

<b>Modulcode</b> (1.)	<b>Modulbezeichnung</b> (2.)	<b>Zuordnung</b> (3.)
BAI7120	Medienprojekt (MP)	
	<b>Studiengang</b> (4.)	Bachelor Angewandte Informatik/ Bachelor Angewandte Informatik DUAL
	<b>Fakultät</b> (5.)	Gebäudetechnik und Informatik

<b>Modulverantwortlich</b> (6.)	Prof. Rolf Kruse
<b>Modulart</b> (7.)	Pflichtmodul der Vertiefung Medieninformatik
<b>Angebotshäufigkeit</b> (8.)	WS
<b>Regelbelegung / Empf. Semester</b> (9.)	BA7
<b>Credits (ECTS)</b> (10.)	5 CP
<b>Leistungsnachweis</b> (11.)	SL (N)
<b>Unterrichtssprache</b> (12.)	Deutsch
<b>Voraussetzungen für dieses Modul</b> (13.)	BAI4110: Medientechnik- und -produktion BAI4120: Web-Aufbau BAI6110: Interaktive Technologien/ Interaktionsgestaltung BAI6120: Graphische Datenverarbeitung 1
<b>Modul ist Voraussetzung für</b> (14.)	-
<b>Moduldauer</b> (15.)	1 Semester
<b>Notwendige Anmeldung</b> (16.)	-
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> (17.)	-

<b>Lehrveranstaltung</b> (18.)	<b>Dozent/in</b> (19.)	<b>Art</b> (20.)	<b>Teilnehmer (maximal)</b> (21.)	<b>Anzahl Gruppen</b> (22.)	<b>SWS</b> (23.)	<b>Workload</b>	
						<b>Präsenz</b> (24.)	<b>Selbst- studium</b> (25.)
<b>1</b> Medienprojekt	Kruse	V	30	1	1	15	15
<b>2</b> Medienprojekt	Kruse	S	15	2	3	45	50
<b>Summe</b>					<b>4</b>	<b>60</b>	<b>65</b>
<b>Workload für das Modul</b> (26.)						<b>125</b>	

<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden können...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gestalterische und technologische Kenntnisse und Fähigkeiten, die in der Vertiefungsrichtung Medieninformatik erworben wurden, auf ein technisch komplexes Medienprojekt übertragen und anwenden</li> <li>• eigenständig bedarfsspezifisch technische und gestalterische Möglichkeiten, Wissen und aktuelle Trends recherchieren, explorieren und im Hinblick auf Nutzbarkeit, Gestaltung, Effektivität u.ä. bewerten,</li> <li>• ein innovatives, integriertes Ergebnis vorlegen, das Aspekte aus verschiedenen Medien- und Technologiebereichen, vereint und in einer einheitlichen visuellen Gestaltung und intuitiven Interaktion verbindet</li> <li>• für einen interaktiven Prototypen den Programmcode in einer geeigneten Sprache sinnvoll strukturiert erstellen und beispielhafte Medien produzieren, um das Konzept der Anwendung praktisch überprüfen zu können</li> <li>• die Entwicklung in einem größeren Team und unter Zeitdruck arbeitsteilig und selbständig organisieren und dabei eventuell auftretende Konflikte sach- und zielorientiert lösen</li> <li>• Projektideen, Vorgehensweisen, Herausforderungen, Lösungen und Ergebnisse kontinuierlich, vollständig und für Dritte verständlich dokumentieren und professionell präsentieren</li> </ul>
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recherche zu aktuellen Entwicklungen, Technologien und Anwendungsgebiete in einem vorgegebenen Bereich interaktiver Medien</li> <li>• Ideenentwicklung, Beschreibung und Simulation der gedachten Nutzung in einem Video (Vision)</li> <li>• Iterative Entwicklung von Prototypen zur Überprüfung und Verfeinerung von Konzepten</li> <li>• Auswahl geeigneter Technologie(n) und Werkzeuge</li> <li>• Projektmanagement für effektive Zusammenarbeit (lokal und verteilt), Einsatz von Kollaborationswerkzeugen</li> <li>• kontinuierliche Dokumentation der Ansätze und Erkenntnisse sowie von Arbeitsfortschritt, Zeitplanung und Arbeitsteilung</li> <li>• regelmäßige Konsultationen</li> <li>• Präsentation des Projektergebnisses</li> </ul>
<b>Vorleistungen und Modulprüfung</b>	<p>Vorleistungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausarbeitung zu innovativen Interaktionstechnologien</li> </ul> <p>Modulprüfung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 80% Projekt (Gruppenarbeit) mit Präsentation und Dokumentation</li> <li>• 20% individuelle mündliche Prüfung (20 min)</li> </ul>
<b>Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B. Preim, R. Dachsel: <i>Interaktive Systeme: Band 2: User Interface Engineering, 3D-Interaktion, Natural User Interfaces</i> eXamen.press, Springer 2010, ISBN 978-3-642-45246-8</li> <li>• Dörner, R., Broll, W., Grimm, P., Jung, B. (2019). <i>Virtual und Augmented Reality (VR/AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität</i> (2. Aufl.), Springer Heidelberg, ISBN 9783662588604</li> </ul>