlag</li> <li>▪ W. Schäfer, G. Trippler, G. Engeln-Müllges (Hrg.), Kompaktkurs Ingenieurmathematik, Fachbuchverlag Leipzig</li> <li>▪ L. Papula, Mathematik für Ingenieure und Naturwissenschaftler, Band 1 und 2, Vieweg+Teubner Verlag</li> <li>▪ G. Hoever, Höhere Mathematik kompakt, Springer Verlag</li> <li>▪ O. Forster, Analysis 1, Vieweg Verlag</li> <li>▪ C. Blatter, Analysis 1, Springer Verlag</li> <li>▪ hm4mint.nrw, Online-Kurs Höhere Mathematik 1</li> <li>▪ M. Spivak, Calculus, Cambridge University Press</li> <li>▪ G. Strang, Lineare Algebra, Springer Verlag</li> <li>▪ H. Grauert, I. Lieb, Differential- und Integralrechnung I, Springer Verlag</li> <li>▪ W. Walter, Analysis 1, Springer Verlag</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MA1 in Bachelor Elektrotechnik PO3</li> <li>▪ MA1 in Bachelor Elektrotechnik und Informationstechnik PO1</li> <li>▪ MA1 in Bachelor Optometrie PO1</li> <li>▪ MA1 in Bachelor Technische Informatik PO3</li> <li>▪ MA1 in Bachelor Informatik und Systems-Engineering PO1</li> </ul>
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

**6.31 MA2 - Mathematik 2**

---

<b>Modulkürzel</b>	MA2
<b>Modulbezeichnung</b>	Mathematik 2
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	MA2 - Mathematik 2
<b>ECTS credits</b>	10
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	2
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Heiko Knospe
<b>Dozierende*r</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Prof. Dr. Heiko Knospe (Professor Fakultät IME)</li> <li>▪ Prof. Dr. Hubert Randerath (Professor Fakultät IME)</li> <li>▪ Prof. Dr. Beate Rhein (Professorin Fakultät IME)</li></ul>

---

### Learning Outcome(s)

#### Mathematisches Denken

##### WAS:

Die Studierenden sind in der Lage zu erkennen, welche Art von Fragen in der Mathematik behandelt werden und die Arten von Antworten, die die Mathematik geben kann. Sie sind in der Lage, selbst solche Fragen zu stellen.

(Studierende sind in der Lage Wissen zu erkennen welche Art von Fragen, die in der Mathematik behandelt werden, und die Arten von Antworten, die die Mathematik geben kann und kann, und besitzen die Fähigkeit, solche Fragen zu stellen. Dazu gehört die Anerkennung mathematischer Konzepte und das Verständnis ihres Umfangs und ihrer Grenzen sowie die Erweiterung des Umfangs durch Abstraktion und Verallgemeinerung der Ergebnisse. Dazu gehört auch das Verständnis der Sicherheit, die mathematische Überlegungen bieten können.)

##### WOMIT:

In der Vorlesung werden die vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten (aber auch die Grenzen) der Analysis und der linearen Algebra im Bereich der Medientechnologie dargestellt.

##### WOZU:

Die Studierenden erkennen die Nützlichkeit mathematischer Konzepte in verschiedenen bekannten Gebieten und Anwendungen und sowie in gänzlich neuen Kontexten.

#### Mathematisches Schlussfolgern

##### WAS:

Die Studierenden sind in der Lage eine vorgegebene mathematische Argumentationen zu verstehen und zu bewerten sowie selbständig logische Schlüsse zu ziehen. Dies beinhaltet auch die Fähigkeit verschiedene mathematischen Aussagen (z.B. Definition, Äquivalenz, Folgerung usw.) zu unterscheiden.

##### WOMIT:

In der Vorlesung wird mathematisches Argumentieren dargestellt indem Ergebnisse nachgewiesen werden, bestimmte Annahmen begründet oder eine Methode zur Lösung eines Problems ausgewählt wird. Dabei wird den Studierenden der Prozess der Entstehung und des Denkens hinter der Theorie demonstriert und die Begründung und Ideen die hinter den Definitionen und Sätzen steht erläutert.

##### WOZU:

Studierende können bekannte mathematische Argumentationen in einem Anwendungskontext verstehen. Sie können einfache Plausibilitätchecks bei den Ergebnissen eigener Programme durchführen. Sie können sich weitere notwendige mathematische Kenntnisse und Fertigkeiten im Anwendungskontext aneignen.

#### Problemlösen

##### WAS:

Studierende sind in der Lage mathematische Aufgabenstellungen (ähnlich den in der Vorlesung behandelten aus dem Bereich der Infinitesimalrechnung einer oder mehrerer Veränderlicher oder der Differentialgleichungen) in unterschiedlichen Kontexten zu erkennen, Problemstellungen zu formulieren und diese mit den erlernten Methoden zu lösen.

##### WOMIT:

In der Vorlesung und Übung werden verschiedene Problemlösungsstrategien vorgestellt und angewandt (beispielsweise durch Analogien, Verwendung zusätzlicher Informationen).

##### WOZU:

Studierende können Aufgabenstellungen (ähnlich zu denen die im Modul behandelt werden) erkennen und lösen. Sie sollen in die Lage versetzt werden, später auch mit mehr offenen, allgemeineren oder entwicklungsorientierten Fragestellungen umzugehen.

#### Kommunikation

##### WAS:

Studierenden können mathematische Aussagen (mündlich, schriftlich oder anderweitig) aus dem Bereich Infinitesimalrechnung einer oder mehrerer Veränderlicher oder der Differentialgleichungen anderer verstehen und sich mathematisch auf unterschiedliche Weise auszudrücken.

##### WOMIT:

In der Vorlesung wird die korrekte Kommunikation mathematischer Aussagen demonstriert und den Studierenden Lernmaterialien zum Selbststudium bereit gestellt. Die Studierenden üben dies indem sie Aufgaben bearbeiten und Fragestellungen und ihre Lösungsansätze diskutieren und verschriftlichen.

WOZU: Studierende verstehen ingenieurwissenschaftliche Literatur, die zur Beschreibung ihrer Modelle und Methoden mathematische Sprache verwendet und können eigene Argumente oder Methoden präzise kommunizieren.

Symbole und Formalismen

WAS:

Studierende sind in der Lage symbolische und formale mathematische Sprache und ihre Beziehung zur natürlichen Sprache sowie die Übersetzung zwischen beiden zu verstehen. Dies beinhaltet auch die Fähigkeit, symbolische Anweisungen und Ausdrücke entsprechend den Regeln zu verwenden und zu manipulieren.

WOMIT:

In der Vorlesung wird die korrekte Verwendung von Symbolen und der formale Sprache der Mathematik demonstriert. Studierende üben dies an Hand von Aufgabe individuell oder in Gruppenarbeit.

WOZU:

Studierende können Symbole und Notationen in Situationen und Kontexten verwenden, die ihnen nicht ganz vertraut sind und in denen unterschiedliche Notationen verwendet werden.

Mathematische Inhalte

WAS:

Studierende sind in der Lage, Aufgabenstellungen aus den Bereichen der Differential- und Integralrechnung, der Reihen und der gewöhnlichen Differentialgleichungen, einschließlich solcher, die aus einem realweltlichen Bezug entnommen sind, zu lösen.

WOMIT:

In der Vorlesung werden die benötigten mathematischen Inhalte vorgestellt. In den Übungen werden die Studierenden angehalten, diese Inhalte auf die gegebenen Aufgaben anzuwenden.

WOZU:

Studierende sind in der Lage, in berufspraktischen ingenieurmäßigen Fragestellungen die entsprechenden mathematischen Fragestellungen zu erkennen und diese mit den vermittelten Methoden zu bearbeiten.

---

**Modulinhalte**

**Vorlesung / Übungen**

Integralrechnung

- Riemann-Integral, Definition und Eigenschaften
- Hauptsatz der Differential- und Integralrechnung
- Uneigentliche Integrale
- Partielle Integration
- Substitutionsregel
- Partialbruchzerlegung

Gewöhnliche Differentialgleichungen

- DGL erster Ordnung mit trennbaren Variablen
- Lineare DGL erster Ordnung mit konstanten Koeffizienten
- Lineare DGL zweiter Ordnung mit konstanten Koeffizienten

Funktionen von mehreren Variablen

- Skalarfunktionen und Vektorfelder
- Grenzwert und Stetigkeit
- Partielle Ableitungen und Gradient
- Jacobi-Matrix
- Höhere partielle Ableitungen
- Extremwerte
- Fehlerfortpflanzung
- Implizite Funktionen
- Mehrdimensionale Integration

Vektorräume und lineare Abbildungen

- Gruppen, Körper, Endliche Körper
- Vektorräume und Untervektorräume
- Lineare Abbildungen
- Lineare Unabhängigkeit, Dimension und Rang
- Determinante
- Euklidische und unitäre Vektorräume, Skalarprodukt, Norm, Gram-Schmidt Orthogonalisierung
- Orthogonale und unitäre Matrizen
- Symmetrische und Hermitesche Matrizen
- Eigenwerte und Eigenvektoren
- Koordinaten und Basiswechsel
- Diagonalisierbare Matrizen und Normalformen (optional)
- Matrixzerlegungen (optional)
- Homogene Koordinaten (optional)

**Übungen / Praktikum**

**Lehr- und Lernmethoden**                   ▪ Vorlesung / Übungen  
   ▪ Übungen / Praktikum

**Prüfungsformen mit Gewichtung**       siehe Prüfungsordnung

**Workload**                               300 Stunden

**Präsenzzeit**                           57 Stunden  $\hat{=}$  5 SWS

**Selbststudium**                       243 Stunden

**Empfohlene Voraussetzungen**       ▪ Modul MA1: Das Modul baut inhaltlich auf dem Modul Mathematik 1 auf und setzt dessen Inhalt voraus.  
   ▪ Mathematik 1, insbesondere:  
   Grundlagen, Elementare Funktionen, Folgen, Reihen, Stetigkeit, Differentialrechnung, Vektoren, Matrizen, lineare Gleichungssysteme.

**Zwingende Voraussetzungen** Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)

---

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung** nein

---

- Empfohlene Literatur**
- P. Hartmann, Mathematik für Informatiker, Vieweg Verlag
  - T. Westermann, Mathematik für Ingenieure, Springer Verlag
  - T. Rießinger, Mathematik für Ingenieure, Springer Verlag
  - W. Schäfer, G. Trippler, G. Engeln-Müllges (Hrg.), Kompaktkurs Ingenieurmathematik, Fachbuchverlag Leipzig
  - L. Papula, Mathematik für Ingenieure und Naturwissenschaftler, Band 1 und 2, Vieweg+Teubner Verlag
  - G. Strang, Lineare Algebra, Springer Verlag
  - G. Fischer, Lineare Algebra, Springer Verlag
  - D. C. Lay, Linear Algebra and its Applications, Addison Wesley Verlag
  - C. Blatter, Analysis 1 und Analysis 2, Springer Verlag
  - W. Walter, Analysis 1 und Analysis 2, Springer Verlag
  - O. Forster, Analysis 1 und Analysis 2, Springer Verlag
  - M. Knorrenschild, Mathematik für Ingenieure 2, Hanser Verlag
- 

**Enthalten in Wahlbereich**

---

**Enthalten in Vertiefungspaket**

---

- Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen**
- MA2 in Bachelor Elektrotechnik PO3
  - MA2 in Bachelor Elektrotechnik und Informationstechnik PO1
  - MA2 in Bachelor Technische Informatik PO3
  - MA2 in Bachelor Informatik und Systems-Engineering PO1
- 

**Besonderheiten und Hinweise**

---

**Letzte Aktualisierung** 19.7.2025, 14:32:16

---

**6.32 MEG - Medienethik und Gesellschaft**

<b>Modulkürzel</b>	MEG
<b>Modulbezeichnung</b>	Medienethik und Gesellschaft
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	MEG - Medienethik und Gesellschaft
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Ingrid Scheffler
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Ingrid Scheffler (Professorin Fakultät 03)

**Learning Outcome(s)**

Die Studierenden erlernen Theorien und ein fundiertes Bewusstsein bezüglich medienethischer Kernfragen im Bereich der Medienproduktionsprozesse.

WAS: Die Studierenden erkennen und reflektieren medienethische Konflikte in Theorie und Praxis und werden darauf vorbereitet Konfliktfälle in realen Situationen vor diesem Hintergrund einzuordnen und begründet zu bewerten unter Verwendung der grundlegenden Begriffe der Medienethik.

WOMIT: Indem im Seminar medienethische Themen und Theorien vermittelt und diese mit einer Hausarbeit erarbeitet werden. Darauf basierend erfolgt die Erstellung eines eigenen Projektes zu einer praktischen medienethischen Fragestellung.

WOZU: um bei medialen Produktionsabläufen mit ökonomischen und projektbezogenen Rahmenbedingungen, den medienethischem Hintergrund zu erkennen und zu bewerten und zu bearbeiten.

**Modulinhalte**

**Seminar**

Grundbegriffe der Ethik:

- Definition von Ethik, Moral und Medienethik
- Normen und Idealnomen
- Ebenen/Bereiche der Medienethik
- Anwendungsfelder der Medienethik
- Grundsätze des wissenschaftlichen Arbeitens
- Ganzheitliches Problemverständnis - Philosophie und Technik

Medienethik als angewandte bereichsspezifische Ethik und Codes:

- Medienethik und allgemeine Ethik
- Verantwortung als Grundlage der Medienethik - Grenzen von Moral und Ethik
- Ethische Richtlinien im Bereich Medien, Informatik, Ingenieure und Design
- (Medienethik und Medienrecht)

Medienethik/Bereiche in der Praxis im Bereich Medientechnologie:

- Medienethik und Journalismus (z.B. Mohammed Karikaturen, Leser-Journalismus)
- Medienethik und Gestaltung (Bildethik, Werbeformate, Webdarstellungen)
- Medienethik und VR/AR (Langzeitaufenthalte in VR und Auswirkungen, Virtualisierung von sozialen Interaktionen, Simulierung von Horrorszenarien, Gefährliche Inhalte, Erzeugung von Traumata durch grenzwertige Darstellungen, VR und Datenschutz – Datenerhebung von Emotionen und Körperbewegungen (Neuromarketing)
- Medienethik und Medienmacht (z.B. die gesellschaftliche Verantwortung von Wikileaks, Wikipedia, Google, etc.)
- Medienethik und soziale Netzwerke (z.B. Verantwortung für Userdaten, Netiquette)
- Medienethik und Big Data und Privatsphäre (Mangel an Informationsgerechtigkeit, Autonomie und Transparenz)
- Manipulation: Socials Bots, Telephone fake Likes in Socialmedia
- etc.

**Projekt**

Erstellung eines eigenen Projektes zu einer praktischen medienethischen Fragestellung.

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Seminar</li> <li>▪ Projekt</li> </ul>
-------------------------------	--

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
--------------------------------------	-----------------------

<b>Workload</b>	150 Stunden
-----------------	-------------

<b>Präsenzzeit</b>	23 Stunden $\hat{=}$ 2 SWS
--------------------	----------------------------

<b>Selbststudium</b>	127 Stunden
----------------------	-------------

<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Modul CMD2: Die Studierenden erlernen Theorien und ein fundiertes Bewusstsein bezüglich medienethischer Kernfragen im Bereich der Medienproduktionsprozesse und müssen diese im Bereich der Mediengestaltungsthemen auch anwenden können. Daher sind Kompetenzen aus dem Grundstudium wichtig.
-----------------------------------	--

<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Seminar erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80% aller Seminartermine (3 SWS)</li> <li>▪ Projekt erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80 % der Termine</li> </ul>
----------------------------------	--

<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
--	------

<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Philip Brey: The ethics of representation and action in virtual reality; Twente University, Fac. WMW/SW, Enschede, the Netherlands, 1999</li> <li>▪ Melanie Julia Heise: EinFach Philosophieren: Medienethik, Taschenbuch; 1. November 2014</li> <li>▪ von Christian Bauer (Herausgeber), Gertrud Nolte (Herausgeber), Gerhard Schweppenhäuser (Herausgeber): Ethik und Moral in Kommunikation und Gestaltung Broschiert; 1. Januar 2015</li> <li>▪ Alexander Göbel: Ethik und Werbung. Wenn die Geschmacksgrenze gezielt überschritten wird; Taschenbuch – 26. Juli 2013</li> <li>▪ Christian Schicha; Carsten Brosda: Handbuch der Medienethik; VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010</li> </ul>
-----------------------------	--

**Enthalten in  
Wahlbereich**

---

**Enthalten in  
Vertiefungspaket**

---

**Verwendung des  
Moduls in  
weiteren Studiengängen**      MEG in Bachelor Medientechnologie PO4

---

**Besonderheiten und  
Hinweise**

---

**Letzte Aktualisierung**      1.2.2026, 16:44:56

---

### 6.33 MLO - Machine Learning Operations

<b>Modulkürzel</b>	MLO
<b>Modulbezeichnung</b>	Machine Learning Operations
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	MLO - Machine Learning Operations
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch und englisch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Erstmaliges Angebot</b>	Wintersemester 2025
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Pascal Cerfontaine
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Pascal Cerfontaine (Professor Fakultät IME)

#### Learning Outcome(s)

(WAS) Die Studierenden erwerben Kenntnisse und Fertigkeiten für die Entwicklung, Bereitstellung, Verwaltung, Überwachung und Wartung von Machine-Learning-Systemen im produktiven Einsatz. Sie verstehen den Lebenszyklus von ML-Modellen und lernen, diesen systematisch zu gestalten und zu automatisieren,  
(WOMIT) indem sie in Vorlesungen/Übungen Konzepte, Werkzeuge und Best Practices der MLOps kennenlernen und diese in aufeinander aufbauenden praktischen Aufgaben selbst anwenden,  
(WOZU) um robuste, skalierbare und reproduzierbare ML-Anwendungen zu entwickeln, die auch unter realen Bedingungen zuverlässig funktionieren und in Produktionsumgebungen betrieben werden können.



**Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen**

- MLO in Bachelor Medientechnologie PO4
- MLO in Bachelor Technische Informatik PO3
- MLO in Bachelor Informatik und Systems-Engineering PO1

**Besonderheiten und Hinweise** Wechsel der Lehrveranstaltung von Winter- auf Sommersemester ab Sommersemester 2026.

**Letzte Aktualisierung** 19.12.2025, 09:48:07

**6.34 MUS - Medienübertragung und -speicherung**

<b>Modulkürzel</b>	MUS
<b>Modulbezeichnung</b>	Medienübertragung und -speicherung
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	MUS - Medienübertragung und -speicherung
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Ruelberg
<b>Dozierende*r</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prof. Dr.-Ing. Klaus Ruelberg (Professor Fakultät IME)</li> <li>▪ Prof. Dr.-Ing. Luigi Lo Iacono (ehemaliger Professor Fakultät IME)</li> </ul>

**Learning Outcome(s)**

Was:

Die Studierenden lernen Systeme und Komponenten zur Medienübertragung und Speicherung kennen und werden befähigt, solche Systeme zu analysieren und zu planen.

Womit:

Im Rahmen einer Vorlesung lernen die Studierenden die Eigenschaften verschiedener Übertragungswege und Technologien zur Mediendistribution und Speicherung kennen. Zudem ermöglicht die Veranstaltung einen praktisch Einblick in die Übertragungstechnik.

Wozu:

Systeme zur Medienverbreitung und -speicherung sind zentrale Elemente einer medialen Produktionskette. Die in der Lehrveranstaltung erworbener Kenntnisse und Kompetenzen sind eine wichtige Voraussetzung für Studierende, die in den o.g. Handlungsfeldern einen Arbeitsplatz anstreben.

**Modulinhalte****Vorlesung / Übungen**

- Multiplexing von Mediendaten
  - Übertragungswege für Rundfunksignale und deren Kanaleigenschaften, Kanalmodelle
  - Verfahren zur Fehlerkorrektur (FEC) und digitale Modulationsverfahren (DVB-Standards)
  - Technologien für Massenspeicher
  - Medienspezifische Anforderungen an Massenspeicher
  - Mediendatenformate und Metadaten
  - Mediendatenbanken
  - Archivierungssysteme für Mediendaten
- 
- Konformität von Multiplex-Datenströmen prüfen und beurteilen, logische Fehler entdecken
  - Digitale TV-Signale im Basisband analysieren und beurteilen
  - Standard-Dokumente in englischer Sprache lesen und einordnen
  - Rundfunk-Übertragungssysteme in ihrer Gesamtheit analysieren und beurteilen
  - Workflows in der Medienproduktion analysieren und beurteilen
  - Anforderungen an Content-Speicher- und Archivierungssysteme ermitteln und dokumentieren
  - Datenbanken zur Verwaltung von Mediendaten modellieren, implementieren und anfragen

**Lehr- und Lernmethoden** Vorlesung / Übungen

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	45 Stunden $\hat{=}$ 4 SWS
<b>Selbststudium</b>	105 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Elektronik, Elektronische Medien 1 und 2
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul EMAM: -</li> <li>▪ Modul INF1: -</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digital Video and Audio Broadcasting Technology, Walter Fischer, 2020, Springer Cham, eBook ISBN978-3-030-32185-7, Published: 03 January 2020</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK12 - Vertiefungspaket 1 Teil 2</li> <li>▪ VPK22 - Vertiefungspaket 2 Teil 2</li> <li>▪ VPK32 - Vertiefungspaket 3 Teil 2</li> <li>▪ VPK42 - Vertiefungspaket 4 Teil 2</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	MDW - Mediendistribution und -wiedergabe
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	MUS in Bachelor Medientechnologie PO4
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

### 6.35 NDQ - Nachhaltigkeit durch Qualität

<b>Modulkürzel</b>	NDQ
<b>Modulbezeichnung</b>	Nachhaltigkeit durch Qualität
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	NDQ - Nachhaltigkeit durch Qualität
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Ansgar Beuten
<b>Dozierende*r</b>	Ansgar Beuten (Lehrbeauftragter)

#### Learning Outcome(s)

Die Studierenden kennen die verschiedenen Formen von Nachhaltigkeit (ökologisch, ökonomisch, sozial), können diese voneinander abgrenzen und im Kontext erläutern.

Die Studierenden können für die verschiedenen Formen von Nachhaltigkeit Ziele definieren, Kennzahlen ableiten und Ansätze im Hinblick auf Nachhaltigkeit bewerten.

Die Studierenden können Nachhaltigkeit zielgruppenspezifisch argumentieren und fachlich vertreten.

Die Studierenden sind in der Lage das Mindset eines Gegenübers in Themen der Nachhaltigkeit positiv zu verändern.

Die Studierenden können verschiedene Arten von Qualität benennen, erkennen, erklären und differenzieren.

Die Studierenden können verschiedene Methoden des Qualitätsmanagements erkennen, erklären, differenzieren und anwenden.

Die Studierenden kennen verschiedene Werkzeuge des Qualitätsmanagements und können diese erklären und anwenden.

Die Studierenden sind in der Lage, Verbindung zwischen Nachhaltigkeit und Qualität herzustellen, Abhängigkeiten zu erkennen und zu analysieren. Die Studierenden können durch Anwenden der erlernten Methoden und Werkzeuge Nachhaltigkeit erzeugen und optimieren.

#### Modulinhalte

##### **Vorlesung**

Die Studierenden kennen die verschiedenen Formen von Nachhaltigkeit (ökologisch, ökonomisch, sozial), können diese voneinander abgrenzen und im Kontext erläutern.

Die Studierenden können für die verschiedenen Formen von Nachhaltigkeit Ziele definieren, Kennzahlen ableiten und Ansätze im Hinblick auf Nachhaltigkeit bewerten.

Die Studierenden können Nachhaltigkeit zielgruppenspezifisch argumentieren und fachlich vertreten.

Die Studierenden sind in der Lage das Mindset eines Gegenübers in Themen der Nachhaltigkeit positiv zu verändern.

Die Studierenden können verschiedene Arten von Qualität benennen, erkennen, erklären und differenzieren.

Die Studierenden können verschiedene Methoden des Qualitätsmanagements erkennen, erklären, differenzieren und anwenden.

Die Studierenden kennen verschiedene Werkzeuge des Qualitätsmanagements und können diese erklären und anwenden.

Die Studierenden sind in der Lage, Verbindung zwischen Nachhaltigkeit und Qualität herzustellen, Abhängigkeiten zu erkennen und zu analysieren. Die Studierenden können durch Anwenden der erlernten Methoden und Werkzeuge Nachhaltigkeit erzeugen und optimieren.

##### **seminaristischer Unterricht**

identisch zu Vorlesung

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vorlesung</li> <li>▪ seminaristischer Unterricht</li> </ul>
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	45 Stunden $\hat{=}$ 4 SWS
<b>Selbststudium</b>	105 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul MA1: erforderlich für das Verständnis statistischer Methoden</li> <li>▪ Modul MA2: erforderlich für das Verständnis statistischer Methoden</li> <li>▪ Mathematik 1 und Mathematik 2, um bei den Werkzeugen des Qualitätsmanagements ein Verständnis für die statistischen Methoden zu ermöglichen.</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	seminaristischer Unterricht erfordert Anwesenheit im Umfang von: An mindesten acht Terminen des Seminars müssen sich die Studierenden anwesend sein und sich beteiligen.
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	WPB - Wahlmodul
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ NDQ in Bachelor Elektrotechnik PO3</li> <li>▪ NDQ in Bachelor Elektrotechnik und Informationstechnik PO1</li> <li>▪ NDQ in Bachelor Medientechnologie PO4</li> <li>▪ NDQ in Bachelor Optometrie PO1</li> <li>▪ NDQ in Bachelor Technische Informatik PO3</li> <li>▪ NDQ in Bachelor Informatik und Systems-Engineering PO1</li> </ul>
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

### 6.36 PHO1 - Optisch abbildende Systeme

<b>Modulkürzel</b>	PHO1
<b>Modulbezeichnung</b>	Optisch abbildende Systeme
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	PHO1 - Phototechnik 1
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	1
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Gregor Fischer
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Gregor Fischer (Professor Fakultät IME)

#### Learning Outcome(s)

Was: Das Modul vermittelt die Grundlagen der Physik des Lichts inkl. Reflexion und Absorption, sowie der geometrischen Optik und der optischen Bildgestaltung. Die Studierenden lernen die Phänomene zu verstehen und anschaulich zu erklären und formelmäßig mathematisch umzusetzen. Neben der Berechnung werden auch durch die Konstruktion von Strahlengängen die Besonderheiten optischer Systeme verstanden und analysiert.

Womit: Durch Vorlesung und Übung werden die theoretischen Kenntnisse vermittelt und in Zusammenhang zur Bildentstehung in der Digitalfotografie gebracht. Die Übung analysiert beispielhafte Anordnungen und Vorgänge, modelliert diese als physikalische Formeln oder Skizzen und berechnet bzw. konstruiert gegebene Fragestellungen.

Wozu: Sowohl die formelmäßige Modellierung und Berechnung als auch die graphische Darstellung und Diskussion technischer Zusammenhänge sind Basiskompetenzen im Ingenieurberuf. Zur erfolgreichen Zusammenarbeit in Teams werden ihre Darstellung und Visualisierung gefordert. Die Grundlagen der fotografischen Optik sind ein wesentlicher Bestandteil medientechnischer Systeme und damit essentiell für Studierende die in den Handlungsfeldern HF1 und 2 arbeiten wollen.



**Empfohlene Voraussetzungen** keine

**Zwingende Voraussetzungen** Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung** nein

- Empfohlene Literatur**
- E. Hecht, Optik, Oldenbourg
  - Pedrotti/Bausch/Schmitt, Optik für Ingenieure, Springer
  - Naumann/Schröder, Bauelemente der Optik, Hanser
  - G. Schröder, Technische Optik, Vogel
  - G. Schröder, Technische Fotografie, Vogel
  - W. Baier, Optik, Perspektive und Rechnungen in der Fotografie, FBV Leipzig
  - J. Flügge, Studienbuch zur technischen Optik, UTB Vandenhoeck
  - J. Flügge, Leitfaden der geometrischen Optik und des Optikrechnens, UTB Vandenhoeck

**Enthalten in Wahlbereich**

**Enthalten in Vertiefungspaket**

**Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen** PHO1 in Bachelor Medientechnologie PO4

**Besonderheiten und Hinweise**

**Letzte Aktualisierung** 10.12.2025, 16:20:49

**6.37 PHO2 - Technologien der photographischen Bildgebung**

<b>Modulkürzel</b>	PHO2
<b>Modulbezeichnung</b>	Technologien der photographischen Bildgebung
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	PHO2 - Phototechnik 2
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	2
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Gregor Fischer
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Gregor Fischer (Professor Fakultät IME)

**Learning Outcome(s)**

Was: Das Modul vermittelt die Grundlagen der Photometrie, die aktuellen technischen Konzepte zur Strahlungserzeugung und zum Strahlungsempfang sowie der Beleuchtungstechnik. Die Studierenden lernen die Phänomene zu verstehen und anschaulich zu erklären und formelmäßig mathematisch umzusetzen. Die Leistungsfähigkeit fotografischer Systeme wird dabei in Bezug zu den Anforderungen des menschlichen Auges gesetzt.

Womit: Durch Vorlesung und Übung werden die theoretischen Kenntnisse vermittelt und in Zusammenhang zur Bildentstehung in der Digitalfotografie gebracht. Die Übung analysiert beispielhafte Anordnungen und Vorgänge, modelliert diese als physikalische Formeln oder Skizzen und berechnet bzw. konstruiert gegebene Fragestellungen.

Wozu: Sowohl die formelmäßige Modellierung und Berechnung als auch die graphische Darstellung und Diskussion technischer Zusammenhänge sind Basiskompetenzen im Ingenieurberuf. Zur erfolgreichen Zusammenarbeit in Teams werden ihre Darstellung und Visualisierung gefordert. Die Grundlagen fotografischer Systeme sind ein wesentlicher Bestandteil medientechnischer Systeme und damit essentiell für Studierende die in den Handlungsfeldern HF1 und 2 arbeiten wollen.

**Modulinhalte**

**Vorlesung / Übungen**

- Photometrische Grundlagen:  
Definitionen der radiometrischen, spektralen und photometrischen Strahlungsgrößen;  
Photometrische Gesetze; lichttechnische Berechnungen einfacher Strahlungsgeometrien
- Grundlagen der Strahlungserzeugung: Emissionsmechanismen und Spektralverteilungen von Lichtquellen;  
Temperaturstrahlungsgesetze; Betriebsgesetze für technische Lichtquellen wie Glühlampen und LEDs
- Grundlagen von Strahlungsempfängern: spektrale und Richtempfindlichkeit; Halbleiterdetektoren
- Belichtungssteuerung: Grundlagen digitaler Bildsensoren, Definition der ISO-Empfindlichkeit; Strahlungsvermittlung durch abbildende Optik; digitale Sensitometrie
- Grundlagen der Beleuchtungstechnik: Scheinwerfertechnik; Grundsätze der Lichtführung; Beleuchtungsmodelle

**Praktikum**

- Photographische Messtechnik und Lichtmesstechnik anwenden
- Richtungsempfindlichkeiten (Empfänger) und Lichtstärkeverteilungskurve (Strahler) messtechnisch bestimmen
- optische und elektronische Mittel zur spektralen Anpassung zwischen Lichtquelle und Empfänger gezielt einsetzen
- Messtechnik zur Belichtungssteuerung und zum Weißabgleich zielorientiert einsetzen
- Lichtführung zur Ausleuchtung und zur Kontraststeuerung einrichten
- Ergebnisse darstellen und dokumentieren

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vorlesung / Übungen</li> <li>▪ Praktikum</li> </ul>
-------------------------------	--

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
--------------------------------------	-----------------------

<b>Workload</b>	150 Stunden
-----------------	-------------

<b>Präsenzzeit</b>	45 Stunden $\hat{=}$ 4 SWS
--------------------	----------------------------

<b>Selbststudium</b>	105 Stunden
----------------------	-------------

<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	keine
-----------------------------------	-------

<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 4 Praktikumsversuche</li> <li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li> </ul>
----------------------------------	---

<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
--	------

<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Allgemein</li> <li>▪ Pedrotti/Bausch/Schmitt, Optik für Ingenieure, Springer</li> <li>▪ Naumann/Schröder, Bauelemente der Optik, Hanser</li> <li>▪ G. Schröder, Technische Optik, Vogel</li> <li>▪ G. Schröder, Technische Fotografie, Vogel</li> <li>▪ H.A.E. Keitz, Lichtberechnungen und Lichtmessungen, Philips TB</li> <li>▪ E. Helbig, Grundlagen der Lichtmesstechnik, Akademische Verlagsgesellschaft Geest &amp; Portig, 1972</li> </ul>
-----------------------------	--

<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	
---------------------------------	--

<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	
--------------------------------------	--

<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	PHO2 in Bachelor Medientechnologie PO4
--	--

---

**Besonderheiten und  
Hinweise**

---

**Letzte Aktualisierung** 19.7.2025, 14:32:16

**6.38 PHO3 - Grundlagen der Bildsensor- undameratechnik**

<b>Modulkürzel</b>	PHO3
<b>Modulbezeichnung</b>	Grundlagen der Bildsensor- undameratechnik
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	PHO3 - Phototechnik 3
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	3
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Dirk Poggemann
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Dirk Poggemann (Professor Fakultät IME)

**Learning Outcome(s)**

WAS: Grundlegenden Aufbau und Funktionsweise einer Kamera darstellen und erklären und die Spezifitäten verschiedener Kameratypen gegenüberstellen

WOMIT: Wird im Vortrag durch Dozenten vermittelt, Übungsaufgaben werden in der Übung besprochen und Studierende erhalten weitere Übungsaufgaben zum eigenverantwortlichen Lernen. Im Praktikum wenden die Studierenden unterschiedliche Kameratypen an und vermessen die Eigenschaften.

WOZU: Grundlage für die Entwicklung, Anwendung und Bewertung von Kamerasystemen.

WAS: Die Funktionsweisen und Kenngrößen verschiedener Bildsensortechnologien verstehen und erläutern

WOMIT: Wird im Vortrag durch Dozenten vermittelt, Studierende erhalten Datenblätter zu verschiedenen Bildsensortechnologien und analysieren und vergleichen die Kenngrößen.

WOZU: Die Eigenschaften von Bildsensoren sind essentiell für die Eigenschaften und Beurteilung von digitalen Kamerasystemen und die weitere Bildverarbeitungskette.

WAS: Die grundlegenden Funktionen der Bildverarbeitungskette innerhalb einer digitalen Kamera benennen und erklären und Rohdaten messtechnisch analysieren

WOMIT: Wird im Vortrag durch Dozenten vermittelt und im Praktikum in Versuchen praktisch angewendet.

WOZU: Erstellen und bewerten von Bildaufnahmesystemen und aufgenommenen Bildern.



**Letzte Aktualisierung** 1.2.2026, 16:38:30

### 6.39 PMP - Praxis- und Mobilitätsphase

<b>Modulkürzel</b>	PMP
<b>Modulbezeichnung</b>	Praxis- und Mobilitätsphase
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	PMP - Praxis- und Mobilitätsphase
<b>ECTS credits</b>	15
<b>Sprache</b>	deutsch und englisch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	7
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Semester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Studiengangsleiter(in) Bachelor Medientechnologie (undefined)
<b>Dozierende*r</b>	
<b>Learning Outcome(s)</b>	<p>WAS: Bearbeiten von konkreten wissenschaftlich-technischer Problemstellungen im Berufsfeld der Medientechnologie</p> <p>WOMIT: Anwenden fachlicher und methodischer Kenntnisse und Fertigkeiten sowie persönlicher und sozialer Fähigkeiten und Fertigkeiten in einem betrieblichen Umfeld.</p> <p>WOZU: Je nach betrieblichem Umfeld werden hier eine oder mehrere der Handlungsfelder H1 - H5 in unterschiedliche Intensität geübt.</p> <p>WAS: Die Anwendung der Studieninhalte in der beruflichen Praxis einordnen und reflektieren.</p> <p>WOMIT: Durchgeführte Arbeiten, Erkenntnisse und Erfahrungen dokumentieren und präsentieren.</p> <p>WOZU: Um persönliche Neigungen sowie mögliche zukünftige Berufsbilder miteinander zu vergleichen und zu bewerten.</p>
<b>Modulinhalte</b>	
<b>externes Praktikum</b>	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	externes Praktikum
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	450 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	0 Stunden ± 0 SWS
<b>Selbststudium</b>	450 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	Insgesamt 140 LP (ECTS) nach §12 der Prüfungsordnung erreicht, davon mindestens 80 LP (ECTS) aus Modulen der ersten 3 Semester. (Betrifft nur Prüfungsordnungsversion 4)
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein

---

**Empfohlene Literatur**

---

- Enthalten in Wahlbereich**
- VPK13 - Vertiefungspaket 1 Teil 3
  - VPK23 - Vertiefungspaket 2 Teil 3
  - VPK33 - Vertiefungspaket 3 Teil 3
  - VPK43 - Vertiefungspaket 4 Teil 3
- 

**Enthalten in Vertiefungspaket**

---

**Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen** PMP in Bachelor Medientechnologie PO4

---

**Besonderheiten und Hinweise** Die Anmeldung erfolgt durch einen Antrag an den Prüfungsausschuss. Antrag und weitere Informationen sind in ILU hinterlegt: <https://ilu.th-koeln.de/goto.php/fold/302850>

---

**Letzte Aktualisierung** 2.2.2026, 20:11:14

---

## 6.40 PMPT - Projekt Medienproduktionstechnik

<b>Modulkürzel</b>	PMPT
<b>Modulbezeichnung</b>	Projekt Medienproduktionstechnik
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	PMPT - Projekt Medienproduktionstechnik
<b>ECTS credits</b>	6
<b>Sprache</b>	englisch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Ulrich Reiter
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Ulrich Reiter (Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

WAS: Studierende erstellen im Team Ton- oder Videoproduktionen oder wenden medientechnische Produktionsausstattung im fachspezifischen Kontext an. Dabei analysieren sie die Vorgaben eines Auftraggebers, organisieren den Projektablauf selbständig und lernen dazu typische Verfahren der Projektplanung, -organisation und -durchführung kennen. Sie dokumentieren ihre Arbeit.

WOMIT: Studierende wenden die in den Modulen TST und VST erlangten Kenntnisse und Fähigkeiten praktisch an.

WOZU: Studierende werden befähigt, fachspezifische Aufgabenstellungen zu analysieren, Lösungskonzepte zu entwickeln und technische Systeme im Bereich der audiovisuellen Medienproduktion zu erstellen.

### Modulinhalte

#### *Projekt*

- Durchführung einer Medienproduktion oder Entwicklung eines Systems aus dem Bereich der Medienproduktionstechnik
- Selbstorganisation eines Projektes, Arbeiten im Team

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Projekt
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	180 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	12 Stunden $\hat{=}$ 1 SWS
<b>Selbststudium</b>	168 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	- Inhalte der Module TST und VST

<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul TST: Die erfolgreiche Durchführung der Projekte in PMPT bedingt die Kompetenzen aus TST und VST, je nach Projektthema in unterschiedlicher Gewichtung. Da es sich bei den Projekten jedoch um Arbeit im Team handelt, können fehlende Kompetenzen durch Kommilitonen ausgeglichen werden, die über diese Kompetenzen bereits verfügen. Deshalb werden nicht beide Module TST und VST gleichzeitig als Voraussetzung gefordert, sondern nur eines davon. Dadurch bleibt weiterhin eine Studierbarkeit in Regelstudienzeit gewährleistet, wenn ein Modul nicht im ersten Anlauf erfolgreich bestanden wird.</li> <li>▪ Modul VST: Die erfolgreiche Durchführung der Projekte in PMPT bedingt die Kompetenzen aus TST und VST, je nach Projektthema in unterschiedlicher Gewichtung. Da es sich bei den Projekten jedoch um Arbeit im Team handelt, können fehlende Kompetenzen durch Kommilitonen ausgeglichen werden, die über diese Kompetenzen bereits verfügen. Deshalb werden nicht beide Module TST und VST gleichzeitig als Voraussetzung gefordert, sondern nur eines davon. Dadurch bleibt weiterhin eine Studierbarkeit in Regelstudienzeit gewährleistet, wenn ein Modul nicht im ersten Anlauf erfolgreich bestanden wird.</li> <li>▪ Projekt erfordert Anwesenheit im Umfang von: 4 Termine</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ individuell nach Projektthema festgelegt</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	PAM - Produktionstechnik audiovisueller Medien
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	PMPT in Bachelor Medientechnologie PO4
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

**6.41 PMW - Projekt Mediendistribution- und wiedergabe**

<b>Modulkürzel</b>	PMW
<b>Modulbezeichnung</b>	Projekt Mediendistribution- und wiedergabe
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	PMW - Projekt Medienübertragung / Displaytechnik
<b>ECTS credits</b>	6
<b>Sprache</b>	deutsch und englisch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Ruelberg
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Klaus Ruelberg (Professor Fakultät IME)

**Learning Outcome(s)**

Was:

komplexe Aufgaben im Team bewältigen, einfache Projekte planen und steuern, Absprachen und Termine einhalten, Reviews planen und durchführen

Womit:

die Studierenden nehmen an einer Einführungsveranstaltung teil, die wesentliche Aspekte der Projektplanung und -steuerung vermittelt. Während des Projektes werden die Studierenden durch den Dozenten begleitet.

Wozu:

Die Studierenden erhalten durch diese LV eine Vorbereitung auf die spätere berufliche Praxis, in der Projektarbeit in Teams häufig eine zentrale Rolle einnimmt.

**Modulinhalte****Projekt**

Bearbeitung einer komplexeren Aufgabe im Team  
einfache Projekte planen und steuern  
Absprachen und Termine einhalten  
Reviews planen und durchführen

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Projekt
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	180 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	12 Stunden $\hat{=}$ 1 SWS
<b>Selbststudium</b>	168 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen Medienübertragung und -speicherung, Displaytechnik
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	Projekt erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80% der Termine und 1 Präsentation
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	▪ keine

---

**Enthalten in  
Wahlbereich**

- VPK13 - Vertiefungspaket 1 Teil 3
- VPK23 - Vertiefungspaket 2 Teil 3
- VPK33 - Vertiefungspaket 3 Teil 3
- VPK43 - Vertiefungspaket 4 Teil 3

---

**Enthalten in  
Vertiefungspaket**

MDW - Mediendistribution und -wiedergabe

---

**Verwendung des  
Moduls in  
weiteren Studiengängen**

---

**Besonderheiten und  
Hinweise**

---

**Letzte Aktualisierung** 19.7.2025, 14:32:16

## 6.42 POP - Postproduction

<b>Modulkürzel</b>	POP
<b>Modulbezeichnung</b>	Postproduction
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	POP - Postproduction
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch und englisch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Axel Gärtner
<b>Dozierende*r</b>	Axel Gärtner (Lehrkraft für besondere Aufgaben Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

- Workflow und Pipeline in der Postproduction beschreiben und erklären.
- Postproduktionsgerätschaften sowie Komponenten analysieren und beschreiben.
- Grundlegende technische Begriffe und Technologien zur Postproduction benennen und charakterisieren.
- Grundlegende Elemente der Filmgestaltung erkennen, charakterisieren und beschreiben.
- Postproduktionsprozesse analysieren, bewerten und optimieren.
- Postproductionworkflow erstellen.
- Spezifischer Gestaltungsprinzipien im Bereich Videoschnitt, Compositing und Motiondesign anwenden.
- Vertiefender Umgang mit spezifischen Werkzeugen und Technologien zur Nachbearbeitung von Medieninhalten im speziellem Bewegtbild erlernen.
- Ergebnisse einer Postproduction analysieren, bewerten und kontrollieren.
- Handlungskompetenz demonstrieren.
- Konstruktive Kritik üben und diskutieren.
- Sprachliche Kompetenz im Bereich der Postproduction demonstrieren.
- Ökonomischen und zeitlichen Rahmen- bzw. Postproduktionsbedingungen berücksichtigen.
- Elementare Gestaltungsprinzipien in der Filmgestaltung anwenden.
- Selbstständiges planen und durchführen von VFX in TV- und Filmproduktion erlernen.
- Konstruktive Kritik im gestalterischen Kontext üben und diskutieren.
- Sprachliche Kompetenz in der Postproduction demonstrieren.

Zunächst werden wichtige theoretische Inhalte und Prinzipien in der Vorlesung vermittelt. In der Übung werden diese Inhalte anhand von praxisnahen Beispielen angewendet und vertieft. Anschliessend wird in einem realitätsnahem Projekt, die erlernten Prinzipien und Techniken mit den entsprechenden Herausforderungen angewendet. Hierzu stehen Produktionstechniken zur Verfügung, die dem Industriestandard entsprechen.

Der Student lernt die Prinzipien der Manipulation von Bewegtbild kennen und wie diese in der Praxis realisiert wird. Es wird dadurch verdeutlicht wie Kreative und Techniker zusammenarbeiten müssen. Teamarbeit und Kreativität wird dadurch gefördert, welches in jedem Beruf essentiell ist. Das Modul erweitert den Blick für mögliche berufliche Positionen in Medienbranchen. Aber es zeigt auch, wo ggf. Optimierung im Postproductionworkflow sowie bei Mediensystemen noch möglich sind.

**Modulinhalte**

**Vorlesung / Übungen**

- Bedeutung der Postproduction: Definition des Begriffes, Einordnung in die Productionpipeline, Rückblick, Postproductionworkflow
- Preproduction: Briefing, Projektmanagement mit Fokus auf die Postproduction, Look Development, Previsualisationsmethoden, Kameraführung, Prove of Concept
- Setsupervision: Vorbereitungen für den Dreh in Bezug auf VFX, Herausforderungen am Set, Nachbereitung
- Einführung in Compositing und Motiongraphics: Definition der Bereiche, Techniken, Betrachtung diverser Programme
- Postproductionworkflow und -prozesse analysieren, optimieren und verstehen.
- Postproductionsequipment und -komponenten kennen und positionieren können.

**Projekt**

- Konzeption für Medienprojekte
- Previsualisierung
- Produktion und Dreh von Filmproduktionen mit VFX
- Postproduction für VFX
- Finalisierung

**Lehr- und Lernmethoden**                   ▪ Vorlesung / Übungen  
   ▪ Projekt

**Prüfungsformen mit Gewichtung**   siehe Prüfungsordnung

**Workload**                           150 Stunden

**Präsenzzeit**                       45 Stunden ± 4 SWS

**Selbststudium**                   105 Stunden

**Empfohlene Voraussetzungen**       ▪ Modul GGM1: Bereits in diesem Fach werden gestalterische Grundkenntnisse erlangt, die in POP erneut zur Anwendung kommen und somit verfeinert werden.  
   ▪ Modul GGM2: Bereits in diesem Fach werden gestalterische Grundkenntnisse erlangt, die in POP erneut zur Anwendung kommen und somit verfeinert werden.  
   ▪ Grundlagen der Mediengestaltung 1 + 2, Passion für VFX

**Zwingende Voraussetzungen**       Projekt erfordert Anwesenheit im Umfang von: 60% der mit dem Dozenten vereinbarten Termine

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung**   ja, gemäß bewilligtem Antrag

**Empfohlene Literatur**               ▪ Brinkmann, Ron (2008): The Art and Science of Digital Compositing. Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics. San Francisco, Calif (Morgan Kaufmann).  
   ▪ Zwerman, Susan / Okun, Jeffrey A. (2014): The VES Handbook of Visual Effects. Industry Standard VFX Practices and Procedures. Boca Raton, Fla (CRC Press).  
   ▪ Mulack, Thomas/ Giesen, Rolf: Special Visual Effects. Planung und Produktion. Produktionspraxis Bd. 10. Gerlingen: Bleicher, 2002  
   ▪ Mitchell, Mitch (2013): Visual Effects for Film and Television. Justus-Liebig-Universität Gießen (Taylor & Francis).

**Enthalten in Wahlbereich**                   WPB - Wahlmodul

**Enthalten in Vertiefungspaket**

**Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen**   POP in Bachelor Medientechnologie PO4

**Besonderheiten und Hinweise**

**Letzte Aktualisierung** 22.10.2025, 11:22:18

### 6.43 REC - Medienrecht

<b>Modulkürzel</b>	REC
<b>Modulbezeichnung</b>	Medienrecht
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	REC - Medienrecht
<b>ECTS credits</b>	3
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Dominik Eickemeyer (Lehrbeauftragter)
<b>Dozierende*r</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dominik Eickemeyer (Lehrbeauftragter)</li>   <li>▪ Anne Ohlen (Lehrbeauftragte)</li> </ul>

#### Learning Outcome(s)

WAS:

Die Studierenden sollen Grundelemente des Urheber- und Medienrechts benennen sowie Grundbegriffe aus dem Rechtsgebiet erklären können, basierend auf einem Grundverständnis unseres Rechtssystems.

WOMIT:

Durch Darstellung und Diskussion wesentlicher Punkte des Rechtssystems an Hand von aktuellen Fällen aus der Praxis.

WOZU:

Um einfache Sachverhalte benennen und juristisch einordnen zu können sowie praxisorientierte Fragestellungen in den Schwerpunkten Urheber- und Medienrecht identifizieren und beantworten zu können. Die Studierenden sollen ein Gefühl dafür entwickeln, wenn ihnen in ihrer späteren Berufstätigkeit Sachverhalte begegnen, die rechtliche Konsequenzen haben können. Sie sollen zudem ein Bewusstsein für den Schutz geistiger, kreativer Leistung und ihren Schutz entwickeln.

#### Modulinhalte

##### *Vorlesung*

Grundverständnis für unser Rechtssystem erklären  
 Grundelemente des Urheber- und Medienrechts benennen  
 Grundbegriffe aus dem Rechtsgebiet erklären

juristische Problemfelder erkennen  
 einfache Sachverhalte benennen und juristisch einordnen  
 praxisorientierte Fragestellungen in den Schwerpunkten Urheber- und Medienrecht identifizieren und beantworten

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	90 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	23 Stunden ≙ 2 SWS
<b>Selbststudium</b>	67 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	keine

**Zwingende  
Voraussetzungen**

**Kapazitätsbeschränkte  
Zulassung**    nein

**Empfohlene Literatur**

- Lehrbücher und Kommentare zum Urheber- und Medienrecht
- Eickemeier "Chefsache Geistiges Eigentum"

**Enthalten in  
Wahlbereich**

**Enthalten in  
Vertiefungspaket**

**Verwendung des  
Moduls in  
weiteren Studiengängen**        REC in Bachelor Medientechnologie PO4

**Besonderheiten und  
Hinweise**

**Letzte Aktualisierung**        19.7.2025, 14:32:16

### 6.44 SIGA - Signaltheorie und Angewandte Mathematik

<b>Modulkürzel</b>	SIGA
<b>Modulbezeichnung</b>	Signaltheorie und Angewandte Mathematik
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	SIGA - Signaltheorie u. Angewandte Mathematik
<b>ECTS credits</b>	7
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	3
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Jan Salmen
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Jan Salmen (Professor Fakultät IME)

#### Learning Outcome(s)

Die Studierenden können erklären, wie und warum sich ein Signal bei der Übertragung durch ein System verändert, indem sie das betrachtete Szenario analysieren, ein geeignetes Modell aufstellen, basierend darauf gezielte Berechnungen durchführen und die Ergebnisse interpretieren, um später Systeme zur Signalübertragung entwerfen und/oder bewerten zu können.

Die Studierenden sind in der Lage, praxisnahe Probleme in verschiedenen Anwendungsbereichen mithilfe mathematischer Modelle zu lösen. Dafür nutzen sie grundlegende Konzepte der Wahrscheinlichkeitsrechnung sowie der mathematischen Statistik. Das soll die Studierenden befähigen, später Phänomene aus dem Bereich Medientechnologie analysieren und modellieren zu können, um schließlich fundierte Entscheidungen zu treffen.

#### Modulinhalte

##### Vorlesung

Beschreibung von Signalen und LTI-Systemen mittels Fourier-Transformation  
 analoge nichtperiodische Signale und Systeme  
 analoge periodische Signale und Systeme  
 diskrete nichtperiodische Signale und Systeme  
 diskrete periodische Signale und Systeme  
 Beschreibung diskreter Signale und Systeme mittels z-Transformation

Zufallsgrößen und deren Kenngrößen  
 Grundbegriffe der mathematischen Statistik  
 Schätzer  
 Tests  
 Zufällige Signale und Rauschen

##### Übungen

Lösen von Aufgaben zu den behandelten Inhalten.

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vorlesung</li> <li>▪ Übungen</li> </ul>
-------------------------------	--

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
--------------------------------------	-----------------------

<b>Workload</b>	210 Stunden
-----------------	-------------

<b>Präsenzzeit</b>	34 Stunden $\hat{=}$ 3 SWS
--------------------	----------------------------

<b>Selbststudium</b>	176 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul MA1: Die Fourier-Transformation basiert auf einer Zerlegung von Signalen in trigonometrische Funktionen. Für das Verständnis des Stoffes sind daher die Kenngrößen (Frequenz, Amplitude,...) und Eigenschaften dieser Funktionen (Additionstheoreme) unverzichtbare Voraussetzung. Weiterhin wird die Differential- und Integralrechnung vorausgesetzt, da diese an zahlreichen Stellen intensiv benötigt wird.</li> <li>▪ Modul MA2: Für die Fourier-Transformation ist die Darstellung der trigonometrischen Funktionen über die komplexe Exponentialfunktion unverzichtbar. Daher wird der Umgang mit komplexen Zahlen vorausgesetzt. Darüber hinaus wird an einigen Stellen der Umgang mit Mehrfachintegralen und mit Skalarprodukten benötigt.</li> <li>▪ belastbares Schulwissen Mathematik 1 Mathematik 2</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Übungen erfordert Anwesenheit im Umfang von: 4 Fachgespräche</li> <li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Thomas Frey, Martin Bossert: Signal- und Systemtheorie</li> <li>▪ Martin Meyer: Signalverarbeitung</li> <li>▪ Jens-Rainer Ohm, Hans Dieter Lüke: Signalübertragung</li> <li>▪ Lothar Papula: Mathematik für Naturwissenschaftler und Ingenieure</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

## 6.45 SK - Stereoskopie

<b>Modulkürzel</b>	SK
<b>Modulbezeichnung</b>	Stereoskopie
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	SK - Stereoskopie
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch, englisch bei Bedarf
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Benjamin Klapper
<b>Dozierende*r</b>	Benjamin Klapper (Lehrbeauftragter)

### Learning Outcome(s)

Was:

Durch das Modul lernen die Studierenden grundlegende Prinzipien der Stereoskopie inkl. stereoskopischer Aujanhme- und Wiedergabetechnik kennen. Sie werden in die Lage versetzt, die Einstellgrößen eines Stereosystems zu setzen und abhängig von den Betrachtungsbedingungen zu optimieren.

Womit:

Durch die Erläuterung der physikalischen Grundlagen und Prinzipien der Stereoskopie erlernen die Studierenden wesentliche Aspekte, die sie befähigen stereoskopische Systeme zu verstehen, zu analysieren und in der Anwendung zu optimieren.

Wozu:

Stereoskopische und räumliche Darstellungen sind heutzutage ein wesentlicher Bestandteil medientechnischer Systeme und damit essentiell für Studierende, die in den Handlungsfeldern HF1, 2 und 4 arbeiten wollen.

### Modulinhalte

#### Vorlesung

Grundlagen der Stereoskopie  
 Visuelle Wahrnehmung  
 Mathematische Grundlagen  
 Stereoskopische Aufnahme  
 Formate, Postproduktion, Workflows  
 Wiedergabeverfahren

#### Praktikum

\* Stereoskopische Aufnahmetechnik verstehen, aufbauen und analysieren  
 \* Formate, Postproduktion, Workflows einordnen, vergleichen, analysieren  
 \* Wiedergabeverfahren verstehen, aufbauen und analysieren

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vorlesung</li> <li>▪ Praktikum</li> </ul>
-------------------------------	--

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
--------------------------------------	-----------------------

<b>Workload</b>	150 Stunden
-----------------	-------------

<b>Präsenzzeit</b>	34 Stunden $\hat{=}$ 3 SWS
<b>Selbststudium</b>	116 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	keine
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 5 Termine
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	WPB - Wahlmodul
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ SK in Bachelor Medientechnologie PO4</li><li>▪ SK in Bachelor Technische Informatik PO3</li><li>▪ SK in Bachelor Informatik und Systems-Engineering PO1</li></ul>
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	19.7.2025, 14:32:16

### 6.46 SMM - Selbstmanagement im Studium

<b>Modulkürzel</b>	SMM
<b>Modulbezeichnung</b>	Selbstmanagement im Studium
<b>Art des Moduls</b>	Pflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	SMM - Selbstmanagement im Studium
<b>ECTS credits</b>	1
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	1
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Stefan Grünvogel
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Stefan Grünvogel (Professor Fakultät IME)

#### Learning Outcome(s)

Was: Die Studierenden sind befähigt für ihren weiteren Studienverlauf immer wieder begründete Entscheidungen für ihr Lernverhalten zu treffen.  
 Womit: Die Entscheidungen und Planung basieren auf eigenen Lernerfahrungen sowie auf Lernstrategien im Studium (LiSt), Methoden des Zeitmanagements, Feedback ihres Lernverhaltens und dem Kompetenzmodell KomM  
 Wozu: Um die eigenen Ziele und Ideen im Studium und im späteren Berufsleben verfolgen zu können.

#### Modulinhalte

##### Projekt

Im Modul „Selbstmanagement im Studium“ lernen Studierende, ihr eigenes Lernverhalten bewusst zu reflektieren und zu steuern. Ziel ist es, auf Basis eigener Erfahrungen sowie bewährter Methoden fundierte Entscheidungen für das eigene Lernen zu treffen – im Studium und mit Blick auf das spätere Berufsleben.

Zentrale Inhalte sind das Erkennen und Weiterentwickeln persönlicher Kompetenzen, der Einsatz effektiver Lernstrategien und Methoden des Zeitmanagements sowie der Umgang mit Stress, Prüfungsangst und hinderlichen Glaubenssätzen. Die Studierenden setzen sich individuelle Ziele, lernen diese mit der SMART-Methode zu formulieren und entwickeln Strategien zur nachhaltigen Motivation und Selbstorganisation.

Begleitet durch Feedback, Gruppenarbeit und das Kompetenzmodell KomM entsteht ein persönlicher Werkzeugkasten für ein erfolgreiches, selbstbestimmtes Studium.

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Projekt
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	30 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	12 Stunden $\hat{=}$ 1 SWS
<b>Selbststudium</b>	18 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	keine
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung**    nein

**Empfohlene Literatur**

- Christoph Metzger, Lern- und Arbeitsstrategien, WLI-Hochschule, 2010
- Stella Cottrell, Studieren - Das Handbuch, Spektrum Akademischer Verlag, 2008

**Enthalten in Wahlbereich**

**Enthalten in Vertiefungspaket**

**Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen**    SMM in Bachelor Medientechnologie PO4

**Besonderheiten und Hinweise**

**Letzte Aktualisierung**    12.12.2025, 13:51:54

**6.47 TST - Tonstudiotechnik**

<b>Modulkürzel</b>	TST
<b>Modulbezeichnung</b>	Tonstudiotechnik
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	TST - Tonstudiotechnik
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch, englisch bei Bedarf
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Ulrich Reiter
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Ulrich Reiter (Professor Fakultät IME)

**Learning Outcome(s)**

Die Studierenden sind in der Lage, unter Berücksichtigung von angemessenen technischen Standards die typischen Schritte einer Tonproduktion für unterschiedliche Zielstellungen / Anwendungen durchzuführen.

Die Studierenden können Audiotechnologien sowohl beschreiben als auch einordnen und auf der Basis dieser Kenntnisse und Fähigkeiten Anforderungen für bestimmte Einsatzzwecke formulieren, sowie die für die Erfüllung dieser Anforderungen benötigten Systeme in ihren Grundzügen entwerfen.

**Modulinhalte****Vorlesung**

- Schallausbreitung / Raumakustik
- Signale und Pegel
- Mikrofontechnik
- Tonregieeinrichtungen
- digitale Audiotechnik, Schnittstellen, Audio in Netzwerken
- Effekte

**Praktikum**

- Kenntnis von typischen Workflows und Organisationsmethoden bei der Audioaufnahme und -bearbeitung
- kompetenter Umgang mit Digitalen Audioworkstations (DAWs)
- kompetenter Umgang mit Mischpulten
- kompetenter Umgang mit und Auswahl von Mikrofonen für bestimmte Aufnahmesituationen

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vorlesung</li> <li>▪ Praktikum</li> </ul>
-------------------------------	--

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
--------------------------------------	-----------------------

<b>Workload</b>	150 Stunden
-----------------	-------------

<b>Präsenzzeit</b>	57 Stunden $\hat{=}$ 5 SWS
--------------------	----------------------------

<b>Selbststudium</b>	93 Stunden
----------------------	------------

<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul AVW: Für die erfolgreiche Teilnahme werden Kenntnisse der Funktionsweise und Eigenschaften des menschlichen Hörsinns vorausgesetzt.</li> <li>▪ Modul MA1: Grundlegende Fertigkeiten im Umgang mit Zahlen und mathematisch basierten Modellen / mathematische Modellbildung werden vorausgesetzt.</li> <li>▪ - Kenntnisse der Funktionsweise des menschlichen Hörapparates</li> <li>- grundlegende mathematische Kenntnisse, zB logarithmische Darstellung von Größen</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul EM1: -</li> <li>▪ Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 5 Termine</li> <li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	ja, gemäß bewilligtem Antrag
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Thomas Görne, Tontechnik, Hanser Verlag 2015</li> <li>▪ Stefan Weinzierl (Hrsg.), Handbuch der Audiotechnik, Springer Verlag 2008</li> <li>▪ Michael Dickreiter et al., Handbuch der Tonstudioteknik (Bd. 1 u. 2), K.G. Saur Verlag 2008</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK11 - Vertiefungspaket 1 Teil 1</li> <li>▪ VPK21 - Vertiefungspaket 2 Teil 1</li> <li>▪ VPK31 - Vertiefungspaket 3 Teil 1</li> <li>▪ VPK41 - Vertiefungspaket 4 Teil 1</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	PAM - Produktionstechnik audiovisueller Medien
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	TST in Bachelor Medientechnologie PO4
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	22.10.2025, 11:22:18

**6.48 VST - Videostudioteknik**

<b>Modulkürzel</b>	VST
<b>Modulbezeichnung</b>	Videostudioteknik
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	VST - Videostudioteknik
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Ulrich Reiter
<b>Dozierende*r</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prof. Dr.-Ing. Ulrich Reiter (Professor Fakultät IME)</li> <li>▪ Rainer Hildebrandt (Lehrbeauftragter)</li> <li>▪ Axel Gärtner (Lehrkraft für besondere Aufgaben Fakultät IME)</li> </ul>

**Learning Outcome(s)**

WAS: Studierende können die typischen Schritte einer Videoproduktion durchführen.

WOMIT: Dazu setzen sie adäquates technisches Equipment ein und berücksichtigen aktuelle Standards.

WOZU: Studierende sind dadurch in der Lage, in unterschiedlichen Aufnahmesituationen die technischen Voraussetzungen für sendefähiges Video zu schaffen.

WAS: Studierende kennen die grundlegenden Parameter einer Videokamera und können diese bedienen.

WOMIT: In praktischen Laborversuchen testen sie die Auswirkung von technischen Parametern und Einstellungsmöglichkeiten auf das Bild und üben den Umgang mit der Kamera.

WOZU: Studierende lernen medientechnische Systeme anzuwenden. Sie analysieren und verstehen technische Zusammenhänge und können Videoaufnahmeprozesse und -produkte beurteilen.

WAS: Studierende lernen die typische Infrastruktur eines Fernsehstudios kennen und können die Komponenten und ihre jeweiligen Aufgaben beschreiben. Sie analysieren das Zusammenspiel dieser und beurteilen die Leistungsfähigkeit des Gesamtsystems.

WOMIT: Im Vortrag werden einzelne Komponenten sowie deren Zusammenspiel vorgestellt. Übungen und Praktika dienen dazu, diese Kenntnisse zu festigen. Anhand einer Beispielproduktion im Team wird die praktische Anwendung geübt.

WOZU: Studierende können medientechnische Systeme und Prozesse anwenden, analysieren und beurteilen.

**Modulinhalte**

**Vorlesung**

Studierende kennen die typische Infrastruktur eines Fernsehstudios und können die Komponenten und ihre jeweiligen Aufgaben beschreiben. Sie analysieren das Zusammenspiel dieser Komponenten und beurteilen die Leistungsfähigkeit des Gesamtsystems. Studierende kennen die spezifischen Merkmale und Workflows von unterschiedlichen Videoproduktionsarten.

- Videostudio: Infrastruktur, Systeme und Signale
- Videokameratechnik
- Studioliichttechnik
- Messtechnik
- Produktionseinheiten, -prozesse und -standards
- Videodaten im Netzwerk

**Praktikum**

- Studierende kennen die grundlegenden Parameter einer Videokamera und können diese bedienen.
- Studierende können sendefähiges Video produzieren.

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vorlesung</li> <li>▪ Praktikum</li> </ul>
<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
<b>Workload</b>	150 Stunden
<b>Präsenzzeit</b>	57 Stunden $\hat{=}$ 5 SWS
<b>Selbststudium</b>	93 Stunden
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Modul EM1: -
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul EM2: -</li> <li>▪ Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80% der Termine</li> <li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	ja, gemäß bewilligtem Antrag
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ulrich Schmidt, Professionelle Videotechnik, Springer Verlag 2013</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK12 - Vertiefungspaket 1 Teil 2</li> <li>▪ VPK22 - Vertiefungspaket 2 Teil 2</li> <li>▪ VPK32 - Vertiefungspaket 3 Teil 2</li> <li>▪ VPK42 - Vertiefungspaket 4 Teil 2</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	PAM - Produktionstechnik audiovisueller Medien
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	VST in Bachelor Medientechnologie PO4
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	22.10.2025, 11:22:18

**6.49 WEB1 - Webengineering 1 (Backend)**

<b>Modulkürzel</b>	WEB1
<b>Modulbezeichnung</b>	Webengineering 1 (Backend)
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	WEB1 - Webengineering 1 (Backend)
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch, englisch bei Bedarf
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Arnulph Fuhrmann
<b>Dozierende*r</b>	Kristoffer Waldow (Lehrkraft für besondere Aufgaben)

**Learning Outcome(s)**

Web-Technologien sind heute die Grundlage für alle technischen Kommunikationssysteme und bilden die Kommunikationsplattform für verteilte Systeme. Die Medienindustrie befindet sich im Wandel von klassischen Produktions- und Distributionstechnologien hin zu Internet-vernetzten Ökosystemen. Entsprechende Kompetenzen und Wissen über die zugehörigen Grundlagen sind essentiell für die Erstellung (HF1, HF3), Bewertung (HF2) und den Betrieb (HF4) moderner Medienproduktionssysteme auf Basis web-basierter Technologien und Services.

Web-basierte Systeme können grob in ein Backend und Frontend unterteilt werden. Dieses Modul fokussiert auf das Backend und vermittelt Wissen zu Komponenten, Architekturmuster, Kommunikationsprotokollen und Standards sowie Kompetenzen zur Planung, Umsetzung und Evaluation von Web-basierten Backend-Systemen mit einem besonderen Fokus auf vernetzte/verteilte Mediensysteme. In diesem Kontext werden Aufgaben und Mechanismen der Komponenten und Protokolle, Wissen zur Architektur und zum Aufbau von Web-basierten Systemen sowie ein tieferes Verständnis der zugrundeliegenden Konzepte und Techniken vermittelt. Folgende Kenntnisse und Kompetenzen werden im Detail vermittelt:

- Grundlegende Anatomie von Web-basierten Systemen (Referenzmodell) darlegen (K.1, K.2)
- Grundlegende Backend-Konzepte Web-basierter Systeme benennen, strukturieren, abgrenzen und einordnen (K.2, K.4)
- Grundlegende Backend-Technologien und Protokolle benennen, strukturieren, abgrenzen und anhand des Referenzmodells einordnen (K.2, K.4)
- Aufgabenstellungen im Umfeld Web-basierter Entwicklungen analysieren und strukturieren, einschlägige Standards zuordnen und auf Systemdesigns übertragen (K.1, K.2, K.4)
- Backend-Systeme/Komponenten eines Web-basierten Systems implementieren (K.8, K.9, K.21, K.24)
- Backend-Systeme/Komponenten erläutern, Aufgaben und technische Parameter darlegen und strukturieren (K.1, K.2)
- Backend-Systeme/Komponenten unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Ergebnisse nachvollziehbar darstellen (K.4, K.7, K.10, K.11, K.14, K.15)
- Backend-Systeme/Komponenten planen und einrichten (K.4, K.5, K.7)
- Relationen und Abhängigkeiten von Backend-Systeme/Komponenten mit Frontend-Systemen/Komponenten darlegen und herstellen (K.1, K.2, K.4)
- Leistungsfähigkeit von Backend-Systemen abschätzen und analysieren (K.2, K.7, K.10, K.11)
- Information aus englischen Originalquellen und Standards ableiten (K.2, K.4, K.25)

Kenntnisse und Basisfertigkeiten werden in der Vorlesung vermittelt. Begleitend dazu werden im Praktikum Kompetenzen und Fertigkeiten ausgebaut und inhaltliche Themen vertieft. Die Praktikumsaufgaben erarbeiten die Studierenden selbstständig und präsentieren und diskutieren sowie begründen ihre Lösungen in Fachgesprächen.

**Modulinhalte**

**Vorlesung / Übungen**

- Anatomie von Web-basierten Systemen (Referenzmodell)
- Architekturmuster (MVC und Abwandlungen)
- Architekturstile (SOA, REST)
- Backend-Konzepte Web-basierter Systeme (3-Tier und Abwandlungen)
- Backend-Komponenten (Server-Betriebssysteme, Web-Server, Template-Engine, Request-Router, Caches, Logging)
- Backend-Technologien (XML, JSON, OpenAPI, Standardsoftware)
- Protokolle (HTTP, WebSockets, SPDY, QUIC) und Kommunikationsformen (Polling, Long-Polling)
- Relationen und Abhängigkeiten von Backend-Systeme/Komponenten mit Frontend-Systemen/Komponenten darlegen und herstellen
- Sicherheit von Webanwendungen (Authentikation, häufige Schwachstellen und daraus resultierende Angriffe, SQL-Injection, Cross-Site Scripting, Ursachen für Schwachstellen und Gegenmaßnahmen)
- Aufgabenstellungen im Umfeld Web-basierter Entwicklungen analysieren und strukturieren, einschlägige Standards zuordnen und auf Systemdesigns übertragen
- Backend-Systeme/Komponenten eines Web-basierten Systems implementieren
- Backend-Systeme/Komponenten erläutern, Aufgaben und technische Parameter darlegen und strukturieren
- Backend-Systeme/Komponenten unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Ergebnisse nachvollziehbar darstellen
- Backend-Systeme/Komponenten planen, einrichten und betreiben
- Leistungsfähigkeit von Backend-Systemen abschätzen und analysieren
- Information aus englischen Originalquellen und Standards ableiten

**Praktikum**

- Anatomie von Web-basierten Systemen (Referenzmodell)
- Architekturmuster (MVC und Abwandlungen)
- Architekturstile (SOA, REST)
- Backend-Konzepte Web-basierter Systeme (3-Tier und Abwandlungen)
- Backend-Komponenten (Server-Betriebssysteme, Web-Server, Template-Engine, Request-Router, Caches, Logging)
- Backend-Technologien (XML, JSON, OpenAPI, Standardsoftware)
- Protokolle (HTTP, WebSockets, SPDY, QUIC) und Kommunikationsformen (Polling, Long-Polling)
- Relationen und Abhängigkeiten von Backend-Systeme/Komponenten mit Frontend-Systemen/Komponenten darlegen und herstellen
- Sicherheit von Webanwendungen (Authentikation, häufige Schwachstellen und daraus resultierende Angriffe, SQL-Injection, Cross-Site Scripting, Ursachen für Schwachstellen und Gegenmaßnahmen)
- Aufgabenstellungen im Umfeld Web-basierter Entwicklungen analysieren und strukturieren, einschlägige Standards zuordnen und auf Systemdesigns übertragen
- Backend-Systeme/Komponenten eines Web-basierten Systems implementieren
- Backend-Systeme/Komponenten erläutern, Aufgaben und technische Parameter darlegen und strukturieren
- Backend-Systeme/Komponenten unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Ergebnisse nachvollziehbar darstellen
- Backend-Systeme/Komponenten planen, einrichten und betreiben
- Leistungsfähigkeit von Backend-Systemen abschätzen und analysieren
- Information aus englischen Originalquellen und Standards ableiten

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vorlesung / Übungen</li> <li>▪ Praktikum</li> </ul>
-------------------------------	--

<b>Prüfungsformen mit Gewichtung</b>	siehe Prüfungsordnung
--------------------------------------	-----------------------

<b>Workload</b>	150 Stunden
-----------------	-------------

<b>Präsenzzeit</b>	45 Stunden $\hat{=}$ 4 SWS
--------------------	----------------------------

<b>Selbststudium</b>	105 Stunden
----------------------	-------------

<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul INF1: Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Entwicklung von Computerprogrammen und im sicheren Umgang mit einer Programmiersprache (z.B. Java, Python oder Go) sowie gängigen Entwicklungswerkzeugen (z.B. IDE) vorausgesetzt.</li> <li>▪ Modul INF2: Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in Bezug zu grundlegende Algorithmen (Sortieren, Suchen) und Datenstrukturen (Lists, Sets, Maps) vorausgesetzt.</li> <li>▪ Modul INF3: Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Funktionsweise IP-basierter Computernetzwerke und der sichere Umgang mit HTTP vorausgesetzt.</li> <li>▪ - Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Entwicklung von Computerprogrammen und im sicheren Umgang mit einer Programmiersprache (z.B. Java, Python oder Go) sowie gängigen Entwicklungswerkzeugen (z.B. IDE) vorausgesetzt.</li> <li>- Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in Bezug zu grundlegende Algorithmen (Sortieren, Suchen) und Datenstrukturen (Lists, Sets, Maps) vorausgesetzt.</li> <li>- Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Funktionsweise IP-basierter Computernetzwerke und der sichere Umgang mit HTTP vorausgesetzt.</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vorlesung / Übungen erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80% der Vorlesungen</li> <li>▪ Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80 %</li> <li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gerti Kappel, Birgit Pröll, Siegfried Reich: Web Engineering, John Wiley &amp; Sons, 2006</li> <li>▪ Brian P. Hogan: HTML5 &amp; CSS3, O'Reilly, 2011</li> <li>▪ Stefan Koch: JavaScript: Einführung, Programmierung und Referenz, Dpunkt, 2011</li> <li>▪ Web-Links auf einschlägige Standards und vorlesungsspezifische Schwerpunktsetzungen (z.B. Go, Python, Frameworks)</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK11 - Vertiefungspaket 1 Teil 1</li> <li>▪ VPK21 - Vertiefungspaket 2 Teil 1</li> <li>▪ VPK31 - Vertiefungspaket 3 Teil 1</li> <li>▪ VPK41 - Vertiefungspaket 4 Teil 1</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	WEB - Webengineering
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	WEB in Bachelor Medientechnologie PO4
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	10.9.2025, 08:37:21

**6.50 WEB2 - Webengineering 2 (Frontend)**

<b>Modulkürzel</b>	WEB2
<b>Modulbezeichnung</b>	Webengineering 2 (Frontend)
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	WEB2 - Webengineering 2 (Frontend)
<b>ECTS credits</b>	5
<b>Sprache</b>	deutsch, englisch bei Bedarf
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Wintersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr. Ali Nazari
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr. Ali Nazari (Professor Fakultät IME)

**Learning Outcome(s)**

Web-Technologien sind heute die Grundlage für alle technischen Kommunikationssysteme und bilden die Kommunikationsplattform für verteilte Systeme. Die Medienindustrie befindet sich im Wandel von klassischen Produktions- und Distributionstechnologien hin zu Internet-vernetzten Ökosystemen. Entsprechende Kompetenzen und Wissen über die zugehörigen Grundlagen sind essentiell für die Erstellung (HF1, HF3), Bewertung (HF2) und den Betrieb (HF4) moderner Medienproduktionssysteme auf Basis web-basierter Technologien und Services.

Web-basierte Systeme können grob in ein Backend und Frontend unterteilt werden. Dieses Modul fokussiert auf das Frontend und vermittelt Wissen zu Komponenten, Architekturmustern, Kommunikationsprotokollen und Standards sowie Kompetenzen zur Planung, Umsetzung und Evaluation von Web-basierten Frontend-Systemen mit einem besonderen Fokus auf vernetzte/verteilte Mediensysteme. In diesem Kontext werden Aufgaben und Mechanismen der Komponenten und Protokolle, Wissen zur Architektur und zum Aufbau von Web-basierten Systemen sowie ein tieferes Verständnis der zugrundeliegenden Konzepte und Techniken vermittelt. Folgende Kenntnisse und Kompetenzen werden im Detail vermittelt:

- Grundlegende Anatomie von Web-basierten Systemen (Referenzmodell) darlegen (K.1, K.2)
- Grundlegende Frontend-Konzepte Web-basierter Systeme benennen, strukturieren, abgrenzen und einordnen (K.2, K.4)
- Grundlegende Frontend-Technologien benennen, strukturieren, abgrenzen und anhand des Referenzmodells einordnen (K.2, K.4)
- Aufgabenstellungen im Umfeld Web-basierter Entwicklungen analysieren und strukturieren, einschlägige Standards zuordnen und auf Systemdesigns übertragen (K.1, K.2, K.4)
- Frontend-Systeme/Komponenten eines Web-basierten Systems implementieren (K.8, K.9, K.21, K.24)
- Frontend-Systeme/Komponenten erläutern, Aufgaben und technische Parameter darlegen und strukturieren (K.1, K.2)
- Frontend-Systeme/Komponenten unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Ergebnisse nachvollziehbar darstellen (K.4, K.7, K.10, K.11, K.14, K.15)
- Frontend-Systeme/Komponenten planen und einrichten (K.4, K.5, K.7)
- Relationen und Abhängigkeiten von Frontend-Systemen/Komponenten mit Backend-Systemen/Komponenten darlegen und herstellen (K.1, K.2, K.4)
- Leistungsfähigkeit von Frontend-Systemen abschätzen und analysieren (K.2, K.7, K.10, K.11)
- Information aus englischen Originalquellen und Standards ableiten (K.2, K.4, K.25)

Kenntnisse und Basisfertigkeiten werden in der Vorlesung vermittelt. Begleitend dazu werden im Praktikum Kompetenzen und Fertigkeiten ausgebaut und inhaltliche Themen vertieft. Die Praktikumsaufgaben erarbeiten die Studierenden selbstständig und präsentieren und diskutieren sowie begründen ihre Lösungen in Fachgesprächen.

**Modulinhalte**

**Vorlesung / Übungen**

- Anatomie von Web-basierten Systemen (Referenzmodell)
- Architekturmuster (clientseitiger MVC)
- Frontend-Konzepte Web-basierter Systeme (SPA, hybride App, PWA)
- Frontend-Komponenten (Browser, Browser Add-ons, Browser Cache, Local Storage, Service Worker)
- Frontend-Technologien (HTML, CSS, JavaScript, DOM, XHR, HTML5 APIs)
- Protokolle (WebSockets, WebRTC) und Kommunikationsformen (Polling, Long-Polling)
- Relationen und Abhängigkeiten von Frontend-Systeme/Komponenten mit Backend-Systemen/Komponenten darlegen und herstellen
- Aufgabenstellungen im Umfeld Web-basierter Entwicklungen analysieren und strukturieren, einschlägige Standards zuordnen und auf Systemdesigns übertragen
- Frontend-Systeme/Komponenten eines Web-basierten Systems implementieren
- Frontend-Systeme/Komponenten erläutern, Aufgaben und technische Parameter darlegen und strukturieren
- Frontend-Systeme/Komponenten unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Ergebnisse nachvollziehbar darstellen
- Frontend-Systeme/Komponenten planen, einrichten und betreiben
- Leistungsfähigkeit von Frontend-Systemen abschätzen und analysieren
- Information aus englischen Originalquellen und Standards ableiten

**Praktikum**

- Anatomie von Web-basierten Systemen (Referenzmodell)
- Architekturmuster (clientseitiger MVC)
- Frontend-Konzepte Web-basierter Systeme (SPA, hybride App, PWA)
- Frontend-Komponenten (Browser, Browser Add-ons, Browser Cache, Local Storage, Service Worker)
- Frontend-Technologien (HTML, CSS, JavaScript, DOM, XHR, HTML5 APIs)
- Protokolle (WebSockets, WebRTC) und Kommunikationsformen (Polling, Long-Polling)
- Relationen und Abhängigkeiten von Frontend-Systeme/Komponenten mit Backend-Systemen/Komponenten darlegen und herstellen
- Aufgabenstellungen im Umfeld Web-basierter Entwicklungen analysieren und strukturieren, einschlägige Standards zuordnen und auf Systemdesigns übertragen
- Frontend-Systeme/Komponenten eines Web-basierten Systems implementieren
- Frontend-Systeme/Komponenten erläutern, Aufgaben und technische Parameter darlegen und strukturieren
- Frontend-Systeme/Komponenten unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Ergebnisse nachvollziehbar darstellen
- Frontend-Systeme/Komponenten planen, einrichten und betreiben
- Leistungsfähigkeit von Frontend-Systemen abschätzen und analysieren
- Information aus englischen Originalquellen und Standards ableiten

**Lehr- und Lernmethoden**                    ■ Vorlesung / Übungen  
    ■ Praktikum

**Prüfungsformen mit Gewichtung**    siehe Prüfungsordnung

**Workload**                                150 Stunden

**Präsenzzeit**                            45 Stunden ≙ 4 SWS

**Selbststudium**                        105 Stunden

<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul INF1: Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Entwicklung von Computerprogrammen und im sicheren Umgang mit einer Programmiersprache (z.B. Java, Python oder Go) sowie gängigen Entwicklungswerkzeugen (z.B. IDE) vorausgesetzt.</li> <li>▪ Modul INF2: Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in Bezug zu grundlegende Algorithmen (Sortieren, Suchen) und Datenstrukturen (Lists, Sets, Maps) vorausgesetzt.</li> <li>▪ Modul INF3: Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Funktionsweise IP-basierter Computernetzwerke und der sichere Umgang mit HTTP vorausgesetzt.</li> <li>▪ Modul WEB1: Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Analyse, im Entwurf, in der Implementierung, in der Evaluation und im Betrieb von Web-basierten Systemen im Backend vorausgesetzt.</li> <li>▪ - Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Entwicklung von Computerprogrammen und im sicheren Umgang mit einer Programmiersprache (z.B. Java, Python oder Go) sowie gängigen Entwicklungswerkzeugen (z.B. IDE) vorausgesetzt.</li> <li>- Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in Bezug zu grundlegende Algorithmen (Sortieren, Suchen) und Datenstrukturen (Lists, Sets, Maps) vorausgesetzt.</li> <li>- Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Funktionsweise IP-basierter Computernetzwerke und der sichere Umgang mit HTTP vorausgesetzt.</li> <li>- Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Analyse, im Entwurf, in der Implementierung, in der Evaluation und im Betrieb von Web-basierten Backend-Systemen vorausgesetzt.</li> </ul>
<b>Zwingende Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Praktikum erfordert Anwesenheit im Umfang von: 80 %</li> <li>▪ Teilnahme an abschließender Prüfung nur nach erfolgreicher Teilnahme an begleitender Prüfung (ULP)</li> </ul>
<b>Kapazitätsbeschränkte Zulassung</b>	nein
<b>Empfohlene Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gerti Kappel, Birgit Pröll, Siegfried Reich: Web Engineering, John Wiley &amp; Sons, 2006</li> <li>▪ Brian P. Hogan: HTML5 &amp; CSS3, O'Reilly, 2011</li> <li>▪ Stefan Koch: JavaScript: Einführung, Programmierung und Referenz, Dpunkt, 2011</li> <li>▪ Web-Links auf einschlägige Standards und vorlesungsspezifische Schwerpunktsetzungen (z.B. Go, Python, Frameworks)</li> </ul>
<b>Enthalten in Wahlbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VPK12 - Vertiefungspaket 1 Teil 2</li> <li>▪ VPK22 - Vertiefungspaket 2 Teil 2</li> <li>▪ VPK32 - Vertiefungspaket 3 Teil 2</li> <li>▪ VPK42 - Vertiefungspaket 4 Teil 2</li> </ul>
<b>Enthalten in Vertiefungspaket</b>	WEB - Webengineering
<b>Verwendung des Moduls in weiteren Studiengängen</b>	
<b>Besonderheiten und Hinweise</b>	
<b>Letzte Aktualisierung</b>	10.9.2025, 08:37:21

## 6.51 WEB3 - Projekt Webengineering

<b>Modulkürzel</b>	WEB3
<b>Modulbezeichnung</b>	Projekt Webengineering
<b>Art des Moduls</b>	Wahlpflichtmodul
<b>Anerkannte Lehrveranstaltung</b>	WEB3 - Projekt Webengineering
<b>ECTS credits</b>	6
<b>Sprache</b>	englisch
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Empfohlenes Studiensemester</b>	4-6
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jedes Sommersemester
<b>Modul-Verantwortliche*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Arnulph Fuhrmann
<b>Dozierende*r</b>	Prof. Dr.-Ing. Luigi Lo Iacono (ehemaliger Professor Fakultät IME)

### Learning Outcome(s)

Web-Technologien sind heute die Grundlage für alle technischen Kommunikationssysteme und bilden die Kommunikationsplattform für verteilte Systeme. Die Medienindustrie befindet sich im Wandel von klassischen Produktions- und Distributionstechnologien hin zu Internet-vernetzten Ökosystemen. Entsprechende Kompetenzen und Wissen über die zugehörigen Grundlagen sind essentiell für die Erstellung (HF1, HF3), Bewertung (HF2) und den Betrieb (HF4) moderner Medienproduktionssysteme auf Basis web-basierter Technologien und Services. Entsprechende Entwicklungsprojekte sind zudem durch die Zusammenarbeit vieler verschiedener Akteure geprägt, deren unterschiedliche Kenntnisse und Kompetenzen berücksichtigt werden müssen (HF5).

Aufbauend auf den ersten beiden Veranstaltungen dieses Schwerpunkts (WEB1 und WEB2) wird in diesem Modul im Team ein Web-basiertes System analysiert, entworfen, implementiert, evaluiert und betrieben. Die folgenden Kenntnisse und Kompetenzen werden dabei spezifisch vermittelt:

- Aufgabenstellungen im Umfeld Web-basierter Entwicklungen im Team analysieren und strukturieren, einschlägige Standards zuordnen und auf Systemdesigns übertragen (K.1, K.2, K.4, K.20, K.22)
- Web-basiertes System im Team implementieren (K.8, K.9, K.20, K.21, K.24)
- Web-basiertes System im Team unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Ergebnisse nachvollziehbar darstellen (K.4, K.7, K.10, K.11, K.14, K.15, K.20)
- Web-basiertes System im Team planen und einrichten (K.4, K.5, K.7, K.20, K.22)
- Leistungsfähigkeit vom entwickelten Web-basiertem System im Team abschätzen und analysieren (K.2, K.7, K.10, K.11, K.20)
- Information aus englischen Originalquellen und Standards ableiten (K.2, K.4, K.25)

Den Projektplan erarbeiten die Studierenden selbstständig. Der Projektfortschritt wird in regelmäßigen Statusmeetings präsentieren und diskutieren.

**Modulinhalte**

**Projekt**

- Aufgabenstellungen im Umfeld Web-basierter Entwicklungen im Team analysieren und strukturieren, einschlägige Standards zuordnen und auf Systemdesigns übertragen
- Web-basiertes System im Team unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Ergebnisse nachvollziehbar darstellen
- Web-basiertes System im Team planen und einrichten
- Web-basiertes System im Team implementieren
- Web-basiertes System im Team unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Ergebnisse nachvollziehbar darstellen
- Web-basiertes System im Team planen und einrichten
- Leistungsfähigkeit vom entwickelten Web-basiertem System im Team abschätzen und analysieren
- Information aus englischen Originalquellen und Standards ableiten
- Zeitmanagement
- Projektarbeit im Team

**Lehr- und Lernmethoden** Projekt

**Prüfungsformen mit Gewichtung** siehe Prüfungsordnung

**Workload** 180 Stunden

**Präsenzzeit** 12 Stunden  $\hat{=}$  1 SWS

**Selbststudium** 168 Stunden

- Empfohlene Voraussetzungen**
- Modul INF1: Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Entwicklung von Computerprogrammen und im sicheren Umgang mit einer Programmiersprache (z.B. Java, Python oder Go) sowie gängigen Entwicklungswerkzeugen (z.B. IDE) vorausgesetzt.
  - Modul INF2: Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in Bezug zu grundlegende Algorithmen (Sortieren, Suchen) und Datenstrukturen (Lists, Sets, Maps) vorausgesetzt.
  - Modul INF3: Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Funktionsweise IP-basierter Computernetzwerke und der sichere Umgang mit HTTP vorausgesetzt.
  - Modul WEB1: Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Analyse, im Entwurf, in der Implementierung, in der Evaluation und im Betrieb von Web-basierten Backend-Systemen/Komponenten vorausgesetzt.
  - Modul WEB2: Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Analyse, im Entwurf, in der Implementierung, in der Evaluation und im Betrieb von Web-basierten Frontend-Systemen/Komponenten vorausgesetzt.
  - - Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Entwicklung von Computerprogrammen und im sicheren Umgang mit einer Programmiersprache (z.B. Java, Python oder Go) sowie gängigen Entwicklungswerkzeugen (z.B. IDE) vorausgesetzt.
    - Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in Bezug zu grundlegende Algorithmen (Sortieren, Suchen) und Datenstrukturen (Lists, Sets, Maps) vorausgesetzt.
    - Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Funktionsweise IP-basierter Computernetzwerke und der sichere Umgang mit HTTP vorausgesetzt.
    - Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Analyse, im Entwurf, in der Implementierung, in der Evaluation und im Betrieb von Web-basierten Backend-Systemen/Komponenten vorausgesetzt.
    - Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Analyse, im Entwurf, in der Implementierung, in der Evaluation und im Betrieb von Web-basierten Frontend-Systemen/Komponenten vorausgesetzt.

**Zwingende Voraussetzungen** Projekt erfordert Anwesenheit im Umfang von: Präsentationstermine

**Kapazitätsbeschränkte Zulassung** nein

**Empfohlene Literatur**

---

**Enthalten in  
Wahlbereich**

- VPK13 - Vertiefungspaket 1 Teil 3
- VPK23 - Vertiefungspaket 2 Teil 3
- VPK33 - Vertiefungspaket 3 Teil 3
- VPK43 - Vertiefungspaket 4 Teil 3

---

**Enthalten in  
Vertiefungspaket**

WEB - Webengineering

---

**Verwendung des  
Moduls in  
weiteren Studiengängen**

---

**Besonderheiten und  
Hinweise**

---

**Letzte Aktualisierung** 19.7.2025, 14:32:16

## 7. Wahlbereiche

Im Folgenden wird dargestellt, welche Module in einem bestimmten Wahlbereich gewählt werden können. Für alle Wahlbereiche gelten folgende Hinweise und Regularien:

- **Bei der Wahl von Modulen aus Wahlbereichen gelten zusätzlich die Bedingungen, die im Abschnitt Vertiefungspakete formuliert sind.**
- In welchem Semester Wahlpflichtmodule eines Wahlbereichs typischerweise belegt werden können, kann den Studienverlaufsplänen entnommen werden.
- Module werden in der Regel nur entweder im Sommer- oder Wintersemester angeboten. Das heißt, dass eine eventuell erforderliche begleitende Prüfung nur im Sommer- oder Wintersemester abgelegt werden kann. Die summarischen Prüfungen werden bei Modulen der Fakultät 07 für Medien-, Informations- und Elektrotechnik in der Regel in der Prüfungszeit nach jedem Semester angeboten.
- Ein absolviertes Modul wird für maximal einen Wahlbereich anerkannt, auch wenn es in mehreren Wahlbereichen aufgelistet ist.
- Bei manchen Modulen gibt es eine Aufnahmebegrenzung. Näheres hierzu ist in den Bekanntmachungen zu den Aufnahmebegrenzungen zu finden.
- Die Anmeldung an und die Aufnahme in fakultätsexterne Module unterliegen Fristen und anderen Bedingungen der anbietenden Fakultät oder Hochschule. Eine Aufnahme kann nicht garantiert werden. Studierende müssen sich frühzeitig bei der jeweiligen externen Lehrperson informieren, ob Sie an einem externen Modul teilnehmen dürfen und was für eine Anmeldung und Teilnahme zu beachten ist.
- Auf Antrag kann der Wahlbereich um weitere passende Module ergänzt werden. Ein solcher Antrag ist bis spätestens vier Monate vor einer geplanten Teilnahme an einem zu ergänzenden Modul formlos an die Studiengangsleitung zu richten. Über die Annahme des Antrags befindet der Prüfungsausschuss im Benehmen mit der Studiengangsleitung und fachlich geeigneten Lehrpersonen. Eine anzuerkennende Studienleistung
  - muss sich in das intendierte AbsolventInnen-Profil des Studiengangs fügen und zu dessen Erreichung beitragen,
  - muss lernergebnisorientiert sein und darf nicht allein der Wissensvermittlung dienen,
  - muss mindestens dem Qualifikationsniveau eines Bachelorstudiengangs entsprechen,
  - muss einen vor dem Hintergrund des vorgesehenen Studienverlaufs sinnvollen Kompetenzzuwachs darstellen,
  - muss durch eine Prüfungsleistung abgeschlossen worden sein und
  - darf hinsichtlich ihrer Inhalte und Learning-Outcomes nicht mit bereits erfüllten Studienleistungen identisch sein.
- Im Folgenden sind Module nicht aufgeführt,
  - die in Vergangenheit lediglich im Rahmen individueller Anerkennungsverfahren für einen Wahlbereich anerkannt wurden oder
  - die in Vergangenheit lediglich im Rahmen eines Auslandsaufenthaltes und damit verbundenem, individuellem Learning-Agreements für einen Wahlbereich anerkannt wurden.
- Hinweise zur Berechnung von Zwischennoten und Studienfortschritten im Zusammenhang mit Wahlbereichen finden Sie im Merkblatt Leistungspunkte-Berechnung im Wahlbereich der Studiengänge des Prüfungsamts.

### Auslandsaufenthalte

- Studierende, die einen Auslandsaufenthalt in ihr Studium integriert haben und dabei Studienleistungen an einer ausländischen Hochschule erbracht haben, können sich diese auf Antrag und mit Zustimmung des Prüfungsausschusses anerkennen lassen.
- Vor Antritt des Auslandsaufenthaltes ist mit dem Anerkennungsbeauftragten der Fakultät ein Learning-Agreement abzuschließen. Es wird dabei insbesondere vereinbart, für welche Pflichtmodule oder Wahlbereiche die im Ausland erbrachten Studienleistungen anerkannt werden.

### 7.1 AUS - Auslandssemester

Hier werden an einer ausländischen Hochschule erbrachte Leistungen nach vorheriger Absprache anerkannt, wenn ihr Umfang dem eines Semesters entspricht. Das konkrete Lehrangebot richtet sich nach der ausländischen Hochschule.

## 7.2 VPK11 - Vertiefungspaket 1 Teil 1

Im Hauptstudium sind 4 der 7 angebotenen Vertiefungspakete zu wählen. Von jedem der gewählten Vertiefungspakete sind alle drei Module zu absolvieren. Im 4. Semester besteht die Wahl zwischen folgenden Modulen:

Aus diesem Wahlbereich müssen Module im Umfang von mindestens 5 ECTS-Kreditpunkten belegt werden.

### Module der Fakultät

Modul- kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS				
BV1	Bildverarbeitung	S	5	BVA			
CG	Computergrafik	S	5		ICG		
DIS	Displaytechnik	S	5				MDW
GM1	Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung	S	5		GVM		
KAT1	Bildsensortechnik	S	5				KAT
TST	Tonstudioteknik	S	5				PAM
WEB1	Webengineering 1 (Backend)	S	5	WEB			

### 7.3 VPK12 - Vertiefungspaket 1 Teil 2

Im Hauptstudium sind 4 der 7 angebotenen Vertiefungspakete zu wählen. Von jedem der gewählten Vertiefungspakete sind alle drei Module zu absolvieren. Im 5. Semester besteht die Wahl zwischen folgenden Modulen:

Aus diesem Wahlbereich müssen Module im Umfang von mindestens 5 ECTS-Kreditpunkten belegt werden.

#### Module der Fakultät

Modul- kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS				
BV2	Mustererkennung	W	5	BVA			
CA	Computeranimation	W	5		ICG		
GM2	Medienkonzeption und Storytelling	W	5			GVM	
KAT2	Kameratechnik	W	5				KAT
MUS	Medienübertragung und - speicherung	W	5				MDW
VST	Videostudioteknik	W	5				PAM
WEB2	Webengineering 2 (Frontend)	W	5	WEB			

### 7.4 VPK13 - Vertiefungspaket 1 Teil 3

Im Hauptstudium sind 4 der 7 angebotenen Vertiefungspakete zu wählen. Von jedem der gewählten Vertiefungspakete sind alle drei Module zu absolvieren. Im 6. Semester besteht die Wahl zwischen folgenden Modulen:

Aus diesem Wahlbereich müssen Module im Umfang von mindestens 6 ECTS-Kreditpunkten belegt werden.

#### Module der Fakultät

Modul- kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS	
AKAT	Projekt Anwendungen der Kameratechnik	S	6	KAT
BV3	Projekt Bildverarbeitung / Mustererkennung	S	6	BVA
GM3	Projekt Mediendesign	S	6	GVM
IA	Projekt Interaktive Systeme	S	6	ICG
PMP	Praxis- und Mobilitätsphase	S+W	15	
PMW	Projekt Mediendistribution- und wiedergabe	S	6	MDW
WEB3	Projekt Webengineering	S	6	WEB

## 7.5 VPK21 - Vertiefungspaket 2 Teil 1

Im Hauptstudium sind 4 der 7 angebotenen Vertiefungspakete zu wählen. Von jedem der gewählten Vertiefungspakete sind alle drei Module zu absolvieren. Im 4. Semester besteht die Wahl zwischen folgenden Modulen:

Aus diesem Wahlbereich müssen Module im Umfang von mindestens 5 ECTS-Kreditpunkten belegt werden.

### Module der Fakultät

Modul- kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS				
BV1	Bildverarbeitung	S	5	BVA			
CG	Computergrafik	S	5		ICG		
DIS	Displaytechnik	S	5				MDW
GM1	Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung	S	5		GVM		
KAT1	Bildsensortechnik	S	5				KAT
TST	Tonstudioteknik	S	5				PAM
WEB1	Webengineering 1 (Backend)	S	5	WEB			

## 7.6 VPK22 - Vertiefungspaket 2 Teil 2

Im Hauptstudium sind 4 der 7 angebotenen Vertiefungspakete zu wählen. Von jedem der gewählten Vertiefungspakete sind alle drei Module zu absolvieren. Im 5. Semester besteht die Wahl zwischen folgenden Modulen:

Aus diesem Wahlbereich müssen Module im Umfang von mindestens 5 ECTS-Kreditpunkten belegt werden.

### Module der Fakultät

Modul- kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS			
<b>BV2</b>	<b>Mustererkennung</b>	W	5	BVA		
<b>CA</b>	<b>Computeranimation</b>	W	5		ICG	
<b>GM2</b>	<b>Medienkonzeption und Storytelling</b>	W	5		GVM	
<b>KAT2</b>	<b>Kameratechnik</b>	W	5			KAT
<b>MUS</b>	<b>Medienübertragung und - speicherung</b>	W	5			MDW
<b>VST</b>	<b>Videostudioteknik</b>	W	5			PAM
<b>WEB2</b>	<b>Webengineering 2 (Frontend)</b>	W	5	WEB		

### 7.7 VPK23 - Vertiefungspaket 2 Teil 3

Im Hauptstudium sind 4 der 7 angebotenen Vertiefungspakete zu wählen. Von jedem der gewählten Vertiefungspakete sind alle drei Module zu absolvieren. Im 6. Semester besteht die Wahl zwischen folgenden Modulen:

Aus diesem Wahlbereich müssen Module im Umfang von mindestens 6 ECTS-Kreditpunkten belegt werden.

#### Module der Fakultät

Modul- kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS	
AKAT	Projekt Anwendungen der Kameratechnik	S	6	KAT
BV3	Projekt Bildverarbeitung / Mustererkennung	S	6	BVA
GM3	Projekt Mediendesign	S	6	GVM
IA	Projekt Interaktive Systeme	S	6	ICG
PMP	Praxis- und Mobilitätsphase	S+W	15	
PMW	Projekt Mediendistribution- und wiedergabe	S	6	MDW
WEB3	Projekt Webengineering	S	6	WEB

### 7.8 VPK31 - Vertiefungspaket 3 Teil 1

Im Hauptstudium sind 4 der 7 angebotenen Vertiefungspakete zu wählen. Von jedem der gewählten Vertiefungspakete sind alle drei Module zu absolvieren. Im 4. Semester besteht die Wahl zwischen folgenden Modulen:

Aus diesem Wahlbereich müssen Module im Umfang von mindestens 5 ECTS-Kreditpunkten belegt werden.

#### Module der Fakultät

Modul- kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS				
BV1	Bildverarbeitung	S	5	BVA			
CG	Computergrafik	S	5		ICG		
DIS	Displaytechnik	S	5				MDW
GM1	Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung	S	5		GVM		
KAT1	Bildsensortechnik	S	5				KAT
TST	Tonstudioteknik	S	5				PAM
WEB1	Webengineering 1 (Backend)	S	5	WEB			

## 7.9 VPK32 - Vertiefungspaket 3 Teil 2

Im Hauptstudium sind 4 der 7 angebotenen Vertiefungspakete zu wählen. Von jedem der gewählten Vertiefungspakete sind alle drei Module zu absolvieren. Im 5. Semester besteht die Wahl zwischen folgenden Modulen:

Aus diesem Wahlbereich müssen Module im Umfang von mindestens 5 ECTS-Kreditpunkten belegt werden.

### Module der Fakultät

Modul- kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS			
BV2	Mustererkennung	W	5	BVA		
CA	Computeranimation	W	5		ICG	
GM2	Medienkonzeption und Storytelling	W	5		GVM	
KAT2	Kameratechnik	W	5			KAT
MUS	Medienübertragung und - speicherung	W	5			MDW
VST	Videostudioteknik	W	5			PAM
WEB2	Webengineering 2 (Frontend)	W	5	WEB		

### 7.10 VPK33 - Vertiefungspaket 3 Teil 3

Im Hauptstudium sind 4 der 7 angebotenen Vertiefungspakete zu wählen. Von jedem der gewählten Vertiefungspakete sind alle drei Module zu absolvieren. Im 6. Semester besteht die Wahl zwischen folgenden Modulen:

Aus diesem Wahlbereich müssen Module im Umfang von mindestens 6 ECTS-Kreditpunkten belegt werden.

#### Module der Fakultät

Modul- kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS	
AKAT	Projekt Anwendungen der Kameratechnik	S	6	KAT
BV3	Projekt Bildverarbeitung / Mustererkennung	S	6	BVA
GM3	Projekt Mediendesign	S	6	GVM
IA	Projekt Interaktive Systeme	S	6	ICG
PMP	Praxis- und Mobilitätsphase	S+W	15	
PMW	Projekt Mediendistribution- und wiedergabe	S	6	MDW
WEB3	Projekt Webengineering	S	6	WEB

### 7.11 VPK41 - Vertiefungspaket 4 Teil 1

Im Hauptstudium sind 4 der 7 angebotenen Vertiefungspakete zu wählen. Von jedem der gewählten Vertiefungspakete sind alle drei Module zu absolvieren. Im 4. Semester besteht die Wahl zwischen folgenden Modulen:

Aus diesem Wahlbereich müssen Module im Umfang von mindestens 5 ECTS-Kreditpunkten belegt werden.

#### Module der Fakultät

Modul- kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS				
BV1	Bildverarbeitung	S	5	BVA			
CG	Computergrafik	S	5		ICG		
DIS	Displaytechnik	S	5				MDW
GM1	Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung	S	5		GVM		
KAT1	Bildsensortechnik	S	5				KAT
TST	Tonstudioteknik	S	5				PAM
WEB1	Webengineering 1 (Backend)	S	5	WEB			

## 7.12 VPK42 - Vertiefungspaket 4 Teil 2

Im Hauptstudium sind 4 der 7 angebotenen Vertiefungspakete zu wählen. Von jedem der gewählten Vertiefungspakete sind alle drei Module zu absolvieren. Im 5. Semester besteht die Wahl zwischen folgenden Modulen:

Aus diesem Wahlbereich müssen Module im Umfang von mindestens 5 ECTS-Kreditpunkten belegt werden.

### Module der Fakultät

Modul- kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS			
BV2	Mustererkennung	W	5	BVA		
CA	Computeranimation	W	5		ICG	
GM2	Medienkonzeption und Storytelling	W	5		GVM	
KAT2	Kameratechnik	W	5			KAT
MUS	Medienübertragung und - speicherung	W	5			MDW
VST	Videostudioteknik	W	5			PAM
WEB2	Webengineering 2 (Frontend)	W	5	WEB		

### 7.13 VPK43 - Vertiefungspaket 4 Teil 3

Im Hauptstudium sind 4 der 7 angebotenen Vertiefungspakete zu wählen. Von jedem der gewählten Vertiefungspakete sind alle drei Module zu absolvieren. Im 6. Semester besteht die Wahl zwischen folgenden Modulen:

Aus diesem Wahlbereich müssen Module im Umfang von mindestens 6 ECTS-Kreditpunkten belegt werden.

#### Module der Fakultät

Modul- kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS	
AKAT	Projekt Anwendungen der Kameratechnik	S	6	KAT
BV3	Projekt Bildverarbeitung / Mustererkennung	S	6	BVA
GM3	Projekt Mediendesign	S	6	GVM
IA	Projekt Interaktive Systeme	S	6	ICG
PMP	Praxis- und Mobilitätsphase	S+W	15	
PMW	Projekt Mediendistribution- und wiedergabe	S	6	MDW
WEB3	Projekt Webengineering	S	6	WEB

### 7.14 WPB - Wahlmodul

Hier können die angebotenen Wahlmodule, Module aus nicht gewählten Vertiefungspaketen, sowie nach vorheriger Genehmigung sonstige Module aus dem Angebot der Fakultät gewählt werden. Neben den in den Vertiefungspaketen enthaltenen Modulen dürfen folgende Fächer aus dem Institut für Medien- und Phototechnik im Rahmen der Wahlpflichtmodule WPB1/2 gewählt werden. Darüber hinaus kann für die Wahlpflichtmodule WPB1/2 ein beliebiges Modul aus den Pflicht- und Wahlkatalogen aller Bachelor-Studiengänge der Fakultät IME gewählt werden.

Aus diesem Wahlbereich müssen Module im Umfang von mindestens 10 ECTS-Kreditpunkten belegt werden.

#### Module der Fakultät

Modul- kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS
CGI	Computer Generated Imagery	W	5
FPO	Film- und Postproduction	W	5
MLO	Machine Learning Operations	S	5
NDQ	Nachhaltigkeit durch Qualität	W	5
POP	Postproduction	S	5
SK	Stereoskopie	S	5

## 8. Vertiefungspakete

Im Folgenden wird dargestellt, welche Vertiefungspakete in diesem Studiengang definiert sind (vgl. auch §24 der Prüfungsordnung). Für alle Vertiefungspakete gelten folgende Hinweise und Regularien:

- Ein Vertiefungspaket gilt als erfolgreich absolviert, wenn drei darin aufgelistete Module im Umfang von insgesamt 16 ECTS erfolgreich absolviert wurden.
- Es müssen in diesem Studiengang mindestens vier Vertiefungspakete erfolgreich absolviert werden.
- Auf Antrag kann ein Vertiefungspaket um weitere passende Module ergänzt werden. Ein solcher Antrag ist bis spätestens sechs Monate vor einer geplanten Teilnahme an einem zu ergänzenden Modul formlos an die Studiengangsleitung zu richten. Über die Annahme des Antrags befindet der Prüfungsausschuss im Benehmen mit der Studiengangsleitung und fachlich geeigneten Lehrpersonen.

### 8.1 BVA - Bildverarbeitung

Dieses Vertiefungspaket beschäftigt sich mit Algorithmen zur Verarbeitung von Bildern und der automatischen Erkennung von Bildinhalten. Es richtet sich vor allem an Studierende, die eine Tätigkeit im Bereich Computer Vision,ameratechnik oder der Entwicklung von bildverarbeitenden Systemen anstreben.

#### Module der Fakultät

Kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS
BV1	Bildverarbeitung	S	5
BV2	Mustererkennung	W	5
BV3	Projekt Bildverarbeitung / Mustererkennung	S	6

## 8.2 GVM - Gestaltung von Medien

Dieses Vertiefungspaket beschäftigt sich mit der Theorie und Anwendung von medienpezifischer Gestaltung und User Experience Design Themen im Rahmen von digitalen Leit- und Infosystemen, Signaletik und digitalem Storytelling kombiniert mit statischer und bewegter Bilddarstellung. Es richtet sich an Studierende, die eine Tätigkeit und Herausforderung im Bereich der Schnittstellen zu aktuellen User Experience Design Bereichen und dem Bereich der visuellen Medien und verschiedenen Darstellungsformen suchen.

### Module der Fakultät

Kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS
GM1	Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung	S	5
GM2	Medienkonzeption und Storytelling	W	5
GM3	Projekt Mediendesign	S	6

### 8.3 ICG - Interaktive Computergrafik

Im diesem Gebiet beschäftigen wir uns mit Algorithmen und Datenstrukturen zur Erzeugung von 3D-Szenen in Echtzeit. Dies umfasst insbesondere das realistische Rendering von 3D-Modellen, die Animation von Objekten und virtuellen Charakteren bis hin zur virtuellen Realität.

#### Module der Fakultät

Kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS
CA	Computeranimation	W	5
CG	Computergrafik	S	5
IA	Projekt Interaktive Systeme	S	6

## 8.4 KAT -ameratechnik

Der Cluster Kameratechnik befasst sich mit Bildaufnahme-technologien und der internen Kamerasignalverarbeitung, wie sie in handelsüblichen Foto- und Industrie- oder Überwachungskameras Einsatz finden. Insbesondere werden die Eigenschaften der Bildsensorik modelliert und eine Bildverarbeitungskette beispielhaft entwickelt, die die Hardware-Eigenschaften korrigiert und die visuellen Funktionen des Auges nachempfunden. Die Sensormodelle lassen sich u.a. zur Erzeugung von Trainingsdaten zum maschinellen Lernen von KI-Anwendungen nutzen.

### Module der Fakultät

Kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS
AKAT	Projekt Anwendungen der Kameratechnik	S	6
KAT1	Bildsensortechnik	S	5
KAT2	Kameratechnik	W	5

## 8.5 MDW - Mediendistribution und -wiedergabe

Cluster Mediendistribution und -wiedergabe: Einen inhaltlichen Schwerpunkt bilden die Technologien und Verfahren der Mediendistribution. Neben den herkömmlichen Verbreitungswegen (Satellit, Kabelnetze, Terrestrik) und den Streaming-Anwendungen im Internet zählen hierzu auch die Speicherung und Verwaltung von Medien in Datenbanken und dateibasierten Containern. Die Medienwiedergabe bildet einen weiteren Schwerpunkt in diesem Vertiefungsgebiet. Inhaltlich geht es dabei um Displaytechnologien, Farbmanagement, Displaymesstechnik und -kalibrierung sowie objektive und subjektive Methoden der Bildqualitätsbeurteilung.

### Module der Fakultät

Kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS
DIS	Displaytechnik	S	5
MUS	Medienübertragung und -speicherung	W	5
PMW	Projekt Mediendistribution- und wiedergabe	S	6

## 8.6 PAM - Produktionstechnik audiovisueller Medien

Der Bereich Produktionstechnik audiovisueller Medien beschäftigt sich mit der Anwendung von Audio- und Videosystemen und -technologien in der Fernseh-, Film- und Tonproduktion. Dabei wird der gesamte Workflow in der Medienproduktion von der Bild-/Ton-Aufnahme über die Speicherung bis zur Nachbearbeitung behandelt. Schwerpunkte sind dabei im Tonbereich die Berücksichtigung der jeweiligen akustischen Eigenschaften des Raumes, Signale und Pegel, die Mikrofontechnik, sowie der Umgang mit Tonregieeinrichtungen und die Anwendung digitaler Audiotechnik. Im Bereich Video wird der technische Umgang mit Infrastruktur, Systemen und Signalen im Videostudio vermittelt, u.a. im Virtuellen Studio.

### Module der Fakultät

Kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS
PMPT	Projekt Medienproduktionstechnik	S	6
TST	Tonstudioteknik	S	5
VST	Videostudioteknik	W	5

## 8.7 WEB - Webengineering

Im Vertiefungspaket Webengineering werden alle Aspekte verteilter Webanwendungen und die Entwicklung dieser (im Front- und Backend) behandelt. Dabei wird speziell auf die Architektur, Kommunikation, Security und Usability dieser fokussiert. Die in diesem Kontext angegangenen Herausforderungen reichen von Verfahren, Methoden und Technologien zur Ausgestaltung und Implementierung von Webanwendungen mit anpassungsfähiger Interaktionsschnittstellen bis hin zur Realisierung innovativer Interaktionskonzepte und der dafür abgestimmten Kommunikationsprotokolle. Die vielen unterschiedlichen Geräteklassen, die es hierbei zu berücksichtigen und integrieren gilt, fügen eine weitere Komplexitätsstufe hinzu. Das Spektrum wird hier von Smartwatches und Tablets über Desktop-PCs bis hin zu SmartTVs aufgespannt.

### Module der Fakultät

Kürzel	Modulbezeichnung	Turnus	ECTS
WEB1	Webengineering 1 (Backend)	S	5
WEB2	Webengineering 2 (Frontend)	W	5
WEB3	Projekt Webengineering	S	6

## 9. Prüfungsformen

Im Folgenden werden die in den Modulbeschreibungen referenzierten Prüfungsformen näher erläutert. Die Erläuterungen stammen aus der Prüfungsordnung, §19ff. Bei Abweichungen gilt der Text der Prüfungsordnung.

### **(elektronische) Klausur**

Schriftliche, in Papierform oder digital unterstützt abgelegte Prüfung. Genauerer regelt §19 der Prüfungsordnung.

### **Mündliche Prüfung**

Mündlich abzulegende Prüfung. Genauerer regelt §21 der Prüfungsordnung.

### **Mündlicher Beitrag**

Siehe §22, Abs. 5 der Prüfungsordnung: Ein mündlicher Beitrag (z. B. Referat, Präsentation, Verhandlung, Moderation) dient der Feststellung, ob die Studierenden befähigt sind, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine praxisorientierte Aufgabe nach wissenschaftlichen und fachpraktischen Methoden selbstständig zu bearbeiten und mittels verbaler Kommunikation fachlich angemessen darzustellen. Dies beinhaltet auch, Fragen des Auditoriums zur mündlichen Darstellung zu beantworten. Die Dauer des mündlichen Beitrags wird von der Prüferin beziehungsweise dem Prüfer zu Beginn des Semesters festgelegt. Die für die Benotung des mündlichen Beitrags maßgeblichen Tatsachen sind in einem Protokoll festzuhalten, zur Dokumentation sollen die Studierenden ebenfalls die schriftlichen Unterlagen zum mündlichen Beitrag einreichen. Die Note ist den Studierenden spätestens eine Woche nach dem mündlichen Beitrag bekanntzugeben.

### **Fachgespräch**

Siehe §22, Abs. 8 der Prüfungsordnung: Ein Fachgespräch dient der Feststellung der Fachkompetenz, des Verständnisses komplexer fachlicher Zusammenhänge und der Fähigkeit zur analytischen Problemlösung. Im Fachgespräch haben die Studierenden und die Prüfenden in etwa gleiche Redeanteile, um einen diskursiven fachlichen Austausch zu ermöglichen. Semesterbegleitend oder summarisch werden ein oder mehrere Gespräche mit einer Prüferin oder einem Prüfer geführt. Dabei sollen die Studierenden praxisbezogene technische Aufgaben, Problemstellungen oder Projektvorhaben aus dem Studiengang vorstellen und erläutern sowie die relevanten fachlichen Hintergründe, theoretischen Konzepte und methodischen Ansätze zur Bearbeitung der Aufgaben darlegen. Mögliche Lösungsansätze, Vorgehensweisen und Überlegungen zur Problemlösung sind zu diskutieren und zu begründen. Die für die Benotung des Fachgesprächs maßgeblichen Tatsachen sind in einem Protokoll festzuhalten.

### **Projektarbeit**

Siehe §22, Abs. 6 der Prüfungsordnung: Die Projektarbeit ist eine Prüfungsleistung, die in der selbstständigen Bearbeitung einer spezifischen Fragestellung unter Anleitung mit wissenschaftlicher Methodik und einer Dokumentation der Ergebnisse besteht. Bewertungsrelevant sind neben der Qualität der Antwort auf die Fragestellung auch die organisatorische und kommunikative Qualität der Durchführung, wie z.B. Slides, Präsentationen, Meilensteine, Projektpläne, Meetingprotokolle usw.

### **Praktikumsbericht**

Siehe §22, Abs. 10 der Prüfungsordnung: Ein Praktikumsbericht (z. B. Versuchsprotokoll) dient der Feststellung, ob die Studierenden befähigt sind, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine laborpraktische Aufgabe selbstständig sowohl praktisch zu bearbeiten als auch Bearbeitungsprozess und Ergebnis schriftlich zu dokumentieren, zu bewerten und zu reflektieren. Vor der eigentlichen Versuchsdurchführung können vorbereitende Hausarbeiten erforderlich sein. Während oder nach der Versuchsdurchführung können Fachgespräche stattfinden. Praktikumsberichte können auch in Form einer Gruppenarbeit zur Prüfung zugelassen werden. Die Bewertung des Praktikumsberichts ist den Studierenden spätestens sechs Wochen nach Abgabe des Berichts bekanntzugeben.

### **Übungspraktikum**

Siehe §22, Abs. 11 der Prüfungsordnung: Mit der Prüfungsform "Übungspraktikum" wird die fachliche Kompetenzen bei der Anwendung der in der Vorlesung erlernten Theorien und Konzepte sowie praktische Fertigkeiten geprüft, beispielsweise der Umgang mit Entwicklungswerkzeugen und Technologien. Dazu werden semesterbegleitend mehrere Aufgaben gestellt, die entweder alleine oder in Gruppenarbeit, vor Ort oder auch als Hausarbeit bis zu einem jeweils vorgegebenen Termin zu lösen sind. Die Lösungen der Aufgaben sind durch die Studierenden in (digitaler) schriftlicher Form einzureichen. Die genauen Kriterien zum Bestehen der Prüfung wird zu Beginn der entsprechenden Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

### **Übungspraktikum unter Klausurbedingungen**

Siehe §22, Abs. 11, Satz 5 der Prüfungsordnung: Ein "Übungspraktikum unter Klausurbedingungen" ist ein Übungspraktikum, bei dem die Aufgaben im zeitlichen Rahmen und den Eigenständigkeitsbedingungen einer Klausur zu bearbeiten sind.

### **Hausarbeit**

Siehe §22, Abs. 3 der Prüfungsordnung: Eine Hausarbeit (z.B. Fallstudie, Recherche) dient der Feststellung, ob die Studierenden befähigt sind, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine Fachaufgabe nach wissenschaftlichen und fachpraktischen Methoden selbstständig in schriftlicher oder elektronischer Form zu bearbeiten. Das Thema und der Umfang (z. B. Seitenzahl des Textteils) der Hausarbeit werden von der Prüferin beziehungsweise dem Prüfer zu Beginn des Semesters festgelegt. Eine Eigenständigkeitserklärung muss vom Prüfling unterzeichnet und abgegeben werden. Zusätzlich können Fachgespräche geführt werden.

### **Lernportfolio**

Ein Lernportfolio dokumentiert den studentischen Kompetenzentwicklungsprozess anhand von Präsentationen, Essays, Ausschnitten aus Praktikumsberichten, Inhaltsverzeichnissen von Hausarbeiten, Mitschriften, To-Do-Listen, Forschungsberichten und anderen Leistungsdarstellungen und Lernproduktionen, zusammengefasst als sogenannte „Artefakte“. Nur in Verbindung mit der studentischen Reflexion (schriftlich, mündlich oder auch in einem Video) der Verwendung dieser Artefakte für das Erreichen des zuvor durch die Prüferin oder den Prüfer transparent gemachten Lernziels wird das Lernportfolio zum Prüfungsgegenstand. Während der Erstellung des Lernportfolios wird im Semesterverlauf Feedback auf Entwicklungsschritte und/oder Artefakte gegeben. Als Prüfungsleistung wird eine nach dem Feedback überarbeitete Form des Lernportfolios - in handschriftlicher oder elektronischer Form - eingereicht.

### **Schriftliche Prüfung im Antwortwahlverfahren**

Siehe §20 der Prüfungsordnung.

### **Zugangskolloquium**

Siehe §22, Abs. 12 der Prüfungsordnung: Ein Zugangskolloquium dient der Feststellung, ob die Studierenden die versuchsspezifischen Voraussetzungen erfüllen, eine definierte laborpraktische Aufgabe nach wissenschaftlichen und fachpraktischen Methoden selbstständig und sicher bearbeiten zu können.

### **Testat / Zwischentestat**

Siehe §22, Abs. 7 der Prüfungsordnung: Mit einem Testat/Zwischentestat wird bescheinigt, dass die oder der Studierende eine Studienarbeit (z.B. Entwurf) im geforderten Umfang erstellt hat. Der zu erbringende Leistungsumfang sowie die geforderten Inhalte und Anforderungen ergeben sich aus der jeweiligen Modulbeschreibung im Modulhandbuch sowie aus der Aufgabenstellung.

### **Open-Book-Ausarbeitung**

Die Open-Book-Ausarbeitung oder -Arbeit (OBA) ist eine Kurz-Hausarbeit und damit eine unbeaufsichtigte schriftliche oder elektronische Prüfung. Sie zeichnet sich dadurch aus, dass gemäß Hilfsmittelerklärung der Prüferin bzw. des Prüfers in der Regel alle Hilfsmittel zugelassen sind. Auf die Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis durch ordnungsgemäßes Zitieren etc. und das Erfordernis der Eigenständigkeit der Erbringung jedweder Prüfungsleistung wird besonders hingewiesen.

### **Abschlussarbeit**

Bachelor- oder Masterarbeit im Sinne der Prüfungsordnung §25ff.: Die Masterarbeit ist eine schriftliche Hausarbeit. Sie soll zeigen, dass die oder der Studierende befähigt ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Thema aus ihrem oder seinem Fachgebiet sowohl in seinen fachlichen Einzelheiten als auch in den fachübergreifenden Zusammenhängen nach wissenschaftlichen und fachpraktischen Methoden selbstständig zu bearbeiten. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit kann auch bei der Abschlussarbeit berücksichtigt werden.

### **Kolloquium**

Kolloquium zur Bachelor- oder Masterarbeit im Sinne der Prüfungsordnung §29: Das Kolloquium dient der Feststellung, ob die Studentin oder der Student befähigt ist, die Ergebnisse der Masterarbeit, ihre fachlichen und methodischen Grundlagen, fachübergreifende Zusammenhänge und außerfachlichen Bezüge mündlich darzustellen, selbstständig zu begründen und ihre Bedeutung für die Praxis einzuschätzen.



Kürzel	Modulbezeichnung																				
		UE4	UE5	UE9	INF4	UEE	U4	U9	U9	U4	UE	U9	U7	U9	U9	U4A	U4A	U4A	U4A	U4A	U4A
EM1	Technologien elektronischer Medien - Schwerpunkt Audio	●	●					●	●			●			●						
EM2	Technologien elektronischer Medien - Schwerpunkt Video	●	●					●				●	●							●	●
FPO	Film- und Postproduction	●	●	●	●	●		●		●	●	●	●	●	●	●					●
GGM1	Grundlagen Gestaltung von Medien 1		●	●	●							●			●	●	●	●			●
GGM2	Grundlagen der Gestaltung von Medien 2		●	●	●							●			●	●	●	●	●		●
GM1	Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung	●	●	●	●	●					●			●	●	●	●	●	●	●	●
GM2	Medienkonzeption und Storytelling	●	●	●	●	●					●			●	●	●	●	●	●		●
GM3	Projekt Mediendesign	●	●	●	●	●					●			●	●	●	●	●	●	●	●
IA	Projekt Interaktive Systeme	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
IDP	Interdisziplinäres Projekt														●	●				●	●
INF1	Grundlagen der Programmierung	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●			●	●	●	●			●
INF2	Algorithmen und Datenstrukturen	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	●	●				●





## 11. Versionsverlauf

In untenstehender Tabelle sind die verschiedenen Versionen des Lehrangebots aufgeführt. Die Versionen sind umgekehrt chronologisch sortiert mit der aktuell gültigen Version in der ersten Zeile. Die einzelnen Versionen können über den Link in der rechten Spalte aufgerufen werden.

Version	Datum	Änderungen	Link
3.8	2026-03-24-16-37-52.79c4695e (SNAPSHOT)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aufnahme MLO in Wahlbereich WPB</li> <li>2. Update zu Sprachangaben</li> <li>3. MEG-Verantwortung an Prof. Scheffler (F03)</li> <li>4. Darstellung evtl. Kapazitätsbeschränkungen je Modul</li> <li>5. Verweis auf Merkblatt Leistungspunkte-Berechnung im Wahlbereich der Studiengänge im Eingangstext zu Wahlbereichen</li> <li>6. Learning-Outcome von BWR aktualisiert</li> <li>7. Präsenzzeit für BWR auf 4 SWS korrigiert</li> <li>8. Literatur in BWR ergänzt</li> <li>9. Aus Wahlbereich IDP Modul IDP gemacht mit angepasstem Workload</li> </ol>	<a href="#">Link</a>
3.7	2025-10-07-08-46-00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abweichende Lehrveranstaltungskürzel in Klammern neben Modulkürzeln dargestellt, bspw. QEKS (SEKM) oder ERMK (GER)</li> <li>2. Turnusse in Tabellen (Wahlbereiche, Studienschwerpunkte/Vertiefungspakete) dargestellt</li> <li>3. Sortierbare Tabellen in Wahlbereiche, Studienschwerpunkte/Vertiefungspakete</li> </ol>	<a href="#">Link</a>
3.6	2025-09-18-14-14-00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dozent in WEB1 geändert (Lo Iacono -&gt; Waldow)</li> <li>2. Nazari für WEB2</li> </ol>	<a href="#">Link</a>
3.5	2025-09-08-09-32-00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diverse hängende Referenzen von Wahlbereichs-, Schwerpunkts- bzw. Vertiefungspaket-Tabellen in den Modul-Abschnitt korrigiert. Fehlende Module sind jetzt vorhanden.</li> <li>2. Eine Modulbeschreibung beinhaltet nun auch Angaben, in welchen Wahlbereichen und Studienschwerpunkten bzw. Vertiefungspaketen das jeweilige Modul enthalten ist.</li> <li>3. Prüfungsordnungsversionen statt Jahreszahlen</li> <li>4. Modulkürzel ohne Studiengang</li> <li>5. XIB1 und XIB2 als explizite Wahlbereiche in BaMT2020 entfernt. Einleitungstext von WPB ("beliebiges Wahlmodul") ersetzt diese.</li> </ol>	<a href="#">Link</a>
3.4	2024-12-06-08-45-55	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Begutachtete Version für Reakkreditierung 2024</li> <li>2. Neues Layout für sämtliche Modulhandbücher</li> </ol>	<a href="#">Link</a>
3.3	2024-07-06-12-00-00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Übernahme von "Visuelle und auditive Wahrnehmung" durch Prof. Reiter (vormals Prof. Kunz)</li> <li>2. Übernahme von "Bildverarbeitung", "Projekt Bildverarbeitung / Mustererkennung", "Signaltheorie u. Angewandte Mathematik" durch Prof. Salmen (vormals Prof. Kunz)</li> </ol>	<a href="#">Link</a>
3.2	2024-05-10-14-30-00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Medienrecht: Tutorium entfernt, Prüfungstyp zu "andere studienbegleitende Prüfungsform" geändert, weitere Literaturangaben, Modul in Bachelor Medientechnologie angelegt</li> <li>2. Änderung der Modulverantwortung von Kunz zu Reiter / Grünvogel / Salmen in "Visuelle und auditive Wahrnehmung", "Mathematik 2" und "Signaltheorie und angewandte Mathematik"</li> <li>3. Anlage Modul "Interdisziplinäres Projekt" im Bachelor Medientechnologie</li> <li>4. Änderungen der Dozenten und Literatur in Lehrveranstaltung "Informatik 1/2", "Mensch-Maschine-Interaktion" und "Parallelprogrammierung"</li> </ol>	<a href="#">Link</a>

<b>Version</b>	<b>Datum</b>	<b>Änderungen</b>	<b>Link</b>
3.1	2024-02-23-15-00-00	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Generelle Überarbeitung des Layouts</li><li>2. Eingangstexte bei Wahlmodulkatalogen und Schwerpunkten überarbeitet und POs angeglichen</li><li>3. Lehrveranstaltung BWR (Kim) sowohl im Sommer- als auch Wintersemester.</li></ol>	<a href="#">Link</a>
3.0	2023-02-24-20-00-00	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Allgemeine Bereinigung von kaputten Links (http 404)</li></ol>	<a href="#">Link</a>

Impressum

Datenschutzhinweis

Haftungshinweis

Bei Fehlern, bitte Mitteilung an  
die  
[modulhandbuchredaktion@f07.th-koeln.de](mailto:modulhandbuchredaktion@f07.th-koeln.de)