

Curriculum für das Masterstudium Medieninformatik

Stand: August 2011

Mitteilungsblatt UG 2002 vom 02.06.2006, 32. Stück, Nummer 194

1. Änderung Mitteilungsblatt UG 2002 vom 27.06.2007, 33. Stück, Nummer 192

2. Änderung Mitteilungsblatt UG 2002 vom 22.06.2010, 30. Stück, Nummer 169

Rechtsverbindlich sind allein die im Mitteilungsblatt der Universität Wien kundgemachten Texte.

§ 1 Studienziel(e) und Qualifikationsprofil

(1) Studienziel

Das Ziel des Masterstudiums Medieninformatik an der Universität Wien ist eine wissenschaftliche Berufsvorbildung im Bereich der Medieninformatik. Digitale Medien wie Audio, Video, Text, Bild, Animationen, Sprache und Sensorik bilden die Grundlage einer großen Zahl von Anwendungsfeldern, einschließlich der Produktion, Verwaltung und Verbreitung von Medien für Zwecke der Informationsverbreitung und der Kommunikation. Schwerpunkte der Ausbildung sind Fragestellungen betreffend der Anpassung von Mediendaten an die Situation und Umgebung des Benutzers, Vermittlung von Ansätzen zur Gewinnung, Analyse und Organisation von beschreibenden Mediendaten (Metadaten), Kompetenzen im Bereich Virtual Reality / Pervasive Computing und Mensch-Maschine-Kommunikation, sowie eine wahlweise Vertiefung in die Gebiete Vernetzte Systeme und Multimediale Informationssysteme. Diese umfassende, sowohl technik- als auch anwendungsorientierte Ausbildung ermöglicht die Positionierung des Medieninformatikers an der Schnittstelle von Mensch, Medium und Information, und unterstreicht seine Aufgabe als Vermittler und Bindeglied zwischen diesen Bereichen. Das Studium Medieninformatik befähigt die AbsolventInnen zur selbstständigen Bearbeitung von Problemstellungen, sowohl in der Wirtschaft als auch in der Forschung.

(2) Qualifikationsprofil

Die AbsolventInnen des Masterstudiums Medieninformatik an der Universität Wien sind über ein Bachelorstudium hinaus befähigt, die oben skizzierten Anforderungen für eine Arbeit im Bereich der Medieninformatik zu erfüllen. Im Rahmen des Studiums erhalten sie eine fundierte Ausbildung in der Informatik, welche sich am aktuellen internationalen Standard der Medieninformatik, mit Schwerpunkt multimediale und verteilte Systeme, orientiert. Zusätzlich besitzen sie Qualifikationen in Anwendungsfeldern der Medieninformatik, so dass sie in interdisziplinären Forschungs- und Entwicklungsteams an interessanten und aktuellen Fragestellungen der substanzwissenschaftlichen Forschung mitarbeiten oder aber auch die Methoden der Medieninformatik weiter entwickeln können. Neben der fachwissenschaftlichen Ausbildung wird im Masterstudium aber auch die Fähigkeit zum Projektmanagement und zur Organisation vermittelt, sodass die AbsolventInnen auch über die Kompetenz zur Führung und Leitung von Forschungs- und Entwicklungsteams verfügen.

(3) Innovative Lehrkonzepte

Studierende werden zwecks Intensivierung/Verbesserung der Betreuung/Interaktion zusätzlich durch erfahrene KollegInnen betreut, die mit dem jeweiligen Lehr/Lernkonzept vertraut sind und präsent wie auch online Beratung zu spezifischen Lehrveranstaltungen anbieten.

Im Studium wird besonderer Wert auf projektbasiertes Lernen gelegt. Dieses umfasst nach einer Anleitungsphase selbstgesteuertes und weitgehend selbstorganisiertes Lernen. Projekte zielen verstärkt auf Teamarbeit und Interaktion ab, die teils in direktem Kontakt, teils computerunterstützt erfolgen. Die reflektierte Zusammenarbeit in Projektteams soll Studierende an die berufliche wie auch wissenschaftliche Praxis heranzuführen.

Durch die Ausrichtung des Studiums auf Ausprägungsfächer werden Studierende ebenfalls an die Arbeit in interdisziplinären, heterogenen Teams vorbereitet. In das Lehrangebot werden Lehrveranstal-

tungen integriert, die metafachliche Kompetenzen, insbesondere Kommunikation und Teamkompetenz und deren Transfer in das Berufsumfeld fördern. In den einzelnen Lehrveranstaltungen wird angestrebt, einen von den Lehr/Lernzielen abhängigen und den Bedürfnissen der Beteiligten entsprechenden effektiven Mix von Präsenz- und Online-Elementen anzubieten.

Die Studienprogrammleitung stellt sicher, dass das Studium zu überwiegendem Teil in Englischer Sprache absolviert werden kann.

§ 2 Dauer und Umfang

Der Arbeitsaufwand für das Masterstudium Medieninformatik beträgt 120 ECTS-Punkte. Dies entspricht einer vorgesehenen Studiendauer von 4 Semestern.

§ 3 Zulassungsvoraussetzungen

Die Zulassung zu diesem Masterstudium setzt den Abschluss eines fachlich in Frage kommenden Bachelorstudiums oder eines fachlich in Frage kommenden Fachhochschul-Bachelorstudienganges oder eines anderen gleichwertigen Studiums an einer anerkannten inländischen oder ausländischen postsekundären Bildungseinrichtung voraus.

Fachlich in Frage kommend sind jedenfalls die Informatik- und Wirtschaftsinformatik-Bachelorstudien an der Universität Wien.

Wenn die Gleichwertigkeit grundsätzlich gegeben ist, und nur einzelne Ergänzungen auf die volle Gleichwertigkeit fehlen, können zur Erlangung der vollen Gleichwertigkeit zusätzliche Lehrveranstaltungen und Prüfungen im Ausmaß von maximal 30 ECTS-Punkten vorgeschrieben werden, die im Verlauf des Masterstudiums zu absolvieren sind.

§ 4 Akademischer Grad

Absolventinnen bzw. Absolventen des Masterstudiums Medieninformatik ist der akademische Grad „Diplom-Ingenieurin“ bzw. „Diplom-Ingenieur“ - abgekürzt Dipl.-Ing. bzw. DI - zu verleihen.

§ 5 Aufbau – Module mit ECTS-Punktezuweisung

Struktur des Studiums

- (1) Pflichtmodulgruppen (36 ECTS)
 - Pflichtmodulgruppe A. Grundlagen (12 ECTS)
 - Pflichtmodulgruppe B. Interdisziplinäre Informatik (24 ECTS)
- (2) Alternative Pflichtmodulgruppen Anwendungsfächer (zu je 18 ECTS)
 - APMgruppe Anwendungsfach Advanced E-Learning Technologies
 - APMgruppe Anwendungsfach Film und Animation auf Basis digitaler Medien
 - APMgruppe Anwendungsfach Gamedesign
- (3) Alternative Pflichtmodulgruppen Kernfachkombinationen (zu je 24 ECTS)
 - APMgruppe Kernfachkombination Vernetzte Systeme
 - APMgruppe Kernfachkombination Multimediale Systeme
- (4) Pflichtmodul „Freifächer“ (6 ECTS)
- (5) Pflichtmodul Masterseminare (6 ECTS)
- (6) Masterarbeit mit 30 ECTS Punkten
 - A. Schriftliche Masterarbeit mit 27 ECTS Punkten
 - B. Masterprüfung mit Defensio mit 3 ECTS Punkten

Module

(1) Pflichtmodulgruppen (36 ECTS)

Pflichtmodulgruppe A Grundlagen (12 ECTS)

Pflichtmodul MMM Methoden der Mathematischen Modellierung, 6 ECTS		
Das Modul vermittelt grundlegende Kenntnisse in den Bereichen Fourier-Transformierte, Laplace-Transformierte, Zeitreihen und Filtertechniken, Stochastische Modellierung sowie deren Anwendung bei der Analyse von Funktionen und Systemen. Weiter erwerben die Studierenden vertiefende Kenntnisse in der graphentheoretischen Analyse von Netzwerken (z.B. Flüsse, Matching) und in der Simulation.		
Voraussetzung: -		
Empfohlene Semesterzuordnung: 1		
Lehrveranstaltung	SWS	ECTS
VO Methoden der Mathematischen Modellierung	2	3
UE Methoden der Mathematischen Modellierung	2	3

Pflichtmodul ASE Advanced Software Engineering, 6 ECTS		
Dieses Modul vermittelt vertiefende Kenntnisse im Software Engineering, insbesondere Component-based Software Development, Patterns, Portability, Application Server. Die Studierenden lernen wie diese Kenntnisse bei der Lösung von praktischen Aufgaben umzusetzen sind..		
Voraussetzung: -		
Empfohlene Semesterzuordnung: 1		
Lehrveranstaltung	SWS	ECTS
VO Advanced Software Engineering	2	3
UE Advanced Software Engineering	2	3

Pflichtmodulgruppe B Interdisziplinäre Informatik (24 ECTS)

Pflichtmodul AMT Advanced Media Technologies (6 ECTS)		
Dieses Modul vermittelt Kenntnisse über fortgeschrittene Technologien der Medieninformatik in den Bereichen Multimedia Standards, Archiving und Preservation, Adaptive Media, Multichannel Delivery, Multimedia Authoring, Digital Memory Technologies, Multimedia Environments.		
Voraussetzung: -		
Empfohlene Semesterzuordnung: 2		
Lehrveranstaltung	SWS	ECTS
VU AMT Advanced Media Technologies	4	6

Pflichtmodul AKM Ausgewählte Kapitel der Medieninformatik (6ECTS)		
Dieses Modul ermöglicht Studierenden sich selbstständig an Hand ausgewählter Aspekte in aktuelle technologische Entwicklungen der Medieninformatik einzuarbeiten. Die ausgewählten Aspekte müssen aus den Themenfeldern Computer Grafik, Virtual and Augmented Reality, Ubiquitous Computing, Mobile Computing, Machine Learning, Artificial Intelligence, Multimedia und Sprache, sowie Multimedia Design gewählt werden.		
In diesem Modul sind 2 Lehrveranstaltungen aus dem für dieses Modul definierten Lehrveranstaltungskatalog gemäß Festlegung des Lehrangebots durch die Studienprogrammleitung zu wählen.		
Der Katalog an in diesem Modul wählbaren Lehrveranstaltungen wird von der Studienprogrammleitung nach Anhörung der Studienkonferenz für Informatik und Wirtschaftsinformatik auf Antrag genehmigt.		
Voraussetzung: -		
Empfohlene Semesterzuordnung: 2		

<i>Lehrveranstaltung</i>	<i>SWS</i>	<i>ECTS</i>
VU Multimedia und Sprache	2 x 2	2 x 3
VU AI Techniques in der Medieninformatik		
VU Ubiquitous Computing		
VU Computer Graphik, Virtual and Augmented Reality		

Pflichtmodul PMI Praktikum aus Medieninformatik (12ECTS)		
Dieses Modul vermittelt Kenntnisse zu Recherche, Analyse, Aufbereitung relevanter Information, Planung und Durchführung von forschungsorientierten Projekten sowie zur Anwendung der erworbenen technischen Kompetenz im Bereich Medieninformatik.		
Voraussetzung: AMT, AKM		
Empfohlene Semesterzuordnung: 3		
<i>Lehrveranstaltung</i>	<i>SWS</i>	<i>ECTS</i>
PR Praktikum aus Medieninformatik	8	12

(2) Alternative Pflichtmodulgruppen Anwendungsfächer (zu je 18 ECTS)

Es ist eine alternative Pflichtmodulgruppe zu 18 ECTS aus einem der Anwendungsbereiche der Medieninformatik zu wählen.

APMgruppe Anwendungsfach Advanced E-Learning Technologies (18 ECTS)

Das Anwendungsfach Advanced E-Learning Technologies vermittelt die Fähigkeit zur informationstechnisch und pädagogisch angemessenen Gestaltung und Erforschung von Lehr-/Lernangeboten im technologie-erweiterten Umfeld.

Gesamtumfang: 18 ECTS, davon

- 10 ECTS als Vorlesung (nicht prüfungsimmanent)
- 8 ECTS als Seminare und Übungen (prüfungsimmanent)

Studierende werden in pädagogisches Denken eingeführt, indem sie Grundbegriffe und Wissenschaftskonzepte der Pädagogik kennen lernen. Dadurch erwerben Studierende die Befähigung, pädagogische Argumentationen zu erkennen und zu unterscheiden. Weiters erwerben Studierende grundlegende Kenntnisse über didaktische Konzepte, so dass sie die Integration von Computertechnologie in didaktische Designs gestalten können. Im Bereich pädagogischer Forschungsmethoden erwerben Studierende Kenntnisse, die als Voraussetzung für die fachgerechte Anwendung dieser Methoden zur Beforschung des technologieerweiterten Lernens dienen. Nach Absolvierung des Moduls sollen Studierende in der Lage sein, selbstständig oder in interdisziplinären Teams grundlegende didaktische Designs zu gestalten und einfache Studien zu technologieerweiterten Lernsettings durchzuführen. Sie sind fähig, sich transdisziplinär auszutauschen und Spezialbereiche des Anwendungsfaches durch Selbststudium zu vertiefen.

Das Lehrangebot für dieses Anwendungsfach wird in Zusammenarbeit mit der Fakultät für Philosophie und Bildungswissenschaften angeboten. Die entsprechenden Lehrveranstaltungen werden im Zuge der jährlichen Lehrplanung von der Studienprogrammleitung bekannt gegeben.

Pflichtmodul AE1 Pädagogisches Denken und Didaktisches Design (10 ECTS)
Inhalte:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wissenschaftskonzepte der Pädagogik, ▪ Pädagogisches Denken, ▪ Lehren und Lernen im Kontext neuer Medien, ▪ Didaktisches Design technologie-erweiterter Lehr-/Lernangebote ▪ Webdidaktik, ▪ Modellierung von Lehr-/Lernszenarien
Voraussetzung: -
Empfohlene Semesterzuordnung: 1 bis 3

Lehrveranstaltung
Aus der von der Studienprogrammleitung bekannt gegebenen Liste sind Lehrveranstaltungen in folgendem Umfang zu wählen:
5 ECTS nicht prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen
5 ECTS prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen

Pflichtmodul AE2 Qualitative Forschungsmethoden (8 ECTS)
Inhalte:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Qualitative Forschungsmethoden im Kontext der Medieninformatik ▪ Gegenüberstellung qualitativer und quantitativer Forschungsmethoden ▪ Qualitätskriterien ▪ Erhebungs- und Auswertungsverfahren ▪ Triangulation
Voraussetzung: -
Empfohlene Semesterzuordnung: 1 bis 3
Lehrveranstaltung
Aus der von der Studienprogrammleitung bekannt gegebenen Liste sind Lehrveranstaltungen in folgendem Umfang zu wählen:
5 ECTS nicht prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen
3 ECTS prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen

APMgruppe Anwendungsfach Film und Animation auf Basis Digitaler Medien (18 ECTS)

Das Anwendungsfach Film und Animation auf Basis Digitaler Medien vermittelt die Fähigkeiten zur Anwendung von Methoden der Informatik im Theater, Film und Medienwissenschaftlichen Bereich mit Fokus auf Film und Animation auf Basis von digitalen Medien.

Die Module dieses Anwendungsfachs decken Grundlagen aus Theater, Film und Medienwissenschaft, Drehbuchkonzeption und -erstellung, Film Praxis, Bildtechnik und Kamera, Buch und Dramaturgie, Filmproduktion, Grafik, Design und Mediengestaltung, sowie Medienverwaltung, Contentprovisioning und Broadcasting ab.

Pflichtmodul FA1 Digitale Medienproduction (6 ECTS)		
Dieses Modul vermittelt die theoretischen und praktischen Grundlagen der Produktion von digitalen Medien im Bereich Video und Audio. Dazu zählen die Aufnahme, Bearbeitung, Mischung, Schnitt, und Komposition von digitalen Medien, sowie die Auseinandersetzung mit verschiedenen Techniken der Ton- und Bildbearbeitung sowie der Manipulation und Verfremdung von digitalen Mediensignalen. Die Inhalte werden in projektorientierter Form vermittelt.		
Voraussetzung: -		
Empfohlene Semesterzuordnung: 1		
Lehrveranstaltung	<i>SWS</i>	<i>ECTS</i>
VU Grundlagen der digitalen Medienproduktion	4	6

Pflichtmodul FA2 Dramaturgischer Aufbau (6 ECTS)		
Dieses Modul vermittelt Theorie und Praxis des Drehbuchschreibens und umfasst Grundlagen der Dramaturgie filmischer Erzählungen, das Verfassen eines Drehbuchs in mehreren Versionen, die Beschäftigung mit dem Entwicklungsprozess, die Geschichte und Theorie filmischer Dramaturgie und Narratologie, Terminologie und Entscheidungskriterien. Die Inhalte werden in projekt-orientierter Form vermittelt.		
Voraussetzung: -		
Empfohlene Semesterzuordnung: 2		
Lehrveranstaltung	<i>SWS</i>	<i>ECTS</i>
VU Drehbuch schreiben in Theorie und Praxis für MedieninformatikerInnen	4	6

Pflichtmodul FA3 Spezielle Techniken des digitalen Films (6 ECTS)		
Dieses Modul vermittelt Theorie und Praxis spezieller Techniken zur Gestaltung digitaler Filme. Beispiele spezieller Techniken sind Animations- und Tricktechniken sowie spezielle Elemente aus der TV-Produktion. Dabei soll auch der Einsatz verschiedener Software Tools im entsprechenden Produktionsbereich vermittelt und erlernt werden. Die Inhalte werden in projekt-orientierter Form erarbeitet.		
Voraussetzung: -		
Empfohlene Semesterzuordnung: 3		
<i>Lehrveranstaltung</i>	<i>SWS</i>	<i>ECTS</i>
VU Spezielle Techniken des digitalen Films	4	6

APMgruppe Anwendungsfach Game Design (18 ECTS)

Das Anwendungsfach Game Design vermittelt die Fähigkeiten zur Anwendung von Methoden der Informatik in der Entwicklung digitaler Spiele für Computer und Spielekonsolen. Die Module dieses Anwendungsfachs decken Grundlagen aus den Bereichen Echtzeitspielegraphik, Artificial Intelligence, Spielephysik, Networking, und Game Design ab.

Pflichtmodul GD1 Render Engines (6 ECTS)		
Inhalte: Dieses Modul vermittelt die theoretischen und praktischen Grundlagen von Echtzeitgraphik für Computer Spiele, speziell die Grundlagen und Anwendung von Render Engines. Dazu zählen mathematische Grundlagen und das Erzeugen von wichtigen graphischen Effekten mittels 3D-APIs wie Direct3D oder OpenGL, sowie Shader-Programmierung. Weiters wird die Struktur und Anwendung von vorhandenen Render Engines vermittelt.		
Voraussetzung: Grundkenntnisse in objektorientierter Programmierung (C++)		
Empfohlene Semesterzuordnung: 1		
<i>Lehrveranstaltung</i>	<i>SWS</i>	<i>ECTS</i>
VU Render Engines	4	6

Pflichtmodul GD2 Gaming Technologies (6 ECTS)		
Inhalte: Dieses Modul vermittelt die Grundlagen von Spielephysik, Artificial Intelligence für Spiele, und Networking Aspekte. Es werden die mathematischen und algorithmischen Grundlagen vermittelt. Weiters wird der Aufbau von entsprechenden Engines vermittelt, welche als Grundlage für Spiele dienen können.		
Voraussetzung: Grundkenntnisse in objektorientierter Programmierung (C++)		
Empfohlene Semesterzuordnung: 2		
<i>Lehrveranstaltung</i>	<i>SWS</i>	<i>ECTS</i>
VU Gaming Technologies	4	6

Pflichtmodul GD3 Game Dramaturgie (6 ECTS)		
Inhalte: Dieser Modul vermittelt Theorie und Praxis von Game Design. Die Lehrveranstaltung gliedert sich in zwei Teile. In einem Vorlesungsteil werden folgende Themengebiete erörtert:		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zuordnung und Gliederung von Computer-/Konsolenspielen (Geschichte, Genres, Modes, Plattformen, Milieu, Zielgruppen, „single/multi/massively multiplayer“ Spiele, ...) ▪ Erörterung einiger Beispiele (Gameplay, Erfahrungskern, Lernhintergrund) ▪ Umriss der Tätigkeitsfelder in der Computer-/Konsolenspielproduktion ▪ Spielregeln / Gameplay / Game Mechanics ▪ MDA Framework (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) – Arbeitsmethode und Sprachrahmen für den Designprozess ▪ Spieler (Spielertypen, Identitäten, Levels of Immersion) ▪ Leben – Abenteuer – Erzählung, Narratives in Computer Games ▪ Kunst, Kultur und Politik in und mit Computerspielen ▪ Gefahren des Computerspielens (Gewalt, Abhängigkeit, Persona Issues, historische Medienkritik, Fremdbeeinflussung, ...) ▪ Erfahrungsbericht zur Produktion der ersten österreichischen virtuellen Welt Papermint 		
Im Übungsteil werden in der ersten Hälfte des Semesters Ideenskizzen (High Concepts) der Studenten zu kleinen in einem Semester umsetzbaren Computerspielen besprochen. In der zweiten Hälfte des		

Semesters setzen die Studenten eine ihrer Ideen in Form von vollständig spielbaren Prototypen um. In der Übung wird darauf geachtet, dass die einzelnen Produktionen im zeitlichen Rahmen umsetzbar bleiben und genug Zeit bleibt, um die Spielmechaniken zu optimieren und auszubalancieren. Die Spiele der Studenten stellen die Grundlage für die Benotung dar.		
Voraussetzung: -		
Empfohlene Semesterzuordnung: 3		
<i>Lehrveranstaltung</i>	<i>SWS</i>	<i>ECTS</i>
VU Game Design	4	6

(3) Alternative Pflichtmodulgruppen Kernfachkombinationen (zu je 24 ECTS)

Als Kernfachkombination ist eine der angebotenen Modulkombinationen zu wählen. Folgende Modulkombinationen stehen zur Auswahl:

- B.1 Kernfachkombination Vernetzte Systeme (24 ECTS Punkte)
- B.2 Kernfachkombination Multimediale Systeme (24 ECTS Punkte)

Anmerkung: Die Studierenden sollen im 3. Semester die Masterarbeit (inkl. Masterprüfung) begleitet von einem Diplomandenseminar beginnen und dann im 4. Semester vollständig durchführen.

APMgruppe Kernfachkombination Vernetzte Systeme

Die KFK „Vernetzte Systeme“ ist in zwei Linien strukturiert. Die erste Linie ist "Systeme", vertreten durch die Veranstaltungen „VS1 Future Communication“ und „VS2 Netzwerkperformance und –evaluierung“. Die zweite Linie ist "Methoden", die hier durch die Veranstaltungen „VS3 Mobile Computing“ und „VS4 Praktikum Vernetzte Systeme“ umgesetzt ist.

Pflichtmodul VS1 Future Communication (6 ECTS)		
Dieses Modul vermittelt Kenntnisse der wesentlichen System-Konzepte (Architekturen, Algorithmen, Protokolle, Netz- und Kommunikationsparadigmen) von drahtgebunden und drahtlosen zukünftigen Kommunikationsnetzen. Darüber hinaus werden die Anwendung und Implementierung der Konzepte vermittelt.		
Voraussetzung: -		
Empfohlene Semesterzuordnung: 1		
<i>Lehrveranstaltung</i>	<i>SWS</i>	<i>ECTS</i>
VU System Architectures of Future Networks	4	6

Pflichtmodul VS2 Netzwerkperformance und –evaluierung (6 ECTS)		
Dieses Modul vermittelt Kenntnisse der Methoden zur Analyse, Modellierung, Simulation und Performance Analyse von Netzwerkarchitekturen und -protokollen.		
Voraussetzung: -		
Empfohlene Semesterzuordnung: 1		
<i>Lehrveranstaltung</i>	<i>SWS</i>	<i>ECTS</i>
VU Netzwerkperformance und –evaluierung	4	6

Pflichtmodul VS3 Mobile Computing (6 ECTS)		
Dieses Modul vermittelt Kenntnisse der wesentlichen System-Konzepte (Architekturen, Algorithmen, Protokolle, und Koordinationsparadigmen) von Mobile Computing Systemen. Darüber hinaus werden die Anwendung und Implementierung der Konzepte vermittelt.		
Voraussetzung: -		
Empfohlene Semesterzuordnung: 2		
<i>Lehrveranstaltung</i>	<i>SWS</i>	<i>ECTS</i>
VU Mobile Computing	4	6

Pflichtmodul VS4 Praktikum Vernetzte Systeme (6 ECTS)		
Dieses Modul vermittelt praktische Kenntnisse über die Methoden zum Entwurf und zur Beurteilung von vernetzten Systemen. Die Methoden umfassen Simulation, Modellierung, Engineering, und Management von vernetzten Systemen. Aber auch wissenschaftliche Methoden zur Recherche, Analyse, Aufbereitung relevanter Information, Planung und Durchführung von forschungsorientierten Projekten sowie über die Anwendung der erworbenen technischen Kompetenz im gewählten Vertiefungsgebiet.		
Voraussetzung: VS1, VS2		
Empfohlene Semesterzuordnung: 2		
Lehrveranstaltung	SWS	ECTS
PR Praktikum Vernetzte Systeme	4	6

APMgruppe Kernfachkombination Multimediale Systeme

Pflichtmodul MM1 Multimediale Systeme 1 (6 ECTS)		
Dieses Modul vermittelt das Verständnis und die Fähigkeit zur Anwendung von erweiterten Konzepten und Techniken im Bereich spezieller Markup-Sprachen, Multimedia Dokumentmodelle und Formate und deren Strukturmodelle, die die Anwendung und Realisierung von multimedialen Informationssystemen ermöglichen.		
Voraussetzung:		
Empfohlene Semesterzuordnung: 1		
Lehrveranstaltung	SWS	ECTS
VO Multimediale Systeme 1	2	3
UE Multimediale Systeme 1	2	3

Pflichtmodul MM2 Multimedia Retrieval (6 ECTS)		
Dieses Modul vermittelt das Verständnis und die Fähigkeit zur Anwendung von Konzepten und Techniken im Bereich Content-Based Image Retrieval (CBIR), Merkmalsextraktion, Architektur eines CBIR-Systems, Audio- und Videoretrieval, Segmentierung mit Fokus auf Anwendung und Realisierung von multimedialen Retrieval Systemen.		
Voraussetzung:		
Empfohlene Semesterzuordnung: 1		
Lehrveranstaltung	SWS	ECTS
VO Multimedia Retrieval	2	3
UE Multimedia Retrieval	2	3

Pflichtmodul MM3 Multimediale Systeme 2 (6 ECTS)		
Dieses Modul vermittelt das Verständnis und die Fähigkeit zur Anwendung von erweiterten Konzepten und Techniken betreffend Medienserver, Protokolle, Pufferkonzepte, Synchronisation, medien-spezifische Kompressionsverfahren, die die Anwendung und Realisierung von multimedialen Informationssystemen ermöglichen.		
Voraussetzung: MM1, MM2		
Empfohlene Semesterzuordnung: 2		
Lehrveranstaltung	SWS	ECTS
VO Multimediale Systeme 2	2	3
UE Multimediale Systeme 2	2	3

Pflichtmodul MM4 Praktikum Multimediale Systeme (6 ECTS)		
Dieses Modul vermittelt Kenntnisse über Recherche, Analyse, Aufbereitung relevanter Information, Planung und Durchführung von forschungsorientierten Projekten sowie über die Anwendung der erworbenen technischen Kompetenz im gewählten Vertiefungsgebiet		
Voraussetzung: MM1, MM2		
Empfohlene Semesterzuordnung: 2		
Lehrveranstaltung	SWS	ECTS
PR Praktikum Multimediale Systeme	4	6

(4) Pflichtmodul „Freifächer“ (6 ECTS)

Im Rahmen des Masterstudiums Medieninformatik Freifächer im Umfang von 6 ECTS-Punkten zu absolvieren.

Das zuständige akademische Organ gibt in Zusammenarbeit mit der Studienvertretung jedes Semester eine Liste mit Empfehlungen heraus.

(5) Pflichtmodul Masterseminare (6 ECTS)

Im Rahmen des Masterstudiums Medieninformatik sind zwei Masterseminare im Umfang von insgesamt 6 ECTS-Punkten zu absolvieren. Das erste Seminar dient zur wissenschaftlichen Aufbereitung und Ausarbeitung eines speziellen Themas, mit dem Ziel, aus den entsprechenden Erkenntnissen heraus das wissenschaftliche Thema der Masterarbeit zu entwickeln. Das zweite Seminar dient zur wissenschaftlichen Vertiefung und Aufbereitung ausgewählter Fragen im Kontext der Masterarbeit, mit dem Ziel, bei entsprechend hochwertigem Ergebnis diese Arbeiten zur Präsentation im Rahmen einer wissenschaftlichen Konferenz aufzubereiten und einzureichen.

Pflichtmodul MSM Masterseminar aus Medieninformatik, 6 ECTS		
Kompetenzen: Recherche, Analyse, Aufbereitung relevanter wissenschaftlicher Fragestellungen im Bereich Medieninformatik. Befähigung zur wissenschaftlichen Arbeitsweise, wie sie im Zuge der Masterarbeit benötigt wird		
Voraussetzung: -		
Empfohlene Semesterzuordnung: 3 und 4		
Lehrveranstaltung	SWS	ECTS
SE Masterseminar 1 aus Medieninformatik	2	3
SE Masterseminar 2 aus Medieninformatik	2	3

§ 6 Masterarbeit

(1) Die schriftliche Masterarbeit dient dem Nachweis der Befähigung, wissenschaftliche Themen selbstständig sowie inhaltlich und methodisch vertretbar zu bearbeiten. Die Aufgabenstellung der schriftlichen Masterarbeit ist so zu wählen, dass für die Studierende oder den Studierenden die Bearbeitung innerhalb von sechs Monaten möglich und zumutbar ist.

(2) Das Thema der schriftlichen Masterarbeit ist aus einer der Kernfachkombinationen bzw. einem Modul der Interdisziplinären Informatik zu entnehmen. Soll ein anderer Gegenstand gewählt werden oder bestehen bezüglich der Zuordnung des gewählten Themas Unklarheiten, liegt die Entscheidung über die Zulässigkeit beim zuständigen akademischen Organ.

(3) Die Masterarbeit hat einen Umfang von 27 ECTS Punkten.

§ 7 Masterprüfung – Voraussetzung

(1) Voraussetzung für die Zulassung zur Masterprüfung ist die positive Absolvierung aller vorgeschriebenen Module und Prüfungen sowie die positive Beurteilung der Masterarbeit.

(2) Die Masterprüfung ist in folgender Form abzulegen:
Eine öffentlich angekündigte, öffentlich zugängliche und kommissionelle Masterprüfung mit Defensio vor einem Prüfungssenat.

(3) Die Masterprüfung hat einen Umfang von 3 ECTS Punkten.

§ 8 Einteilung der Lehrveranstaltungen

(1) Nicht-prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen

Vorlesung (VO): Vorlesungen sind Lehrveranstaltungen bei denen die Wissensvermittlung durch Vortrag der Lehrenden erfolgt. Die Prüfungen finden in einem einzigen Prüfungsakt statt, der mündlich oder schriftlich durchgeführt werden kann.

(2) Prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen

Übung (UE): Übungen haben den praktisch-beruflichen Zielen des Studiums zu entsprechen und konkrete Aufgaben zu lösen.

Seminar (SE): Seminare dienen der wissenschaftlichen Diskussion. Von den Teilnehmenden werden eigene Beiträge geleistet. Seminare werden in der Regel durch eine schriftliche Arbeit und eine Präsentation abgeschlossen.

Praktikum (PR): Praktika sollen den praktisch-beruflichen Zielen des Studiums entsprechen und die Berufsvorbildung oder wissenschaftliche Ausbildung ergänzen, wobei diese Lehrveranstaltungen nicht an Vorlesungen gekoppelt sein müssen. Die Leistungsüberprüfung erfolgt durch Projektarbeit.

Vorlesung mit integrierter Übung (VU): Eine Vorlesung mit integrierter Übung verbindet als prüfungsimmanente Lehrveranstaltung die Zielsetzung von Vorlesung (VO) und Übung (UE).

§ 9 Teilnahmebeschränkungen

(1) Für die genannten Lehrveranstaltungen gelten folgende generelle Teilnahmebeschränkungen:

UE: 25 Teilnehmer

PR: 25 Teilnehmer

SE: 15 Teilnehmer

VU: 25 Teilnehmer

Zu diesen Lehrveranstaltungen gilt Anmeldepflicht über das von der Fakultät bzw. Universität zur Verfügung gestellte EDV-System.

(2) Wenn bei Lehrveranstaltungen mit beschränkter Teilnehmerinnen- und Teilnehmerzahl die Zahl der Anmeldungen die Zahl der vorhandenen Plätze übersteigt, erfolgt die Aufnahme nach dem vom zuständigen akademischen Organ festgelegten Anmeldeverfahren. Zur Rechtswirksamkeit hat das zuständige akademische Organ das Verfahren im Mitteilungsblatt der Universität Wien festzulegen.

(3) Die Lehrveranstaltungsleiterinnen und Lehrveranstaltungsleiter sind berechtigt, im Einvernehmen mit dem zuständigen akademischen Organ für bestimmte Lehrveranstaltungen Ausnahmen zuzulassen.

§ 10 Prüfungsordnung

(1) Leistungsnachweis in Lehrveranstaltungen

Die Leiterin oder der Leiter einer Lehrveranstaltung hat die Ziele, die Inhalte und die Art der Leistungskontrolle gemäß der Satzung bekannt zu geben.

(2) Prüfungsstoff

Der für die Vorbereitung und Abhaltung von Prüfungen maßgebliche Prüfungsstoff hat vom Umfang her dem vorgegebenen ECTS-Punkteausmaß zu entsprechen. Dies gilt auch für Modulprüfungen.

(3) Notenskala und Beurteilung

Der positive Erfolg von Prüfungen und wissenschaftlichen Arbeiten ist mit „sehr gut“ (1), „gut“ (2), „befriedigend“ (3) oder „genügend“ (4), der negative Erfolg ist mit „nicht genügend“ (5) zu beurteilen. Zwischennoten sind unzulässig.

(4) Anmeldepflicht

Zu allen Prüfungen gilt Anmeldepflicht gemäß den Regeln des von der Fakultät bzw. Universität zur Verfügung gestellten EDV-Systems.

§ 11 Mobilität

Es wird empfohlen, dass Studierende nach dem ersten Semester maximal 30 ECTS im Ausland absolvieren.

Die Anerkennung der im Ausland absolvierten Studienleistungen erfolgt durch das zuständige akademische Organ mittels Vorausbescheid.

§ 12 Inkrafttreten

(1) Dieses Curriculum tritt nach der Kundmachung im Mitteilungsblatt der Universität Wien mit 1. Oktober 2006 in Kraft.

(2) Die Änderungen des Curriculums in der Fassung des Mitteilungsblattes vom 27.06.2007, Nr. 192, Stück 33, treten mit 1. Oktober 2007 in Kraft.

(3) Die Änderungen des Curriculums in der Fassung des Mitteilungsblattes vom 22.06.2010, Nr. 169, Stück 30, treten mit 1. Oktober 2010 in Kraft.

§ 13 Übergangsbestimmungen

(1) Dieses Curriculum gilt für alle Studierenden, die im Wintersemester 2006 ihr Studium beginnen.

(2) Studienübertritt

Studierende, die vor diesem Zeitpunkt ihr Studium begonnen haben, können sich jederzeit durch eine einfache Erklärung freiwillig den Bestimmungen dieses Curriculums unterstellen.

(3) Termine

Studierende, die zum Zeitpunkt des Inkrafttretens dieses Curriculums einem vor Erlassung dieses Curriculums gültigen Informatik- und/oder Wirtschaftsinformatikmagisterstudienplan (Studienkennzahlen 066 926, 066 93y) unterstellt waren, sind berechtigt, ihr Studium bis längstens 30.11.2011 abzuschließen.

Wenn im späteren Verlauf des Studiums Lehrveranstaltungen, die auf Grund der ursprünglichen Studienpläne verpflichtend vorgeschrieben waren, nicht mehr angeboten werden, hat das nach den Organisationsvorschriften der Universität Wien zuständige Organ von Amts wegen oder auf Antrag der oder des Studierenden mit Bescheid festzustellen, welche Lehrveranstaltungen und Prüfungen (Fachprüfungen) anstelle dieser Lehrveranstaltungen zu absolvieren und anzuerkennen sind.

(4) Anerkennungen

Das nach den Organisationsvorschriften zuständige Organ hat generell oder im Einzelfall festzulegen, welche der absolvierten LV und Prüfungen für dieses Curriculum anzuerkennen sind.

Generelle Anerkennungen werden durch eine entsprechende Verordnung des zuständigen Organs bekannt gemacht.

ANHANG

Lehrveranstaltungsevaluierung

Zur laufenden inhaltlichen und konzeptionellen Weiterentwicklung sowie Qualitätssicherung der Lehre, wird für jede Lehrveranstaltung im Semester eine Evaluation durchgeführt und ausgewertet.