



UNIVERSITÄT ZU LÜBECK

Modulhandbuch für den Studiengang

Bachelor Medieninformatik 2014



1. Fachsemester

Einführung in die Programmierung (CS1000-KP10, CS1000SJ14, EinfProg14)	1
Einführung in die Medieninformatik (CS1600-KP04, CS1600, EinMedien)	3
Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1 (MA1000-KP08, MA1000, LADS1)	5
Analysis 1 (MA2000-KP08, MA2000, Ana1KP08)	7

2. Fachsemester

Algorithmen und Datenstrukturen (CS1001-KP08, CS1001, AuD)	9
Technische Grundlagen der Informatik 1 (CS1200-KP06, CS1200SJ14, TGI1)	11
Software-Ergonomie (CS2200-KP04, CS2200, SoftErgo)	13
Arbeitspsychologie (PY1710-KP04, PY1710, ArbPsy)	15
Empirische Methodenlehre und Statistik (PY1801-KP08, EmpStat)	16

3. Fachsemester

Grundlagen der Multimedialechnik (CS1601-KP04, CS1601, MMTechnik)	18
Theoretische Informatik (CS2000-KP08, CS2000, TI)	20
Software Engineering (CS2300-KP06, CS2300SJ14, SWEng14)	22
Medienproduktion und Medienprogrammierung (CS2601-KP08, CS2601SJ14, MedienProd)	24
Wahrnehmung und Kognition in MCI (PY2210-KP04, PY2210, KogPsy)	25

4. Fachsemester

Betriebssysteme und Netze (CS2150-KP08, CS2150SJ14, BSNetze14)	27
Praktikum Software Engineering (CS2301-KP06, CS2301, SWEngPrakt)	29
Interaktionsdesign und User Experience (CS2600-KP08, CS2600SJ14, IDE)	31
Datenbanken (CS2700-KP04, CS2700, DB)	33
Medienpsychologie (PY2904-KP04, PY2904, MedienPsy)	35

5. Fachsemester

Usability- und UX-Engineering (CS3201-KP04, CS3201, UsabUXEng)	37
Bachelor-Projekt Medieninformatik (CS3210-KP08, CS3210, BProDesign)	39
Wissenschaftliches Arbeiten (CS3220-KP03, WissArbeit)	41
Bachelor-Seminar Medieninformatik (CS3280-KP04, CS3280, BSemMedien)	42

5. oder 6. Fachsemester

Einführung in die Logik (CS1002-KP04, CS1002, Logik)	43
Technische Grundlagen der Informatik 2 (CS1202-KP06, CS1202, TGI2)	45



Werkzeuge für das wissenschaftliche Arbeiten (CS2450-KP02, CS2450, Werkzeuge)	47
Codierung und Sicherheit (CS3050-KP04, CS3050, CodeSich)	49
Programmiersprachen und Typsysteme (CS3052-KP04, CS3052, ProgLan14)	51
Signalverarbeitung (CS3100-KP08, CS3100SJ14, SignalV14)	53
Non-Standard-Datenbanken und Data-Mining (CS3130-KP08, NDBDM)	55
Non-Standard Datenbanken (CS3202-KP04, CS3202, NDB)	57
Künstliche Intelligenz 1 (CS3204-KP04, CS3204, KI1)	59
Design Thinking in der Praxis (CS3230-KP04, DeThPr)	61
Neue Webtechnologien und Einsatz in der Praxis (CS3240-KP04, WebTecPr)	63
Electronic Government - Grundlagen und Anwendungen (CS3270-KP04, EGov)	64
Computergestütztes Lehren und Lernen (CS5610-KP04, CS5610, CGLehrLern)	66
Computergestützte Kooperation in sicherheitskritischen Systemen (CS5615-KP04, CS5615, CGKoop)	68
Musik und Computer (CS5660-KP04, MusikComp)	70
Gamification (PY3210-KP04, Gamific)	72
Humanoide Roboter (RO5300-KP06, HumRob)	74

6. Fachsemester

Computergrafik (CS3205-KP04, CS3205, CompGrafik)	76
Bachelorarbeit Medieninformatik (CS3992, CS3992-KP15, BScMedien)	78

CS1000-KP10, CS1000SJ14 - Einführung in die Programmierung (EinfProg14)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	10
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Informatik, 1. Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Grundlagen der Informatik, 1. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 1. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Grundlagen der Informatik, 1. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Pflicht), Informatik, 1. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Informatik, 1. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Informatik, 1. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Grundlagen der Informatik, 1. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS1000-V: Einführung in die Programmierung (Vorlesung, 2 SWS) • CS1000-Ü: Einführung in die Programmierung (Übung, 1 SWS) • CS1005-V: Programmierkurs Java (Vorlesung, 1 SWS) • CS1005-Ü: Programmierkurs Java (Übung, 2 SWS) • CS1005-P: Java-Projekt (Programmierprojekt, 2 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 130 Stunden Selbststudium • 120 Stunden Präsenzstudium • 30 Stunden Eigenständige Projektarbeit • 20 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Konzepte der Informatik: Informations- und Zahlendarstellung, Hardware, Software, Betriebssysteme, Anwendungen • Algorithmus, Spezifikation, Programm • Syntax und Semantik von Programmiersprachen • Grundlegende Elemente und Konzepte imperativer und objektorientierter Sprachen • Techniken der sicheren Programmierung • Programmieren in Java inklusive semesterbegleitendem Projekt • Entwicklungsumgebungen für Java 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Studierende können im 2er, 8er und 16er-Zahlensystem problemlos rechnen und Zahlen in diesem Systemen ineinander umrechnen. • Studierende können rationale und reelle Zahlen in Gleitpunktzahlen umrechnen und umgekehrt. • Studierende können die Prinzipien der Textkodierung in ASCII, Unicode, und UTF-8 erläutern. • Studierende können den Begriff 'Algorithmus' und wichtige Eigenschaften selbstständig darstellen. • Studierende können den Aufbau und die Semantik imperativer Programme erklären. • Studierende beherrschen die Technik, imperative Algorithmen zu lesen, zu verstehen und für einfache Probleme selbst aufzuschreiben. • Studierende können grundlegende algorithmische Techniken wie Iteration und Rekursion anwenden. • Studierende sind grundsätzlich in der Lage, Techniken des sicheren Programmierens anzuwenden. • Studierende können einfache Programme selbstständig entwerfen und implementieren. • Studierende sind in der Lage, Lösungen entsprechend allgemein anerkannter Qualitätsstandards zu entwerfen und umzusetzen. • Studierende können begrenzte, aber durchaus nicht mehr kleine Softwareentwicklungsprojekte im Team umsetzen. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur • Erfolgreiche Lösung der Projektaufgabe 		
Voraussetzung für:		
<ul style="list-style-type: none"> • Praktikum Software Engineering (CS2301-KP06, CS2301) • Software Engineering (CS2300-KP06, CS2300SJ14) • Algorithmen und Datenstrukturen (CS1001-KP08, CS1001) 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. Stefan Fischer 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Telematik 		

- Prof. Dr. Stefan Fischer

Literatur:

- H. P. Gumm und M. Sommer: Einführung in die Informatik - Oldenbourg, 10. Auflage, 2012
- G. Goos und W. Zimmermann: Vorlesungen über Informatik (Band 1 und 2) - Springer-Verlag, 2006
- D. J. Barnes und M. Kölling: Java lernen mit BlueJ - Objects first - eine Einführung in Java - 6. Auflage, Pearson Studium, 2017
- T. Stark und G. Krüger: Handbuch der Java-Programmierung - 5. Auflage, Addison-Wesley, 2007
- R. Sedgewick und K. Wayne: Einführung in die Programmierung mit Java - Pearson Studium

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- CS1000-L1: Erfolgreiche Bearbeitung von Übungszetteln gemäß Vorgabe am Semesteranfang
- CS1000-L2: keine

Modulprüfung(en):

- CS1000-L1: Einführung in die Programmierung und Programmierkurs, Klausur, 90min, 100% der Modulnote
- CS1000-L2: Java-Projekt, unbenotetes Praktikum, 0% der Modulnote, muss bestanden sein

CS1600-KP04, CS1600 - Einführung in die Medieninformatik (EinMedien)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Medieninformatik, 1. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Medieninformatik, 1. Fachsemester • Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Wahl), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2012 (Pflicht), Anwendungsfach Medieninformatik, 1. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Wahlpflicht), fächerübergreifend, Beliebige Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS1600-V: Einführung in die Medieninformatik (Vorlesung, 2 SWS) • CS1600-Ü: Einführung in die Medieninformatik (Übung, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 55 Stunden Selbststudium • 45 Stunden Präsenzstudium • 20 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Übersicht über die Lehrveranstaltung • Gesellschaftliche Rahmenbedingungen • Medienbegriffe und Medientheorien • Medientechnologische Meilensteine • Interaktive Medientechnologien • Multimediale Anwendungen • Menschengerechte Medien • Gestaltung interaktiver Medien • Entwicklungsprozesse für interaktive Medien • Ethik der neuen Medien • Zusammenfassung 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden kennen das Gebiet der Medieninformatik in seiner Struktur und den wichtigsten Inhalten. • Sie sind vorbereitet auf die dann folgenden Lehrveranstaltungen der Medieninformatik. • Sie kennen die wesentlichen Aufgaben und Arbeitsbereiche für Medieninformatiker. • Sie kennen die Herausforderungen und Anforderungen bei der Gestaltung interaktiver multimedialer Systeme. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Mündliche Prüfung 		
Voraussetzung für:		
<ul style="list-style-type: none"> • Interaktionsdesign und User Experience (CS2600-KP08, CS2600SJ14) 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr.-Ing. Nicole Jochems 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • Prof. Dr.-Ing. Nicole Jochems 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • M. Herczeg: Einführung in die Medieninformatik - Oldenbourg-Verlag, 2007 • R. Malaka et al.: Medieninformatik - Eine Einführung - Pearson Verlag, 2009 • B. Preim & R. Dasselt: Interaktive Systeme, Band 1 und Band 2 - Springer Verlag, 2015 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wird nur auf Deutsch angeboten 		



Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung der Projektaufgabe gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS1600-L1: Einführung in die Medieninformatik, mündliche Prüfung, 100% der Modulnote

MA1000-KP08, MA1000 - Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1 (LADS1)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	8

Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:

- Bachelor Zweitfach Mathematik Vermitteln 2023 (Pflicht), Mathematik, 3. Fachsemester
- Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2023 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Biophysik 2024 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Biophysik 2024 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2020 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Mathematik, 3. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2019 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Zweitfach Mathematik Vermitteln 2017 (Pflicht), Mathematik, 3. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2016 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2016 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Biophysik 2016 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2014 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2014 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2011 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2012 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2011 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester

Lehrveranstaltungen:

- MA1000-V: Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1 (Vorlesung, 4 SWS)
- MA1000-Ü: Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1 (Übung, 2 SWS)

Arbeitsaufwand:

- 125 Stunden Selbststudium und Aufgabenbearbeitung
- 90 Stunden Präsenzstudium
- 25 Stunden Prüfungsvorbereitung

Lehrinhalte:

- Grundlagen: Logik, Mengen, Abbildungen
- Relationen, Äquivalenzrelationen, Ordnungen
- Vollständige Induktion
- Gruppen: Grundlagen, endliche Gruppen, Permutationen, 2x2-Matrizen
- Ringe, Körper, Restklassen
- Komplexe Zahlen: Rechenregeln, Darstellungen, Einheitswurzeln
- Vektorräume: Basen, Dimension, Skalarprodukte, Normen

Qualifikationsziele/Kompetenzen:

- Studierende verstehen die grundlegenden Begriffe der Linearen Algebra.
- Studierende verstehen die grundlegenden Denkweisen und Beweistechniken.
- Studierende können grundlegende Zusammenhänge der Linearen Algebra erklären.
- Studierende können grundlegende Denkweisen und Beweistechniken anwenden.
- Studierende haben ein Verständnis für abstrakte Denkweisen.
- Fachübergreifende Aspekte:
- Studierende haben eine elementare Modellbildungskompetenz.
- Studierende können grundlegende theoretische Konzepte auf verwandte Fragestellungen übertragen.
- Studierende können im Team einfache Aufgaben bearbeiten.
- Studierende können elementare Lösungen in einer Gruppe präsentieren.

Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:

- Klausur

Voraussetzung für:

- Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 2 (MA1500-KP08, MA1500)

Modulverantwortlicher:

- Prof. Dr. rer. nat. Jan Modersitzki

Lehrende:

- Institut für Mathematische Methoden der Bildverarbeitung
- Prof. Dr. rer. nat. Jan Modersitzki
- Prof. Dr. rer. nat. Jan Lellmann

Literatur:

- G. Fischer: Lineare Algebra: Eine Einführung für Studienanfänger - Vieweg+Teubner
- G. Strang: Lineare Algebra - Springer
- K. Jänich: Lineare Algebra - Springer
- D. Lau: Algebra und diskrete Mathematik I + II - Springer
- G. Strang: Introduction to Linear Algebra - Cambridge Press
- K. Rosen: Discrete Mathematics and Its Applications - McGraw-Hill

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungsaufgaben
- Erfolgreiche Bearbeitung von E-Tests
- Präsentation der eigenen Lösung einer Übungsaufgabe

Modulprüfung(en):

- MA1000-L1: Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1, Klausur, 90 min, 100 % der Modulnote

MA2000-KP08, MA2000 - Analysis 1 (Ana1KP08)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	8
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2023 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Zweifach Mathematik Vermitteln 2023 (Pflicht), Mathematik, 5. Fachsemester • Bachelor Biophysik 2024 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2020 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Zweifach Mathematik Vermitteln 2017 (Pflicht), Mathematik, 5. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2016 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Biophysik 2016 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2014 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2011 (Pflicht), Mathematik, 3. Fachsemester • Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2011 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester • Bachelor Informatik 2012 (Pflicht), Mathematik, 3. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • MA2000-V: Analysis 1 (Vorlesung, 4 SWS) • MA2000-Ü: Analysis 1 (Übung, 2 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 125 Stunden Selbststudium • 90 Stunden Präsenzstudium • 25 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Folgen und Reihen • Funktionen und Stetigkeit • Differenzierbarkeit, Taylor-Reihen • Metrische und normierte Räume, topologische Grundbegriffe • Multivariate Differenzialrechnung 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Studierende verstehen die grundlegenden Begriffe der Analysis, insbesondere den Konvergenzbegriff. • Studierende verstehen die grundlegenden Denkweisen und Beweistechniken und können diese zur analytischen Behandlung naturwissenschaftlich oder technisch motivierter Problemstellungen einsetzen. • Studierende können grundlegende Zusammenhänge der reellen Analysis erklären. • Studierende können grundlegende Denkweisen und Beweistechniken der Differentialrechnung anwenden. • Studierende haben ein Verständnis für abstrakte Denkweisen. • Fachübergreifende Aspekte: • Studierende haben eine elementare Modellbildungskompetenz. • Studierende können grundlegende theoretische Konzepte auf verwandte Fragestellungen übertragen. • Studierende können im Team einfache Aufgaben bearbeiten. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur 		
Voraussetzung für:		
<ul style="list-style-type: none"> • Analysis 2 (MA2500-KP09) • Analysis 2 (MA2500-KP08) 		

- Analysis 2 (MA2500-KP05, MA2500-MLS)
- Analysis 2 (MA2500-KP04, MA2500)

Modulverantwortlicher:

- Prof. Dr. rer. nat. Jürgen Prestin

Lehrende:

- Institut für Mathematik
- Prof. Dr. rer. nat. Jürgen Prestin
- Dr. rer. nat. Jörn Schnieder

Literatur:

- K. Fritzsche: Grundkurs Analysis 1 + 2
- H. Heuser: Lehrbuch der Analysis 1 + 2
- K. Burg, H. Haf, F. Wille, A. Meister: Höhere Mathematik für Ingenieure
- R. Lasser, F. Hofmaier: Analysis 1 + 2

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungsaufgaben während des Semesters
- Erfolgreiche Bearbeitung von E-Tests

Modulprüfung(en):

- MA2000-L1: Analysis 1, Klausur, 90 min, 100 % der Modulnote

CS1001-KP08, CS1001 - Algorithmen und Datenstrukturen (AuD)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Sommersemester	8
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2023 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2020 (Wahlpflicht), Informatik/Elektrotechnik, ab 3. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Grundlagen der Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Grundlagen der Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2016 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2014 (Wahlpflicht), Informatik/Elektrotechnik, 4. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Grundlagen der Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2011 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2011 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester • Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Informatik 2012 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Grundlagen der Informatik, 2. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS1001-V: Algorithmen und Datenstrukturen (Vorlesung, 4 SWS) • CS1001-Ü: Algorithmen und Datenstrukturen (Übung, 2 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 125 Stunden Selbststudium • 90 Stunden Präsenzstudium • 25 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Sortierung, Algorithmenanalyse, Heaps • Sortierung durch Verteilen • Prioritätswarteschlangen • Selektion • Mengen • Mengen von Zeichenketten • Disjunkte Mengen • Assoziation von Objekten • Graphen • Suchgraphen für Spiele • Dynamische Programmierung, Gierige Verfahren • Optimierungsprobleme, Sequenz-Alignment (Longest-Common-Subsequence, LCS), Rucksackproblem, Planungs- und Anordnungsprobleme, Wechselgeldbestimmung, Vollständigkeit von Algorithmen • Zeichenkettenabgleich • Schwere Probleme • Pruning und Subgraph-Isomorphie • Approximation 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Für alle in den Lehrinhalten unter der Spiegelstrichen genannten Themen können die Studierenden die zentralen Ideen benennen, die jeweils relevanten Begriffe definieren und die Funktionsweise von Algorithmen anhand von Anwendungsbeispielen erläutern. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur 		
Voraussetzung für:		
<ul style="list-style-type: none"> • Datenbanken (CS2700-KP04, CS2700) • Praktikum Software Engineering (CS2301-KP06, CS2301) 		

- Software Engineering (CS2300-KP06, CS2300SJ14)
- Theoretische Informatik (CS2000-KP08, CS2000)
- Algorithmen-Design (CS3000-KP04, CS3000)

Setzt voraus:

- Einführung in die Programmierung (CS1000-KP08, CS1000SJ14-MML/MI, CS1000SJ14-MIW)
- Einführung in die Programmierung (CS1000-KP10, CS1000SJ14)

Modulverantwortlicher:

- Prof. Dr. rer. nat. habil. Ralf Möller

Lehrende:

- Institut für Informationssysteme
- Prof. Dr. rer. nat. habil. Ralf Möller

Literatur:

- Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald Rivest, Clifford Stein: Algorithmen - Eine Einführung - Oldenbourg Verlag, 2013

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

- Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:
- Keine (die Kompetenzen der unter

CS1200-KP06, CS1200SJ14 - Technische Grundlagen der Informatik 1 (TGI1)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Sommersemester	6
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2020 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Wahlpflicht), Informatik, 4. bis 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Pflicht: fachliche Eignungsfeststellung), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Biophysik 2016 (Wahlpflicht), Informatik, 6. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 2. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS1200-V: Technische Grundlagen der Informatik 1 (Vorlesung, 2 SWS) • CS1200-Ü: Technische Grundlagen der Informatik 1 (Übung, 2 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 100 Stunden Selbststudium • 60 Stunden Präsenzstudium • 20 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Von-Neumann-Rechner • Schaltalgebra und Schaltfunktionen • Technologische Realisierung • Schaltnetze und Schaltwerke • Speicher • Mikroprozessoren • Assemblerprogrammierung • Mikrocontroller • Ein-/Ausgabeprogrammierung • Grundlegende Prozessorarchitekturen 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können den prinzipiellen Aufbau eines Rechners und den Ablauf eines Programms nach dem von-Neumann-Prinzip erklären. • Sie können die Funktionsweise von grundlegenden Schaltnetzen und Schaltwerken erläutern und formal mittels Schaltalgebra beschreiben. • Sie können die Grundsaltungen zur technologische Realisierung von logischen Gattern mit bipolaren und MOS-Transistoren angeben und erklären. • Sie können den Aufbau und die Arbeitsweise von Registern und Speichern erörtern. • Sie können den Befehlssatz eines Mikroprozessors exemplarisch erläutern und zur Assemblerprogrammierung nutzen. • Sie können die Ein/Ausgabe-Schnittstellen eines Mikrocontrollers beschreiben und in Assemblersprache programmieren (mit Polling bzw. Interrupt). • Sie sind in der Lage, Mikrocontroller für einfache Anwendungen in Assemblersprache und in C zu programmieren. • Sie können grundlegende Prozessorarchitekturen und deren Maschinenbefehlssätze diskutieren und vergleichen. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur 		
Voraussetzung für:		
<ul style="list-style-type: none"> • Eingebettete Systeme (CS2101-KP04, CS2101) • Rechnerarchitektur (CS2100-KP04, CS2100SJ14) • Technische Grundlagen der Informatik 2 (CS1202-KP06, CS1202) 		

Modulverantwortlicher:

- Prof. Dr.-Ing. Mladen Berekovic

Lehrende:

- Institut für Technische Informatik
- Dr.-Ing. Kristian Ehlers
- Prof. Dr.-Ing. Mladen Berekovic

Literatur:

- C. Hamacher, Z. Vranesic, S. Zaky, N. Manjikian: Computer Organisation and Embedded Systems - McGraw-Hill 2012
- M. M. Mano, C. R. Kime: Logic and Computer Design Fundamentals - Pearson 2007
- D. A. Patterson, J. L. Hennessy: Computer Organisation & Design - The Hardware/Software Interface - Morgan Kaufmann 2011
- T. Ungerer, U. Brinkschulte: Mikrocontroller und Mikroprozessoren - Springer 2010

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von praktischen Übungen gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS1200-L1: Technische Grundlagen der Informatik 1, Klausur 120min, 100% der Modulnote

CS2200-KP04, CS2200 - Software-Ergonomie (SoftErgo)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Sommersemester	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Medieninformatik, 2. Fachsemester • Bachelor Psychologie 2016 (Wahlpflicht), Informatik, Beliebige Fachsemester • Bachelor Psychologie 2013 (Wahlpflicht), Informatik, Beliebige Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Medieninformatik, 2. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2011 (Wahlpflicht), Softwaretechnik, 4. bis 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2012 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Wahlpflicht), fachspezifisch, Beliebige Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS2200-V: Software-Ergonomie (Vorlesung, 2 SWS) • CS2200-Ü: Software-Ergonomie (Übung, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 55 Stunden Selbststudium • 45 Stunden Präsenzstudium • 20 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Motivation und Einführung • Arbeitspsychologische Grundlagen Wirkungen von Arbeit • Arbeitswissenschaftliche Grundlagen Arbeitssysteme • Kognition und Gedächtnis • Benutzeranalyse und Benutzergruppen • Modelle für Mensch-Computer-Systeme • Zeitverhalten interaktiver Systeme • Kriterien und Qualitätsmerkmale interaktiver Systeme • Evaluation interaktiver Systeme • Gesetzliche Rahmenbedingungen • Zusammenfassung 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden kennen die grundlegenden Theorien, Modelle und Kriterien für benutzer- und anwendungsgerechte interaktive und multimediale Systeme. • Sie sind in der Lage, dieses Wissen in Entwicklungsprozesse einzubringen sowie interaktive Systeme kriterienorientiert systematisch zu bewerten. • Sie können Arbeitssysteme sowohl beschreiben als auch über Arbeitskontexte hinausgehende Anwendungen in Bildung und Freizeit benutzer- und aufgabenorientiert diskutieren, entwickeln und bewerten. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. phil. André Calero Valdez 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • Prof. Dr. phil. André Calero Valdez 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • M. Herzog: Software-Ergonomie: Grundlagen der Mensch-Computer-Kommunikation - 4. Auflage, München: de Gruyter/Oldenbourg-Wissenschaftsverlag, 2018 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wird nur auf Deutsch angeboten 		
Bemerkungen:		



Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungsaufgaben gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS2200-L1 Software-Ergonomie, Klausur, 90min, 100% der Modulnote

PY1710-KP04, PY1710 - Arbeitspsychologie (ArbPsy)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Wird nicht mehr angeboten	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Fachübergreifende Kompetenzen, 2. Fachsemester • Bachelor Psychologie 2013 (Wahlpflicht), Psychologie, Beliebiges Fachsemester • Bachelor Psychologie 2016 (Wahlpflicht), Psychologie, 2. oder 4. Fachsemester • Master Entrepreneurship in digitalen Technologien 2014 (Wahlpflicht), Fachübergreifende Kompetenzen, Beliebiges Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • PY1710-V: Arbeitspsychologie (Vorlesung, 2 SWS) • PY1710-S: Arbeitspsychologie (Seminar, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 75 Stunden Selbststudium und Aufgabenbearbeitung • 45 Stunden Präsenzstudium
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte der Arbeitspsychologie • Soziotechnische Systeme und Arbeitssysteme • Modelle des Arbeitshandelns • Arbeitsanalyse und -bewertung • Wirkungen von Arbeit • Gestaltung von Arbeitsumgebungen und Arbeitstätigkeiten • Mensch-Maschine-Systeme im Kontext von Arbeitssystemen • Training und Kompetenzentwicklung • Arbeitsmotivation und Arbeitszufriedenheit 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können Teilsysteme und Wirkfaktoren in Arbeitssystemen, die Mensch-Technik-Interaktion beinhalten, benennen, und insbesondere für Computerarbeitsplätze und andere Einsatzformen digitaler Medien im Arbeitskontext anhand von Modellen erklären. • Sie sind in der Lage, mit psychologischen Begrifflichkeiten und Methoden zu arbeiten sowie psychologische Studien im Anwendungsbereich der digitalen und interaktiven Medien im Arbeitskontext zu lesen und zu verstehen. • Sie können in interdisziplinären Teams wirkungsvoll mit Psychologen und Arbeitswissenschaftlern zusammenarbeiten. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Portfolioprüfung - die konkreten Prüfungselemente und ihre Punktegewichtung werden in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. rer. nat. Thomas Franke 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • Prof. Dr. rer. nat. Thomas Franke 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • F. W. Nerdinger, G. Blickle & N. Schaper: Arbeits- und Organisationspsychologie (3. Auflage) - Berlin, Heidelberg: Springer, 2014 • K. Sonntag, E. Frieling & R. Stegmaier: Lehrbuch Arbeitspsychologie (3. Auflage) - Bern: Hans Huber, 2012 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wird nur auf Deutsch angeboten 		
Bemerkungen:		
<p>Prüfungsvorleistungen können zu Beginn des Semesters festgelegt werden. Sind Vorleistungen definiert, müssen diese vor der Erstprüfung erbracht und positiv bewertet worden sein.</p> <p>Das Modul wird letztmals im Sommersemester 2020 angeboten.</p>		

PY1801-KP08 - Empirische Methodenlehre und Statistik (EmpStat)

Dauer: 1 Semester	Angebotsturnus: Jedes Sommersemester	Leistungspunkte: 8
-----------------------------	--	------------------------------

Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:

- Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Psychologie, 2. Fachsemester

Lehrveranstaltungen:

- PY1800-V: Statistik 1 (Vorlesung, 2 SWS)
- PY1801-V: Evaluations- und Forschungsmethoden (Vorlesung, 2 SWS)
- PY1801-Ü: Forschungsmethoden (Übung, 2 SWS)

Arbeitsaufwand:

- 150 Stunden Selbststudium und Aufgabenbearbeitung
- 90 Stunden Präsenzstudium

Lehrinhalte:

- DESKRIPTIVE STATISTIK:
- Werte der zentralen Tendenz und Dispersionsmaße
- Grafische Darstellung und Interpretation
- Deskriptive univariate Auswertung von Daten mit unterschiedlichem Skalenniveau
- Deskriptive Auswertung bivariater Verteilungen
- Statistische Kennwerte und Effektstärken
- INFERENZSTATISTIK:
- Einführung in Wahrscheinlichkeitsrechnung
- Von der Population zur Stichprobe und vice versa
- Analyse von Zusammenhängen von Häufigkeitsdaten
- Prinzipien des statistischen Hypothesentestens: Der Signifikanztest
- Statistische Analyse von Zusammenhangshypothesen
- Statistische Analyse von Unterschiedshypothesen I (parametrische Verfahren)
- EVALUATIONS- und FORSCHUNGSMETHODEN:
- Wissenschaftliches Grundverständnis
- Theorien und Literatur
- Rezeption von empirischen Studien
- Operationalisierung und Datenerhebung
- Designs und Versuchspläne
- Stichproben
- Planung, Ablauf, Organisation
- Ethik
- Dateneingabe und Bereinigung
- Datenauswertung
- Interpretation und Diskussion von Ergebnissen

Qualifikationsziele/Kompetenzen:

- Die Studierenden sollen grundlegende Konzepte der quantitativen Datenanalyse, die für die Erhebung, Auswertung und Interpretation psychologischer Daten von zentraler Bedeutung sind, erlernen und kritisch beurteilen.
- Anwendung des erworbenen Wissens zur Lösung statistischer Aufgaben
- Grundlegende Handhabung von Statistikprogrammen (z.B. SPSS, R)
- Befähigung zur angemessenen, selbstständigen Interpretation statistischer Ergebnisse
- Verständnis von Evaluations- und Forschungsmethoden

Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:

- Klausur

Modulverantwortlicher:

- Prof. Dr. rer. nat. Thomas Franke

Lehrende:

- Institut für Psychologie I
- Institut für Multimediale und Interaktive Systeme



- [Dr. rer. nat. Daniel Wessel](#)
- [Prof. Dr. rer. nat. Jonas Obleser](#)

Literatur:

- Eid, M., Gollwitzer, M. & Schmitt, M.: Statistik und Forschungsmethoden. - Beltz. 1. Auflage, 2010
- Wirtz, M., Nachtigall, C: Deskriptive Statistik. Statistische Methoden für Psychologen Teil 1 - Beltz Juventa. 6. Auflage, 2012
- Motulsky, H.: Intuitive Biostatistics - Oxford University Press. 3. Auflage, 2014

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Prüfungsvorleistungen können zu Beginn des Semesters festgelegt werden. Sind Vorleistungen definiert, müssen diese vor der Erstprüfung erbracht und positiv bewertet worden sein.

(Anteil Institut für Psychologie I an V ist 50%)

(Anteil Multimedia an V ist 50%)

(Anteil Multimedia an Ü ist 100%)

CS1601-KP04, CS1601 - Grundlagen der Multimediatechnik (MMTechnik)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Biophysik 2016 (Wahlpflicht), Informatik, 5. Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebige Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Medieninformatik, 3. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Wahlpflicht), Medieninformatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebige Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Wahlpflicht), Informatik, 4. oder 6. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Wahlpflicht), Informatik, Beliebige Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Medieninformatik, 3. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 5. Fachsemester • Bachelor Informatik 2012 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 6. Fachsemester • Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Wahlpflicht), Informatik, 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2012 (Pflicht), Anwendungsfach Medieninformatik, 2. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS1601-V: Grundlagen der Multimediatechnik (Vorlesung, 2 SWS) • CS1601-Ü: Grundlagen der Multimediatechnik (Übung, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 55 Stunden Selbststudium • 45 Stunden Präsenzstudium • 20 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Physiologische Wahrnehmung • Analoge Medientechnik • Digitalisierung • Digitale Ton-, Bild- und Videotechnik • Medienspeicherung (Kompression / Formate) • Medienübertragung (Broadcast / Streaming) 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Studierende können die grundlegenden Funktionen und Prinzipien von Multimedia-Systemen erläutern. • Sie können die Möglichkeiten und Limitierungen der menschlichen Wahrnehmung beurteilen. • Sie können Randbedingungen und Technologien für die Erfassung, Verarbeitung, Speicherung, Übertragung und Wahrnehmung von Multimedia einschätzen. • Sie können die spezifischen Vor- und Nachteile von analoger und digitaler Medientechnik abwägen. • Sie können geeignete technische Komponenten und Verfahren zur Konzeption von Multimediasystemen einsetzen. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur oder mündliche Prüfung nach Maßgabe des Dozenten 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr.-Ing. Andreas Schrader 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Telematik • Prof. Dr.-Ing. Andreas Schrader 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • Thomas Görne: Tontechnik - 4. Auflage, Hanser 2014 • Ulrich Schmidt: Professionelle Videotechnik - 6. Auflage, Springer 2013 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Englisch, außer bei nur deutschsprachigen Teilnehmern 		
Bemerkungen:		



Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungszetteln gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS1601-L1 Grundlagen der Multimediatechnik, nach Maßgabe des Dozenten: Klausur, 90min, 100% der Modulnote ODER mündliche Prüfung, 100% der Modulnote

CS2000-KP08, CS2000 - Theoretische Informatik (TI)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	8
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2011 (Wahlpflicht), Informatik, 5. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2011 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Informatik 2012 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS2000-V: Theoretische Informatik (Vorlesung, 4 SWS) • CS2000-Ü: Theoretische Informatik (Übung, 2 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 135 Stunden Selbststudium und Aufgabenbearbeitung • 90 Stunden Präsenzstudium • 15 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Formalisierung von Problemen mittels Sprachen • formale Grammatiken • reguläre Sprachen, endliche Automaten • kontextfreie Sprachen, Kellerautomaten • sequentielle Berechnungsmodelle: Turing-Maschinen, Registermaschinen • sequentielle Komplexitätsklassen • Simulation, Reduktion, Vollständigkeit • Erfüllbarkeitsproblem, NP-Vollständigkeit • (Un-)Entscheidbarkeit und Aufzählbarkeit • Halteproblem und Church-Turing These 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Studierenden können die theoretischen Grundlagen der Syntax und der operationalen Semantik von Programmiersprachen selbst darstellen • Sie können Formalisierungen ineinander umwandeln, indem sie Sätze der Theoretischen Informatik anwenden • Sie können algorithmische Probleme nach ihrer Komplexität klassifizieren • Sie können algorithmische Probleme modellieren und mit geeigneten Werkzeugen lösen • Sie können die Möglichkeiten und Grenzen der Informatik beurteilen 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur sowie Studienleistungen 		
Voraussetzung für:		
<ul style="list-style-type: none"> • Parallelverarbeitung (CS3051-KP04, CS3051) 		
Setzt voraus:		
<ul style="list-style-type: none"> • Algorithmen und Datenstrukturen (CS1001-KP08, CS1001) • Einführung in die Programmierung (CS1000-KP08, CS1000SJ14-MML/MI, CS1000SJ14-MIW) • Einführung in die Programmierung (CS1000-KP10, CS1000SJ14) 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. Rüdiger Reischuk 		

Lehrende:

- [Institut für Theoretische Informatik](#)
- [Prof. Dr. Rüdiger Reischuk](#)
- [Prof. Dr. rer. nat. Till Tantau](#)
- [Prof. Dr. Maciej Liskiewicz](#)

Literatur:

- J. Hopcroft, R. Motwani, J. Ullman: Introduction to Automata Theory, Languages and Computation - Addison Wesley, 2001

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- keine (die Kompetenzen der unter Setzt voraus angegebenen Module werden für dieses Modul benötigt, sind aber keine formale Voraussetzung)

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungs- und Projektaufgaben gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung:

- CS2000-L1, Theoretische Informatik, Klausur, 90min, 100% der Modulnote

CS2300-KP06, CS2300SJ14 - Software Engineering (SWEng14)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:	Max. Gruppengröße:
1 Semester	Jedes Wintersemester	6	12
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:			
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Biophysik 2016 (Wahlpflicht), Informatik, 5. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester 			
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:	
<ul style="list-style-type: none"> • CS2300-V: Software Engineering (Vorlesung, 3 SWS) • CS2300-Ü: Software Engineering (Übung, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 100 Stunden Selbststudium und Aufgabenbearbeitung • 60 Stunden Präsenzstudium • 20 Stunden Prüfungsvorbereitung 	
Lehrinhalte:			
<ul style="list-style-type: none"> • Überblick über wichtige Gebiete der Softwaretechnik • Softwareentwicklung: Phasen und Vorgehensmodelle • Projektplanung und Aufwandsabschätzung • Software-Management und Qualitätssicherung • Systemanalyse und Anforderungsfestlegung • Grundlagen der UML • Softwarearchitekturen und Entwurfsmuster • Validierung und Verifikation • Rechtliche Aspekte: Urheberrecht, Standards, Haftung, Lizenzen 			
Qualifikationsziele/Kompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden fassen die Softwareentwicklung als Prozess auf. • Sie können über wichtige Vorgehensmodelle argumentieren. • Sie können wichtige Techniken und Faktoren des Software-Managements erläutern. • Sie können Qualitätssicherungsmaßnahmen beschreiben und beurteilen. • Sie können Softwaresysteme auf verschiedenen Abstraktionsebenen beschreiben. • Sie können die Grundkonzepte der objektorientierten Softwareentwicklung anwenden. • Sie können Entwurfsmuster sinnvoll einsetzen. • Sie können rechtliche Aspekte in der Software-Entwicklung diskutieren. 			
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:			
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur oder mündliche Prüfung nach Maßgabe des Dozenten 			
Voraussetzung für:			
<ul style="list-style-type: none"> • Sichere Software (CS3250-KP08) • Praktikum Software Engineering (CS2301-KP06, CS2301) 			
Setzt voraus:			
<ul style="list-style-type: none"> • Algorithmen und Datenstrukturen (CS1001-KP08, CS1001) • Einführung in die Programmierung (CS1000-KP10, CS1000SJ14) 			
Modulverantwortlicher:			
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. Martin Leucker 			
Lehrende:			

- Institut für Softwaretechnik und Programmiersprachen
- Prof. Dr. Martin Leucker

Literatur:

- H. Balzert: Lehrbuch der Software-Technik: Software-Entwicklung - Spektrum Akademischer Verlag 2001
- B. Brügge, A. H. Dutoit: Objektorientierte Softwaretechnik mit UML, Entwurfsmustern und Java - Pearson Studium 2004
- I. Sommerville: Software Engineering - Addison-Wesley 2006
- B. Oestereich: Analyse und Design mit der UML 2.1 - Objektorientierte Softwareentwicklung - Oldenbourg 2006
- D. Björner: Software Engineering 1-3 - Springer 2006

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine (die Kompetenzen der unter Setzt voraus genannten Module werden für dieses Modul benötigt, sind aber keine formale Voraussetzung)

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungsaufgaben gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS2300-L1: Software Engineering, Klausur, 90min, 100% der Modulnote

Das Bestehen dieses Moduls ist formale Voraussetzung für die Teilnahme am Modul CS2301-KP06 Praktikum Software Engineering. Es wird empfohlen, das Praktikum direkt im folgenden Semester zu machen.

CS2601-KP08, CS2601SJ14 - Medienproduktion und Medienprogrammierung (MedienProd)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	8
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Medieninformatik, 3. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> CS2601-V: Medienproduktion und Medienprogrammierung (Vorlesung, 3 SWS) CS2601-Ü: Medienproduktion und Medienprogrammierung (Übung, 3 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> 120 Stunden Selbststudium 90 Stunden Präsenzstudium 30 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> Einführung und Übersicht Medienproduktion: Graphiken und Bilder Medienproduktion: Filme und Animationen Medienproduktion: Audio Medienproduktion: 3D-Modellierung Medienproduktion: Hypermedia Medienproduktion: Content-Management-Systeme Medienprogrammierung: Modelle und Architekturen Medienprogrammierung: Schnittstellen Medienprogrammierung: Programmiersprachen und Bibliotheken Medienprogrammierung: Webprogrammierung Medienprogrammierung: Programmierung für Mobilgeräte Zusammenfassung und Ausblick 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden können produktionstechnische Methoden und Werkzeuge zur Programmierung und Produktion interaktiver multimedialer Computeranwendungen bewerten. Sie können problemorientiert Konzepte für interaktive multimediale Computeranwendungen entwickeln und diese prototypisch umsetzen. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> Klausur 		
Setzt voraus:		
<ul style="list-style-type: none"> Software-Ergonomie (CS2200-KP04, CS2200) 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> Prof. Dr. rer. nat. Michael Herczeg 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> Institut für Multimediale und Interaktive Systeme Prof. Dr. rer. nat. Michael Herczeg Prof. Dr.-Ing. Nicole Jochems MitarbeiterInnen des Instituts 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> M. Herczeg: Interaktionsdesign - München: Oldenbourg-Verlag, 2006 M. Herczeg: Software-Ergonomie: Grundlagen der Mensch-Computer-Kommunikation - 3. Auflage, München: Oldenbourg-Verlag, 2009 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> Wird nur auf Deutsch angeboten 		

PY2210-KP04, PY2210 - Wahrnehmung und Kognition in MCI (KogPsy)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Psychologie, 1. Fachsemester • Master Entrepreneurship in digitalen Technologien 2020 (Wahlpflicht), Fachübergreifende Kompetenzen, Beliebiges Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Psychologie, 3. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • PY2210-V: Wahrnehmungs- und Kognitionspsychologie (Vorlesung, 2 SWS) • PY2210-S: Wahrnehmungs- und Kognitionspsychologie (Seminar, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 75 Stunden Selbststudium und Aufgabenbearbeitung • 45 Stunden Präsenzstudium
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte der Kognitionspsychologie • Aufmerksamkeit • Visuelle Wahrnehmung • Hören • Hautsinne, haptische und taktile Wahrnehmung • Psychophysik • Expertise, Lernen, Gedächtnis und Wissen • Denken und Problemlösen • Urteilen, Entscheiden 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können kognitionspsychologische Forschungsbeiträge rezipieren, einordnen und nutzen. • Sie sind in der Lage, Prozesse der Mediennutzung und der Mensch-Technik-Interaktion unter Bezugnahme auf kognitive Grundfunktionen zu beschreiben, die nutzerseitigen Voraussetzungen abzuschätzen und in der Gestaltung von Medien und technischen Systemen zu berücksichtigen. • Sie sind fähig, technische Systeme und interaktive Medien mit Methoden der kognitiven Psychologie zu evaluieren. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Portfolio-Prüfung 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. rer. nat. Thomas Franke 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • Prof. Dr. rer. nat. Thomas Franke • MitarbeiterInnen des Instituts 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • J.R. Anderson: Kognitive Psychologie (7. Auflage) - Heidelberg: Spektrum, 2013 • E. B. Goldstein: Wahrnehmungspsychologie (9. Auflage) - Heidelberg: Spektrum, 2014 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wird nur auf Deutsch angeboten 		
Bemerkungen:		



Zulassungsvoraussetzungen zum Modul:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Prüfung:

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungsaufgaben während des Semesters

Modulprüfung(en):

- PY2210-L1: Wahrnehmung und Kognition in MCI, Klausur, 90min, 100% der Modulnote

Ersetzt PY2210-KP04 Wahrnehmungs- und Kognitionspsychologie

CS2150-KP08, CS2150SJ14 - Betriebssysteme und Netze (BSNetze14)

Dauer: 1 Semester	Angebotsturnus: Jedes Sommersemester	Leistungspunkte: 8
-----------------------------	--	------------------------------

Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:

- Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester
- Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester
- Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester
- Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester

Lehrveranstaltungen:

- CS2150-V: Betriebssysteme und Netze (Vorlesung, 4 SWS)
- CS2150-Ü: Betriebssysteme und Netze (Übung, 2 SWS)

Arbeitsaufwand:

- 130 Stunden Selbststudium
- 90 Stunden Präsenzstudium
- 20 Stunden Prüfungsvorbereitung

Lehrinhalte:

- Aufgaben und Struktur
- Rechen- und Betriebssysteme - historische Entwicklung
- Kodierung von Zeichen und Zahlen
- Grundlagen von Betriebssystemen
- Prozesse, Interprozess-Kommunikation und Prozessverwaltung
- Speicherverwaltung
- Ein- und Ausgabe
- Dateien und Dateisysteme
- Beispiele (UNIX, Windows, mobile BS)
- Computernetzwerke und das Internet
- Anwendungsschicht
- Transportschicht
- Vermittlungsschicht
- Sicherungsschicht und Bitübertragung

Qualifikationsziele/Kompetenzen:

- Die Studierenden kennen die wichtigsten Konzepte von Betriebssystemen.
- Die Studierenden können einschätzen, welche Betriebssystemkonzepte sinnvoll auf einer neuen Rechnerarchitektur eingesetzt werden.
- Die Studierenden können die wichtigsten Verfahren und Algorithmen der Betriebssysteme sicher anwenden.
- Am Ende des Kurses kennen die Studierenden die wichtigsten Konzepte von Computernetzen.
- Im Bereich der Netze kennen die Studierenden die Bedeutung der verschiedenen Schichten eines Netzwerkmodells sowie die wichtigsten Protokoll- und Dienstvertreter in jeder Schicht.
- Die Studierenden können für ein gegebenes Anwendungsproblems entscheiden, welche Netztechnologien in den verschiedenen Schichten eingesetzt werden sollten.
- Die Studierenden wissen, wie das Internet funktioniert und sind in der Lage, eigene kleine Anwendungen zu programmieren.
- Die Studierenden können die wichtigsten Verfahren und Algorithmen aus den Bereichen Netzen sicher anwenden.

Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:

- Klausur

Modulverantwortlicher:

- Prof. Dr. Stefan Fischer

Lehrende:

- Institut für Telematik



- Prof. Dr. Stefan Fischer
- Dr. rer. nat. Florian-Lennert Lau

Literatur:

- Andrew S. Tanenbaum: Moderne Betriebssysteme - 3., aktualisierte Auflage, Pearson, April 2009
- James Kurose, Keith Ross: Computer Networking - Der Top-Down-Ansatz - Pearson Studium, 2012
- Andrew S. Tanenbaum: Computernetzwerke - Pearson Studium, 2012

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungszetteln gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS2150-L1: Betriebssysteme und Netze, Klausur, 90min, 100% der Modulnote

CS2301-KP06, CS2301 - Praktikum Software Engineering (SWEngPrakt)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:	Max. Gruppengröße:
1 Semester	Jedes Sommersemester	6 (Typ A)	12
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:			
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester 			
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:	
<ul style="list-style-type: none"> • CS2301-P: Praktikum Software Engineering (Praktikum, 4 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 60 Stunden Präsenzstudium • 60 Stunden Gruppenarbeit • 50 Stunden Eigenständige Projektarbeit • 10 Stunden Präsentation mit Diskussion (inkl. Vorbereitung) 	
Lehrinhalte:			
<ul style="list-style-type: none"> • Realisierung eines Softwaresystems • Projektmanagement und Teamarbeit • Entwurf, Implementierung und Testen 			
Qualifikationsziele/Kompetenzen:			
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können einfache Softwaresysteme systematisch entwerfen - von der Anforderung zur Implementierung, und können dabei objektorientierte Techniken einsetzen. • Sie können mit UML und CASE-Werkzeugen umgehen. • Sie können entscheiden, wie sie ihre Software sinnvoll weiterentwickeln können. • Sie können ihre Erfahrungen in der Durchführung eines Softwareentwicklungs-Projekts in weitere Projekte einbringen. • Sie können Artefakte präsentieren und Standards und Termine einhalten. • Sie können sich effektiv in einem Team einbringen und ihre sozialen Kompetenzen kritisch einschätzen. 			
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:			
<ul style="list-style-type: none"> • Regelmäßige und erfolgreiche Teilnahme am Praktikum • Präsentation • Erfolgreiche Lösung der Projektaufgabe • Dokumentation 			
Setzt voraus:			
<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Programmierung (CS1000-KP10, CS1000SJ14) • Algorithmen und Datenstrukturen (CS1001-KP08, CS1001) • Software Engineering (CS2300-KP06, CS2300SJ14) 			
Modulverantwortlicher:			
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. Martin Leucker 			
Lehrende:			
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Softwaretechnik und Programmiersprachen • Prof. Dr. Martin Leucker 			
Literatur:			
<ul style="list-style-type: none"> • H. Balzert: Lehrbuch der Softwaretechnik: Softwaremanagement - Spektrum Akademischer Verlag 2008 • B. Brügge, A. H. Dutoit: Objektorientierte Softwaretechnik mit UML, Entwurfsmustern und Java - Pearson Studium 2004 			

- I. Sommerville: Software Engineering - Addison-Wesley 2012
- B. Oestereich: Analyse und Design mit der UML 2.3 - Objektorientierte Softwareentwicklung - Oldenbourg 2009

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Für die Teilnahme an diesem Modul ist das Bestehen des Moduls CS2300-KP06 Software Engineering Voraussetzung.

Es wird empfohlen, dieses Praktikum direkt im Anschluss an CS2300-KP06 Software Engineering zu belegen.

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Teilnahme am Praktikum gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS2301-L1: Praktikum Software Engineering, benotetes Praktikum, 100% der Modulnote

CS2600-KP08, CS2600SJ14 - Interaktionsdesign und User Experience (IDE)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Sommersemester	8
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Design, 4. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebige Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 6. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Medieninformatik, 4. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS2600-V: Interaktionsdesign (Vorlesung, 4 SWS) • CS2600-Ü: Interaktionsdesign (Übung, 2 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 120 Stunden Selbststudium • 90 Stunden Präsenzstudium • 30 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Einleitung und Übersicht • Eine kurze Geschichte der Mensch-Computer-Interaktion ('Waves of HCI') und des Interaktionsdesigns • Begriffsklärung und -abgrenzung: 'Software-Ergonomie' vs. 'Usability Engineering' vs. 'Interaktionsdesign' • Usability als Designziel: zentrale Modelle und ISO-Normen, software-ergonomische und kognitive Grundlagen (ein kurzer Rückblick auf 'Software-Ergonomie') • User Experience (UX) als neues Designziel: Modelle und Hintergründe (z.B. Pleasurable Products, Hedonische und Pragmatische Qualität, Emotional Design) • UX als ästhetische und emotionale Wirkung • UX als wirtschaftlicher Faktor, 'Dark Patterns' • Vorgehensmodelle für das Interaktionsdesign: vom Human-Centered Design Prozess nach ISO-Norm zum vereinfachten Vier-Phasen-Modell • Iteratives Design als mentale Modelle in Aktion: Design Model, User Model, System Image • Phase 1 des Interaktionsdesigns: 'Understand' (Praktische Methoden der Design-Ethnographie und Kontextanalyse; Repräsentation von Benutzer:innen und Aufgaben) • Phase 2 des Interaktionsdesigns: 'Design' (Systemparadigmen: HCI as Conversation, HCI as Model-World, Direct Manipulation, Tangible Interaction, Proxemic Interaction, Virtual Reality; Sketching User Experiences für Ideengenerierung und Lösungsentwicklung; Designprinzipien und Guidelines als Entscheidungshilfe, z.B. Prinzipien von Norman, Gestaltgesetze, Human Interface Guidelines; praxisferne Modelle und Techniken aus der Forschung vs. gestalterische Praxis) • Phase 3 des Interaktionsdesigns: 'Build' (Grundprinzipien des Prototyping; Low- vs. High-Fidelity-Prototyping; Time vs. Fidelity: Sketching, Paper Prototyping, Wireframes/Click-Through, Dynamic Prototypes, Coded Prototypes; Prototyping-Werkzeuge in der Praxis) • Phase 4 des Interaktionsdesigns: 'Evaluate' (analytische vs. empirische Methoden in der Praxis; Evaluation von User Experience mit standardisierten Fragebögen; formative vs. summative Evaluation; Durchführung von Usability-Tests; A/B-Studien; kontinuierliche Prozesse der Qualitätskontrolle bzw. UX-Evaluation) • Post-WIMP Interaktion: Interaktionsdesign jenseits von PC und Smartphone 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sind in der Lage, systematisch und theoretisch fundiert Methoden zur Gestaltung von Benutzungsschnittstellen interaktiver Systeme anzuwenden. • Die Studierenden sind in der Lage ihre Kenntnisse der Software-Ergonomie, des Mediendesigns und der Medieninformatik in einem realistischen Projekt des Interaktionsdesign praktisch anzuwenden. • Sie können vorhandene Systeme kategorisieren und Konzepte zu deren Verbesserung entwickeln. • Sie sind in der Lage Mensch-Technik Schnittstellen mit hoher User Experience zu konzipieren und zu gestalten 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Portfolioprüfung - die konkreten Prüfungselemente und ihre Punktegewichtung werden in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben • Klausur 		
Setzt voraus:		
<ul style="list-style-type: none"> • Software-Ergonomie (CS2200-KP04, CS2200) 		

- Einführung in die Medieninformatik (CS1600-KP04, CS1600)

Modulverantwortlicher:

- Prof. Dr. rer. nat. Hans-Christian Jetter

Lehrende:

- Institut für Multimediale und Interaktive Systeme
- Prof. Dr. rer. nat. Hans-Christian Jetter
- MitarbeiterInnen des Instituts

Literatur:

- M. Herzog: Interaktionsdesign - Oldenbourg-Verlag, 2006
- H. Sharp, J. Preece, Y. Rogers: Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction - Wiley, 2019
- R. Hartson, P. Pyla: The UX Book: Agile UX Design for a Quality User Experience. - Morgan Kaufman, 2019

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine (die Kompetenzen der unter Setzt voraus genannten Module werden für dieses Modul benötigt, sind aber keine formale Voraussetzung)

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Es können Prüfungsvorleistungen verlangt werden, die zu Semesterbeginn bekannt gegeben werden.

Modulprüfung(en):

- CS2600-L1 Interaktionsdesign und User-Experience, Klausur, 90min, 50% der Modulnote
- CS2600-L1 Interaktionsdesign und User-Experience, Portfolioprüfung, 50% der Modulnote während des Semesters

Ersetzt CS2600-KP08 Interaktionsdesign

CS2700-KP04, CS2700 - Datenbanken (DB)

Dauer: 1 Semester	Angebotsturnus: Jedes Wintersemester	Leistungspunkte: 4
-----------------------------	--	------------------------------

Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:

- Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2020 (Wahlpflicht), Informatik/Elektrotechnik, ab 3. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Informatik, 5. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester
- Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester
- Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester
- Bachelor Biophysik 2016 (Wahlpflicht), Informatik, 6. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2011 (Wahlpflicht), Informatik, 4. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Pflicht), Informatik, 4. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2014 (Wahlpflicht), Informatik/Elektrotechnik, 4. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2011 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester
- Master Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Wahl), Informatik, 2. Fachsemester
- Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Wahl), Informatik, 6. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2012 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 4. Fachsemester

Lehrveranstaltungen:

- CS2700-V: Datenbanken (Vorlesung, 2 SWS)
- CS2700-Ü: Datenbanken (Übung, 1 SWS)

Arbeitsaufwand:

- 55 Stunden Selbststudium
- 45 Stunden Präsenzstudium
- 20 Stunden Prüfungsvorbereitung

Lehrinhalte:

- Einführung, Grob-Architektur von Datenbanksystemen, konzeptuelle Datenmodellierung mit der Entity-Relationship (ER) Modellierungssprache
- Das Relationale Datenmodell* Referentielle Integrität, Schlüssel, Fremdschlüssel, Funktionale Abhängigkeiten (FDs)* Kanonische Abbildung von Entitäten- und Relationentypen in das Relationenmodell* Aktualisierungs-, Einfüge- und Löschanomalien* Relationale Algebra als Anfragesprache* Relationale Entwurfstheorie, Hülle bzgl. FD-Menge, kanonische Überdeckung von FD-Mengen, Normalformen und Normalisierung, verlustfreie und abhängigkeitsbewahrende Zerlegung von Relationenschemata, mehrwertige Abhängigkeiten, Inklusionsdependenzen
- Praktische Anfragesprache: SQL * Selektion, Projektion, Verbund, Aggregation, Gruppierung, Sortierung, Differenz, Relationale Algebra in SQL* Datenmanagement* Integritätsbedingungen
- Speicherstrukturen und Datenbankarchitektur* Charakteristika von Speichermedien, I/O-Komplexität* DBMS-Architektur: Verwalter für externen Speicher, Seiten, Pufferverwalter, Dateiverwalter, Datensatzanordnung auf einer Seite (zeilenweise, spaltenweise, gemischt)
- Anfrageverarbeitung* Indexierungstechniken, ISAM-Index, B+-Baum-Index, Hash-Index* Sortieroperator: Zwei-Wege-Mischen, blockweise Verarbeitung, Auswahlbäume, Ausführungspläne, Verbund-Operator: geschachtelte Schleifen, blockweiser Verbund, Index-basierter Verbund, Verbund durch Mischen, Verbund mit Partitionierung durch Hashing* weitere Operatoren: Gruppierung und Duplikate-Eliminierung, Selektion, Projektion, Pipeline-Verarbeitungsprinzip
- Datalog* Syntax, Semantik, Behandlung der Negation (Stratifikation)* Auswertungsstrategien (naiv, seminaiv, magic set transformation)
- Anfrageoptimierung* Kostenmetriken, Abschätzung der Ergebnisgröße und der Selektivität von Operatoren, Verbund-Optimierung* physikalische Planeigenschaften, interessante Ordnungen, Anfrageumschreibung,* Index-Schnitte, Bitmap-Indexe
- Transaktionen und Fehlererholung* ACID, Anomalien, Serialisierbarkeit, Sperren, 2-Phasen-Commit-Protokoll, Nebenläufigkeit in Indexstrukturen, Isolationsebenen* Realisierung von ACID: Schattenseiten, Write-Ahead-Log, Schnappschuss-Sicherungen

Qualifikationsziele/Kompetenzen:

- Für alle in den Lehrinhalten unter der Spiegelstrichen genannten Themen sollen die Studierenden die zentralen Ideen benennen, die jeweils relevanten Begriffe definieren und die Funktionsweise von Algorithmen anhand von Anwendungsbeispielen erläutern können.

Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:

- Klausur

Voraussetzung für:

- Non-Standard-Datenbanken und Data-Mining (CS3130-KP08)
- Non-Standard Datenbanken (CS3202-KP04, CS3202)

Setzt voraus:

- Algorithmen und Datenstrukturen (CS1001-KP08, CS1001)
- Einführung in die Programmierung (CS1000-KP08, CS1000SJ14-MML/MI, CS1000SJ14-MIW)
- Einführung in die Programmierung (CS1000-KP10, CS1000SJ14)

Modulverantwortlicher:

- [Prof. Dr. rer. nat. habil. Ralf Möller](#)

Lehrende:

- [Institut für Informationssysteme](#)
- [Prof. Dr. rer. nat. habil. Ralf Möller](#)

Literatur:

- A. Kemper, A. Eickler: Datenbanksysteme - Eine Einführung - Oldenbourg-Verlag

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine (die Kompetenzen der unter "Setzt voraus" genannten Module werden für dieses Modul benötigt, sind aber keine formale Voraussetzung)

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungszetteln gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS2700-L1: Datenbanken, Klausur, 90min, 100% der Modulnote

PY2904-KP04, PY2904 - Medienpsychologie (MedienPsy)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Sommersemester	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Psychologie 2013 (Wahlpflicht), Psychologie, Beliebige Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Psychologie, 4. Fachsemester • Bachelor Psychologie 2016 (Wahlpflicht), Psychologie, Beliebige Fachsemester • Bachelor Biophysik 2016 (Wahlpflicht), Nicht-Fachspezifisch, 6. Fachsemester • Bachelor Psychologie 2020 (Wahlpflicht), Psychologie, Beliebige Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Psychologie, 4. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • PY2904-V: Medienpsychologie (Vorlesung, 2 SWS) • PY2904-S: Medienpsychologie (Seminar, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 75 Stunden Selbststudium und Aufgabenbearbeitung • 45 Stunden Präsenzstudium
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Medienwahl, Mediennutzung, Medienrezeption • Medienwirkungen • Medienkompetenz • Persuasive Technology, Gamification • Werbung, Soziale Netzwerke • Public Relations • Mensch-Computer-Interaktion, Companion Technologien 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können aktuelle Theorien und Befunde der Medienpsychologie an Beispielen der digitalen Medien erläutern. • Sie sind fähig, aus wissenschaftlichen Beiträgen der Medienpsychologie zu multimedialen und interaktiven Medien Schlussfolgerungen zu ziehen und auf der Grundlage medienpsychologischer Erkenntnisse, Nutzung und Wirkung von Medien abzuschätzen. • Sie sind in der Lage, digitale Medien mit Methoden der Medienpsychologie zu analysieren und zu evaluieren. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Portfolioprüfung - die konkreten Prüfungselemente und ihre Punktegewichtung werden in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. rer. nat. Thomas Franke 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • Prof. Dr. rer. nat. Thomas Franke • MitarbeiterInnen des Instituts 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • B. Batinic & M. Appel (Hrsg.): Medienpsychologie - Heidelberg: Springer, 2008 • S. Trepte & L. Reinecke: Medienpsychologie - Stuttgart: Kohlhammer, 2013 • Krämer, N. C., Schwan, S., Unz, D., & Suckfüll, M. (Eds.): Medienpsychologie (2nd ed.) - Stuttgart: Kohlhammer, 2016 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wird nur auf Deutsch angeboten 		
Bemerkungen:		



Zulassungsvoraussetzungen zum Modul:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Prüfung:

- Prüfungsvorleistungen können zu Beginn des Semesters festgelegt werden. Sind Vorleistungen definiert, müssen diese vor der Erstprüfung erbracht und positiv bewertet worden sein.

Modulprüfung(en):

- PY2904-L1 Medienpsychologie, Portfolioprfung, semesterbegleitend, 100% der Modulnote

CS3201-KP04, CS3201 - Usability- und UX-Engineering (UsabUXEng)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Medieninformatik, 5. Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebiges Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Kanonische Vertiefung SSE, 5. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebiges Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Kanonische Vertiefung SSE, 5. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Wahlpflicht), Informatik, Beliebiges Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Medieninformatik, 5. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 5. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2011 (Wahlpflicht), Softwaretechnik, 4. bis 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2012 (Pflicht), Anwendungsfach Medieninformatik, 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2012 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 6. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS3201-V: Usability-Engineering (Vorlesung, 2 SWS) • CS3201-Ü: Usability-Engineering (Übung, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 55 Stunden Selbststudium • 45 Stunden Präsenzstudium • 20 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Einführung und Motivation • Cognitive Systems Engineering • Software- und Usability-Engineering • Ability-Based und Inclusive Design • Interdisziplinäre Teams und soziale Prozesse • Kosten-Nutzen-Analysen • Aufgabenanalysen • Benutzeranalysen • Organisations- und Kontextanalysen • Modellierung und Design interaktiver Systeme • Kriteriensysteme für interaktive Systeme • Evaluation interaktiver Systeme • Zusammenfassung 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können die grundlegenden menschenzentrierten Entwicklungsprozesse für multimediale interaktive Systeme erklären. • Sie können die Basisprozesse für bestimmte Projekte problemgerecht anwenden und entwickeln. • Sie können die Beeinflussung dieser Prozesse durch formale und informale Anforderungen sowie komplexe soziale Strukturen und Verhaltensweisen begründen. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur 		
Setzt voraus:		
<ul style="list-style-type: none"> • Software-Ergonomie (CS2200-KP04, CS2200) 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. phil. André Calero Valdez 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • Prof. Dr. phil. André Calero Valdez 		

Literatur:

- Deborah J. Mayhew: The Usability Engineering Lifecycle - Morgan Kaufmann Publ., 1999
- Mary B. Rosson, John M. Carroll: Usability Engineering: Scenario-Based Development of Human-Computer Interaction - Morgan Kaufmann Publ., 2002
- Karen Holtzblatt, Hugh Beyer: Contextual Design. Defining Customer-Centered Systems - Morgan Kaufmann Publ., 1997

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine (Die Kompetenzen der vorausgesetzten Module werden für dieses Modul benötigt, die Module stellen aber keine Zulassungsvoraussetzung dar.)

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungsaufgaben gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS3201-L1 Usability- und UX-Engineering, Klausur, 90min, 100% der Modulnote

Ersetzt CS3201-KP04 Usability-Engineering.

CS3210-KP08, CS3210 - Bachelor-Projekt Medieninformatik (BProDesign)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	8
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Medieninformatik, 5. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Medieninformatik, 5. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS3210-P: Bachelor-Projekt Medieninformatik (Projektarbeit, 6 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 150 Stunden Gruppenarbeit • 30 Stunden Vortrag (inkl. Vor- und Nachbereitung) • 30 Stunden Schriftliche Ausarbeitung • 20 Stunden Eigenständige Projektarbeit • 10 Stunden Präsenzstudium
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Planung und Durchführung eines menschenzentrierten Entwicklungsprojektes von der Analyse des Nutzungskontextes bis zum Produktiveinsatz in arbeitsteiliger Gruppenarbeit unter Einhaltung von Standards und Terminen • Einarbeitung in die jeweiligen Aspekte der Text-, Bild-, Video-, Audio- und 3D-Animationsverarbeitung sowie dazugehöriger Werkzeuge und Programmiersprachen • Dokumentation und Präsentation der Projektarbeit • Wissenschaftliche Präsentation der Projektarbeit sowie Präsentation im Rahmen eines Elevator Pitches während des EMI-Awards 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können einen vollständigen Entwicklungsprozess zur Produktion eines interaktiven multimedialen Systems praktisch durchführen. • Sie können medien- und interaktionsbezogene Methoden und Werkzeuge beurteilen und anwenden. • Sie haben die Methodenkompetenz, komplexe Aufgaben zu analysieren, in Teilaufgaben zu gliedern und in arbeitsteiliger Implementierung umzusetzen. • Sie haben Kommunikationskompetenz, Ergebnisse zu verschriftlichen und zu präsentieren. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation • Projektarbeit • Praktikumsbericht • Elevator Pitch • B-Schein (unbenotet) 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr.-Ing. Nicole Jochems 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • Prof. Dr.-Ing. Nicole Jochems • MitarbeiterInnen des Instituts 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • M. Burhardt: Einführung in das Projektmanagement - Publicis Publ. 2013 • M. B. Rosson & J. M. Carroll: Usability engineering. Scenario-based development of human-computer interaction - Morgan Kaufmann series in interactive technologies, 1st ed. San Francisco: Academic Press, 2002 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wird nur auf Deutsch angeboten 		
Bemerkungen:		



Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Keine

Modulprüfung(en):

- CS3210-L1 Bachelor-Projekt Medieninformatik, Praktikum, semesterbegleitend, B-Schein

Ersetzt CS3210-KP08 Bachelor-Projekt UI- und Mediendesign.

CS3220-KP03 - Wissenschaftliches Arbeiten (WissArbeit)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	3 (Typ B)
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Medieninformatik, 5. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Fachübergreifende Kompetenzen, 5. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS3220-V: Wissenschaftliches Arbeiten (Vorlesung, 1 SWS) • CS3220-S: Wissenschaftliches Arbeiten (Seminar, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 55 Stunden Selbststudium • 30 Stunden Präsenzstudium
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wissenschaftliches Arbeiten und Forschung • Ideenentwicklung und Forschungskanon • Prozessorientiertes Arbeiten • Recherchieren, Sichten & Bewerten • Schriftliches Arbeiten • Evaluation und Empirie • Präsentation und Vortrag 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können ein wissenschaftliches Thema gründlich aufarbeiten, von Literaturrecherche bis Evaluation. • Sie sind in der Lage, die Ergebnisse in einer schriftlichen Ausarbeitung und in einem mündlichen Vortrag verständlich in Schriftform darzustellen. • Sie können eine wissenschaftliche Fragestellung präsentieren und diskutieren. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Regelmäßige und erfolgreiche Teilnahme am Kurs 		
Voraussetzung für:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorarbeit Medieninformatik (CS3992, CS3992-KP15) 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr.-Ing. Nicole Jochems 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • Dr. rer. nat. Daniel Wessel • MitarbeiterInnen des Instituts 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wird nur auf Deutsch angeboten 		
Bemerkungen:		
Zulassungsvoraussetzungen zum Modul: - Keine		
Zulassungsvoraussetzungen zur Prüfung: - Keine		

CS3280-KP04, CS3280 - Bachelor-Seminar Medieninformatik (BSemMedien)

Dauer: 1 Semester	Angebotsturnus: Jedes Wintersemester	Leistungspunkte: 4 (Typ B)
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Medieninformatik, 5. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Fachübergreifende Kompetenzen, 5. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:	Arbeitsaufwand:	
<ul style="list-style-type: none"> • CS3280-S: Bachelor-Seminar Medieninformatik (Seminar, 2 SWS) 	<ul style="list-style-type: none"> • 60 Stunden Bearbeitung eines individuellen Themas inkl. Vortrag und schriftl. Ausarbeitung • 30 Stunden Selbststudium • 30 Stunden Präsenzstudium 	
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Einarbeitung in ein wissenschaftliches Themengebiet • Bearbeitung einer wissenschaftlichen Problemstellung und ihrer Lösungsverfahren • Präsentation und Diskussion der Thematik 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können ein wissenschaftliches Thema gründlich aufarbeiten. • Sie sind in der Lage, die Ergebnisse in einer schriftlichen Ausarbeitung und in einem mündlichen Vortrag verständlich darzustellen. • Sie können eine wissenschaftliche Fragestellung präsentieren und diskutieren. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Seminarvortrag • Seminararbeit 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. rer. pol. Moreen Heine 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • Prof. Dr. rer. pol. Moreen Heine • Dr. rer. nat. Daniel Wessel 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • Thema und Literatur wird individuell festgelegt: 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Sowohl Deutsch- wie Englischkenntnisse nötig 		
Bemerkungen:		
Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls: - Keine		
Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en): - Keine		
Modulprüfung(en): - CS3280-L1 Bachelor-Seminar Medieninformatik, Seminarvortrag, 50% der Modulnote - CS3280-L1 Bachelor-Seminar Medieninformatik, Hausarbeit, 50% der Modulnote		

CS1002-KP04, CS1002 - Einführung in die Logik (Logik)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Sommersemester	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2014 (Wahlpflicht), Informatik/Elektrotechnik, ab 3. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Pflicht), Informatik, 2. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2011 (Pflicht), Informatik, 1. Fachsemester • Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2011 (Wahlpflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Wahl), Informatik, 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2012 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 1. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS1002-V: Einführung in die Logik (Vorlesung, 2 SWS) • CS1002-Ü: Einführung in die Logik (Übung, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 65 Stunden Selbststudium und Aufgabenbearbeitung • 45 Stunden Präsenzstudium • 10 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Grundbegriffe der Syntax: Alphabet, String, Term, Formel • Grundbegriffe der Semantik: Belegung, Struktur, Modell • Grundbegriffe der Kalküle: Axiome, Beweise • Formalisierung und Kodierung von Problemen und Systemen • Überprüfung von Formalisierungen auf Korrektheit und Erfüllbarkeit • Syntax und Semantik der Aussagenlogik • Syntax und Semantik der Prädikatenlogik • Beweiskalküle 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Studierende können die Konzepte Syntax und Semantik anhand der Beispiele Aussagen- und Prädikatenlogik erklären • Sie können Formalisierungen mittels logischer Systeme und formale Beweise mittels Beweissystemen erstellen • Sie können die Methoden der Logik auf einfache praktischen Anwendungen übertragen • Sie können diskrete Problemstellungen formalisieren • Sie können Beweismuster modifizieren, um eigene einfache Beweise zu führen 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. rer. nat. Till Tantau 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Theoretische Informatik • Prof. Dr. rer. nat. Till Tantau • Prof. Dr. Rüdiger Reischuk 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • Uwe Schöning: Logik für Informatiker - Spektrum Verlag, 1995 • Kreuzer, Kühlig: Logik für Informatiker - Pearson Studium, 2006 		

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungszetteln gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS1002-L1: Einführung in die Logik, Portfolioprüfung bestehend aus: 70 Punkten in Form von Übungen, die eigenständig semesterbegleitend erbracht werden, und 30 Punkten in Form der Klausur. Die Note ergibt sich wie folgt: 50 bis 54 Punkte für eine 4,0, dann 55 bis 59 Punkte für eine 3,7 und so weiter bis am Ende 95 bis 100 Punkte für eine 1,0.

CS1202-KP06, CS1202 - Technische Grundlagen der Informatik 2 (TGI2)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	6
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2020 (Pflicht), Informatik, 5. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2020 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Wahlpflicht), Informatik, 4. bis 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Pflicht), Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 5. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Grundlagen der Informatik, 3. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Wahlpflicht), fachspezifisch, Beliebiges Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS1202-V: Technische Grundlagen der Informatik 2 (Vorlesung, 2 SWS) • CS1202-Ü: Technische Grundlagen der Informatik 2 (Übung, 2 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 100 Stunden Selbststudium • 60 Stunden Präsenzstudium • 20 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Entwurf von Schaltnetzen • Entwurf von Schaltwerken • Hardwarebeschreibungssprachen • Registertransfersprachen • Operationswerke • Steuerwerke • Mikroprogrammierung • CPUs • Halbleiterbauelemente und Schaltkreisfamilien • Integrierte Schaltungen • Programmierbare Logik (CPLDs, FPGAs) • CAD-Werkzeuge zum Schaltungsentwurf 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können Schaltnetze und Schaltwerke auf Gatterebene formal beschreiben und entwerfen. • Sie können Hardwarebeschreibungssprachen, insbesondere VHDL, zur Modellierung einfacher Schaltungen einsetzen. • Sie können Schaltwerke mit Operationswerk und Steuerwerk auf Registertransferebene formal beschreiben und entwerfen. • Sie können Mikroprogrammierung zur Realisierung von Steuerwerken einsetzen und einfache Prozessoren (CPUs) entwerfen. • Sie können einfache Prozessoren (CPUs) entwerfen. • Sie können die wichtigsten Technologien zur Realisierung einfacher digitaler Schaltungen (bipolar, MOS, CMOS) erörtern und beurteilen. • Sie können integrierte Schaltungen, insbesondere programmierbare Logikbausteine wie FPGAs, beschreiben und beurteilen. • Sie sind in der Lage, CAD-Werkzeuge einzusetzen, um digitale Schaltungen zu entwerfen, zu simulieren auf FPGAs zu implementieren. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur 		
Voraussetzung für:		
<ul style="list-style-type: none"> • Computergestützter Schaltungsentwurf (CS3110-KP04, CS3110) 		
Setzt voraus:		
<ul style="list-style-type: none"> • Technische Grundlagen der Informatik 1 (CS1200-KP06, CS1200SJ14) 		

Modulverantwortlicher:

- Prof. Dr.-Ing. Mladen Berekovic

Lehrende:

- Institut für Technische Informatik
- Dr.-Ing. Kristian Ehlers
- Prof. Dr.-Ing. Mladen Berekovic

Literatur:

- T.L. Floyd: Digital Fundamentals - A Systems Approach - Pearson 2012
- M. M. Mano, C. R. Kime: Logic and Computer Design Fundamentals - Pearson 2007
- C. H. Roth, L.L. Kinney: Fundamentals of Logic Design - Cengage Learning 2009

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine (die Kompetenzen der unter Setzt voraus genannten Module werden für dieses Modul benötigt, sind aber keine formale Voraussetzung)

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von praktischen Übungen gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS1202-L1: Technische Grundlagen der Informatik 2, Klausur 120min, 100% der Modulnote

CS2450-KP02, CS2450 - Werkzeuge für das wissenschaftliche Arbeiten (Werkzeuge)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	2
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Angebot fächerübergreifend für Gesundheitswissenschaften (Wahlpflicht), Fachübergreifende Kompetenzen, Beliebige Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Fachübergreifende Kompetenzen, 3. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Wahlpflicht), Fachübergreifende Kompetenzen, Beliebige Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Wahlpflicht), Fachübergreifende Kompetenzen, Beliebige Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Fachübergreifende Kompetenzen, 3. Fachsemester • Bachelor Angebot fächerübergreifend (Wahlpflicht), Fächerübergreifende Module, Beliebige Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Fachübergreifende Kompetenzen, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Fachübergreifende Kompetenzen, 3. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS2450-S: Werkzeuge für das wissenschaftliche Arbeiten (Seminaristischer Unterricht, 2 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 30 Stunden Selbststudium • 30 Stunden Präsenzstudium
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprache Python • Auszeichnungssprachen (LaTeX, Markdown) • Benutzeroberflächen und Entwicklungsumgebungen (Jupyter Notebook) • Versionsverwaltung (git) • Wissenschaftliches Rechnen (NumPy, SciPy) • Datenverarbeitung und -visualisierung (Pandas, matplotlib, NLTK) • Machine Learning (scikit-learn) • DeepLearning (Tensorflow, PyTorch) 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden kennen verschiedene technische Werkzeuge für das wissenschaftliche Arbeiten. • Sie können praktisch mit Werkzeugen aus dem Python-Ökosystem umgehen. • Sie können mit Versionsverwaltung und Auszeichnungssprachen umgehen. • Sie können auswählen, welche Werkzeuge für die eigene Arbeit geeignet sind. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Übungs- bzw. Projektaufgaben 		
Voraussetzung für:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelorarbeit Informatik (CS3990-KP15, CS3990) • Bachelor-Projekt Informatik (CS3701-KP05, CS3701SJ14) • Bachelor-Seminar Informatik (CS3702-KP04, CS3702) 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Studiengangsleitung Informatik 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Informationssysteme • Alle prüfungsberechtigten Dozentinnen/Dozenten des Studienganges 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Sowohl Deutsch- wie Englischkenntnisse nötig 		
Bemerkungen:		



Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Projektaufgaben gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS2450-L1: Werkzeuge für das wissenschaftliche Arbeiten, 100% der (nicht vorhandenen) Modulnote

Studierende, bei denen diese Veranstaltung ein Pflichtmodul ist, haben Vorrang.

CS3050-KP04, CS3050 - Codierung und Sicherheit (CodeSich)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Sommersemester	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Informatik 2019 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebige Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Kanonische Vertiefung Web und Data Science, 2. Fachsemester • Bachelor Informatik 2019 (Wahlpflicht), Kanonische Vertiefung SSE, 2. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2020 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Wahlpflicht), Informatik, 6. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Wahlpflicht), Informatik, 4. bis 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebige Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Wahlpflicht), Kanonische Vertiefung Web und Data Science, 2. Fachsemester • Bachelor Informatik 2016 (Wahlpflicht), Kanonische Vertiefung SSE, 2. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Wahlpflicht), Informatik, 6. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Pflicht), IT-Sicherheit, 4. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Master Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Wahl), Informatik, Beliebige Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS3050-V: Codierung und Sicherheit (Vorlesung, 2 SWS) • CS3050-Ü: Codierung und Sicherheit (Übung, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 65 Stunden Selbststudium und Aufgabenbearbeitung • 45 Stunden Präsenzstudium • 10 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Informationsbegriffe, Entropiemaße • Diskrete Quellen und Kanäle • Codierungsverfahren, fehlertolerante Codes • Codes für digitale Medien, Kompression • Bedrohung von IT-Systemen • Formalisierung von Sicherheitseigenschaften • Sicherheitsprimitive 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können die Grundlagen der Informations- und Codierungstheorie erläutern und anwenden. • Die Studierenden können das Konzept der Information erörtern. • Sie können Informationsquellen und Kommunikationsnetze modellieren. • Sie kennen die wichtigsten Codes und sind mit deren speziellen Konstruktionsprinzipien und Eigenschaften vertraut. • Sie kennen grundlegende Angriffsszenarien und Abwehrmaßnahmen 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur 		
Setzt voraus:		
<ul style="list-style-type: none"> • Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1 (MA1000-KP08, MA1000) 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. Rüdiger Reischuk 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Theoretische Informatik • Prof. Dr. Rüdiger Reischuk • Prof. Dr. Maciej Liskiewicz 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • D. Hoffmann: Einführung in die Informations- und Codierungstheorie - Springer Vieweg 2014 		

- D. Salomon: Coding for Data and Computer Communications - Springer 2005
- D. Salomon: Data Privacy and Security - Springer 2003
- M. Stamp: Information Security: Principles and Practice - Wiley 2006
- R. Roth: Introduction to Coding Theory - Cambridge Univ. Press 2006

Sprache:

- Sowohl Deutsch- wie Englischkenntnisse nötig

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine (die Kompetenzen der unter Setzt voraus genannten Module werden für dieses Modul benötigt, sind aber keine formale Voraussetzung)

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungsaufgaben gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS3050-L1: Codierung und Sicherheit, Klausur, 90min, 100% der Modulnote

CS3052-KP04, CS3052 - Programmiersprachen und Typsysteme (ProgLan14)

Dauer: 1 Semester	Angebotsturnus: Jedes Wintersemester	Leistungspunkte: 4
-----------------------------	--	------------------------------

Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:

- Bachelor Informatik 2019 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebige Fachsemester
- Bachelor Informatik 2019 (Wahlpflicht), Kanonische Vertiefung Web und Data Science, 3. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Kanonische Vertiefung SSE, 3. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2020 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2016 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebige Fachsemester
- Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Kanonische Vertiefung SSE, 3. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2012 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2012 (Pflicht), Anwendungsfach IT-Sicherheit und Zuverlässigkeit, 4. Fachsemester
- Master Informatik 2012 (Pflicht), Vertiefungsblock Programmierung, 2. oder 3. Fachsemester
- Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Wahlpflicht), Informatik, Beliebige Fachsemester
- Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Wahl), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 5. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Anwendungsfach IT-Sicherheit und Zuverlässigkeit, 5. Fachsemester

Lehrveranstaltungen:

- CS3052-V: Programmiersprachen und Typsysteme (Vorlesung, 2 SWS)
- CS3052-Ü: Programmiersprachen und Typsysteme (Übung, 1 SWS)

Arbeitsaufwand:

- 60 Stunden Selbststudium und Aufgabenbearbeitung
- 45 Stunden Präsenzstudium
- 15 Stunden Prüfungsvorbereitung

Lehrinhalte:

- Überblick über Programmiersprachen
- Syntaktische Beschreibung von Programmiersprachen
- Sprachkonzepte für Datenstrukturen
- Typisierung von Programmiersprachen
- Sprachkonzepte für Kontrollstrukturen
- Abstraktions- und Modularisierungskonzepte
- Typisierung und Typsysteme
- Semantik von Programmiersprachen
- Programmiersprachen-Paradigmen
- Konzepte für nebenläufige Programmierung
- Werkzeuge für Programmiersprachen

Qualifikationsziele/Kompetenzen:

- Die Studierenden können wichtige Programmiersprachen charakterisieren und können deren Anwendungsgebiete gegenüberstellen.
- Sie können syntaktische und semantische Beschreibungen von Programmiersprachen verstehen, anpassen und erweitern.
- Sie können den Aufbau und die Prinzipien von Programmiersprachen analysieren.
- Sie können neue Sprachkonstrukte selbstständig erlernen und einordnen.
- Sie können über die Unterstützung von Typsystemen für korrekte Programme argumentieren.
- Sie können zu vorgegebenen Aufgaben geeignete Programmiersprachen auswählen.

Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:

- Klausur oder mündliche Prüfung nach Maßgabe des Dozenten

Setzt voraus:

- Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1 (MA1000-KP08, MA1000)
- Algorithmen und Datenstrukturen (CS1001-KP08, CS1001)
- Einführung in die Programmierung (CS1000-KP10, CS1000SJ14)

Modulverantwortlicher:

- Prof. Dr. Martin Leucker

Lehrende:

- [Institut für Softwaretechnik und Programmiersprachen](#)
- [Dr. Annette Stümpel](#)
- [Prof. Dr. Martin Leucker](#)

Literatur:

- K.C. Louden: Programming Languages: Principles and Practice - Course Technology 2011
- J.C. Mitchell: Concepts in Programming Languages - Cambridge University Press 2003
- T.W. Pratt, M.V. Zelkowitz: Programming Languages: Design and Implementation - Prentice Hall 2000
- R.W. Sebesta: Concepts of Programming Languages - Pearson Education 2012
- R. Sethi: Programming Languages: Concepts and Constructs - Addison-Wesley 2003
- D.A. Watt: Programming Language Design Concepts - John Wiley & Sons 2004
- G. Winskel: The Formal Semantics of Programming Languages - MIT Press 1993

Sprache:

- Sowohl Deutsch- wie Englischkenntnisse nötig

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine (die Kompetenzen der unter Setzt voraus genannten Module werden für dieses Modul benötigt, sind aber keine formale Voraussetzung)
- Kenntnisse aus CS2000 Theoretische Informatik sind hilfreich, können aber im gleichen Semester erworben werden

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungsaufgaben gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS3052-L1: Programmiersprachen und Typsysteme, mündliche Prüfung, 100% der Modulnote

CS3100-KP08, CS3100SJ14 - Signalverarbeitung (SignalV14)

Dauer: 1 Semester	Angebotsturnus: Jedes Wintersemester	Leistungspunkte: 8
-----------------------------	--	------------------------------

Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:

- Master Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2023 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Biophysik 2024 (Pflicht), Informatik, 5. Fachsemester
- Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Pflicht), Robotik und Autonome Systeme, 5. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2019 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebige Fachsemester
- Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Kanonische Vertiefung Bioinformatik und Systembiologie, 5. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2020 (Pflicht), Informatik, 5. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2020 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Wahlpflicht), Informatik, 4. bis 6. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Anwendungsfach Robotik und Automation, 5. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Anwendungsfach Bioinformatik, 5. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Kanonische Vertiefung Bioinformatik, 5. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2016 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebige Fachsemester
- Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Kanonische Vertiefung Web und Data Science, 5. Fachsemester
- Master Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2016 (Pflicht), Mathematik, 1. Fachsemester
- Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Pflicht), Robotik und Autonome Systeme, 5. Fachsemester
- Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Wahlpflicht), Informatik, Beliebige Fachsemester
- Bachelor Biophysik 2016 (Pflicht), Informatik, 5. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Pflicht), Informatik, 5. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2014 (Pflicht), Informatik, 5. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 5. Fachsemester

Lehrveranstaltungen:

- CS3101-V: Signalverarbeitung (Vorlesung, 2 SWS)
- CS3101-Ü: Signalverarbeitung (Übung, 1 SWS)
- CS3100-V: Bildverarbeitung (Vorlesung, 2 SWS)
- CS3100-Ü: Bildverarbeitung (Übung, 1 SWS)

Arbeitsaufwand:

- 110 Stunden Selbststudium
- 90 Stunden Präsenzstudium
- 40 Stunden Prüfungsvorbereitung

Lehrinhalte:

- Lineare zeitinvariante Systeme
- Impulsantwort
- Faltung
- Fourier-Transformation
- Übertragungsfunktion
- Korrelation und Energiedichte determinierter Signale
- Abtastung
- Zeitdiskrete Signale und Systeme
- Fourier-Transformation zeitdiskreter Signale
- z-Transformation
- FIR- und IIR-Filter
- Blockdiagramme
- Entwurf von FIR-Filtern
- Diskrete Fourier-Transformation (DFT)
- Schnelle Fourier-Transformation (FFT)
- Charakterisierung und Verarbeitung von Zufallssignalen
- Einführung, Bedeutung visueller Information
- Abtastung zweidimensionaler Signale
- Bildverbesserung
- Kantendetektion
- Mehrfachauflösende Verfahren: Gauss- und Laplace-Pyramide, Wavelets
- Prinzipien der Bildkompression
- Segmentierung
- Morphologische Bildverarbeitung

- Studierende arbeiten selbsttätig und selbständig unter Berücksichtigung der Richtlinie der GWP der Universität zu Lübeck.

Qualifikationsziele/Kompetenzen:

- Am Ende der Lehrveranstaltung können die Studierenden die Grundlagen der linearen Systemtheorie darstellen und erklären.
- Sie können die wesentlichen Begriffe der Signalverarbeitung mathematisch definieren und sicher erläutern.
- Sie können die mathematischen Methoden zur Beschreibung und Analyse zeitkontinuierlicher und zeitdiskreter Signale anwenden.
- Sie können digitale Filter entwerfen und wissen, in welchen Strukturen die Filter implementiert werden können.
- Sie können die grundlegenden Techniken zur Beschreibung und Verarbeitung zufälliger Signale darstellen. *
- Sie können die zweidimensionale Systemtheorie darstellen und erklären.
- Sie können die gängigen Verfahren zur Bildanalyse und verbesserung beschreiben.
- Sie sind in der Lage, die erlernten Prinzipien in der Praxis einzusetzen.

Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:

- Klausur

Modulverantwortlicher:

- [Prof. Dr.-Ing. Alfred Mertins](#)

Lehrende:

- [Institut für Signalverarbeitung](#)
- [Prof. Dr.-Ing. Alfred Mertins](#)

Literatur:

- A. Mertins: Signaltheorie: Grundlagen der Signalbeschreibung, Filterbänke, Wavelets, Zeit-Frequenz-Analyse, Parameter- und Signalschätzung - Springer-Vieweg, 3. Auflage, 2013
- A. K. Jain: Fundamentals of Digital Image Processing - Prentice Hall, 1989
- Rafael C. Gonzalez, Richard E. Woods: Digital Image Processing - Prentice Hall 2003

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zum Modul:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Prüfung:

- Erfolgreiche Bearbeitung der Übungsaufgaben während des Semesters (mind. 50% der erreichbaren Punkte).

Modulprüfung:

- CS3100-L1: Signalverarbeitung, Klausur, 90 Min., 100% der Modulnote

CS3130-KP08 - Non-Standard-Datenbanken und Data-Mining (NDBDM)

Dauer: 1 Semester	Angebotsturnus: Jedes Wintersemester	Leistungspunkte: 8
-----------------------------	--	------------------------------

Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:

- Bachelor Informatik 2019 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebige Fachsemester
- Bachelor Informatik 2019 (Pflicht), Kanonische Vertiefung Web und Data Science, 5. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Wahlpflicht), Informatik, 4. bis 6. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Wahlpflicht), Informatik, Beliebige Fachsemester
- Bachelor Informatik 2016 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebige Fachsemester
- Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Kanonische Vertiefung Web und Data Science, 5. Fachsemester

Lehrveranstaltungen:

- CS3130-V: Non-Standard-Datenbanken und Data-Mining (Vorlesung, 4 SWS)
- CS3130-Ü: Non-Standard-Datenbanken und Data-Mining (Übung, 2 SWS)

Arbeitsaufwand:

- 110 Stunden Selbststudium
- 90 Stunden Präsenzstudium
- 40 Stunden Prüfungsvorbereitung

Lehrinhalte:

- Semistrukturierte Datenbankmodelle (JSON, XML) und Volltextsuche
- Information Retrieval
- Mehrdimensionale Indexstrukturen
- Cluster-Bildung
- Einbettungstechniken
- First-n-, Top-k-, und Skyline-Anfragen
- Probabilistische Datenbanken, Anfragebeantwortung, Anfragetransformation, Safe-Plan-Anfrage, Top-k-Anfragen (Monte-Carlo-Simulation, Luby-Karp-Verfahren, Multisimulation), Open-World-Annahme
- Probabilistische Modellierung, Bayes-Netze, Anfragebeantwortungsalgorithmen, Lernverfahren für Modelle
- Temporale Datenbanken und das relationale Modell
- Probabilistische Temporale Datenbanken
- SQL: neue Entwicklungen (z.B. JSON-Strukturen und Arrays), Zeitreihen (z.B. TimescaleDB)
- Stromdatenbanken, Prinzipien der Fenster-orientierten inkrementellen Verarbeitung
- Approximationstechniken für Stromdatenverarbeitung, Stream-Mining
- Probabilistische raum-zeitliche Datenbanken und Stromdatenverarbeitungssysteme: Anfragen und Indexstrukturen, Raum-zeitliches Data Mining, probabilistische Skylines
- Von NoSQL- zu NewSQL-Datenbanken, Graphdaten in SQL, CAP-Theorem, CALM-Theorem, Blockchain-Datenbanken

Qualifikationsziele/Kompetenzen:

- **Wissen:** Studierende können die Hauptmerkmale von Standard-Datenbanken benennen und erläutern, welche Non-Standard-Datenmodelle entstehen, wenn die Merkmale fallengelassen werden. Sie können beschreiben, welche Kernideen hinter den in der Veranstaltung behandelten Non-Standard-Datenmodellen stehen, indem sie erklären, wie die entsprechenden Anfragesprachen zu verstehen sind (Syntax und Semantik) und welche Implementierungstechniken hauptsächlich zu ihrer praktischen Umsetzung eingesetzt werden. Weiterhin können Studierende elementare Data-Mining-Techniken auch im Zusammenhang mit Nicht-Standard Datenbanken erläutern.
- **Fertigkeiten:** Studierende können Anfragesprachen für Non-Standard-Datenmodelle, die im Kurs eingeführt wurden, anwenden, um bestimmte Strukturen aus Beispieldatenbeständen herauszusuchen zu können, so dass sich Informationsbedürfnisse befriedigen lassen. Die Studierenden sind in der Lage, Datenmodelle in das relationale Datenmodell unter Verwendung von eingeführten Kodierungstechniken zu übersetzen, so dass sie demonstrieren können, wie neue Formalismen mit dem relationalen Modell in Beziehung stehen und in SQL implementiert werden können (insbesondere SQL-2011). Für den Fall, dass eine Übersetzung in SQL nicht möglich ist, können die Studierenden angepasste Algorithmen erläutern und anwenden. Studierende können weiterhin demonstrieren, wie Indexstrukturen eine schnelle Anfragebeantwortung ermöglichen, indem sie zeigen, wie Indexstrukturen aufgebaut, verwaltet und bei der Anfragebeantwortung ausgenutzt werden. Die Kursteilnehmer können Anfrageantworten Schritt für Schritt herleiten, indem sie optimierte Ausführungspläne bestimmen. Darüber hinaus können sie elementare Techniken für das Data-Mining umsetzen.
- **Sozialkompetenz und Selbständigkeit:** Studierende arbeiten in Gruppen, um Aufgaben zu bearbeiten und zu lösen, und sie werden angeleitet, selbst erarbeitete Lösungen in einem Kurzvortrag zur Diskussion zu stellen (in der Übung). Weiterhin wird die Selbständigkeit der Studierenden durch Aufzeigen von konkret verfügbaren Datenbanksystemen gefördert, so dass die Studierenden

selbstbestimmt Arbeiten in einem praktischen Kontext durchführen können.

Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:

- Klausur

Setzt voraus:

- Datenbanken (CS2700-KP04, CS2700)

Modulverantwortlicher:

- Prof. Dr. rer. nat. habil. Ralf Möller

Lehrende:

- Institut für Informationssysteme
- Prof. Dr. rer. nat. habil. Ralf Möller

Literatur:

- S. Abiteboul, P. Buneman, D. Suciu: Data on the Web - From Relations to Semistructured Data and XML - Morgan-Kaufmann, 1999
- Ch. Aggarwal: Data Mining - The Textbook - Springer, 2015
- S. Chakravarthy, Q. Jiang: Stream Data Processing - A Quality of Service Perspective - Springer, 2009
- J. Leskovec, A. Rajaraman: Mining of Massive Datasets - Cambridge University Press, 2012
- P. Revesz: Introduction to Databases: From Biological to Spatio-Temporal - Springer 2010
- P. Rigaux, M. Scholl, A. Voisard: Spatial Databases With Applications to GIS - Morgan-Kaufmann, 2001
- D. Suciu, D. Olteanu, Chr. Re, Chr. Koch: Probabilistic Databases - Morgan & Claypool, 2011

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine (die Kompetenzen der unter "Setzt voraus" genannten Module werden für dieses Modul benötigt, sind aber keine formale Voraussetzung)

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungszetteln gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS3130-L1: Non-Standard-Datenbanken und Data-Mining, Portfolioprüfung bestehend aus in der Vorlesung und in einer Klausur zu erwerbenden Punkten. Die Gewichtung wird zu Semesterbeginn bekanntgegeben.

Früherer Name des Moduls: Algorithmische Datenanalyse

CS3202-KP04, CS3202 - Non-Standard Datenbanken (NDB)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Wird nicht mehr angeboten	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Informatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2011 (Wahlpflicht), Angewandte Informatik, 4. bis 6. Fachsemester • Master Informatik 2012 (Wahlpflicht), Anwendungsfach Medieninformatik, 2. oder 3. Fachsemester • Master Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Wahl), Informatik, Beliebiges Fachsemester • Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Wahl), Informatik, 6. Fachsemester • Master Informatik 2012 (Wahlpflicht), Vertiefungsblock Verteilte Informationssysteme, 2. oder 3. Fachsemester • Bachelor Informatik 2012 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 5. oder 6. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS3202-V: Non-Standard-Datenbanken (Vorlesung, 2 SWS) • CS3202-Ü: Non-Standard-Datenbanken (Übung, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 65 Stunden Selbststudium • 45 Stunden Präsenzstudium • 10 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Einführung • Semistrukturierte Datenbanken • Temporale, räumliche und multimodale Datenbanken (zeitlich beschränkte Gültigkeiten, mehrdimensionale Indexstrukturen) • Sequenzdatenbanken • Datenbanken für Datenströme (Fensterkonzept) • Datenbanken über unvollständige Informationen (u.a. Constraint-Datenbanken) • Probabilistische Datenbanken • Datenbanken mit einer Bewertung von Antworten (Top-k-Anfragen) 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wissen: Studierende können die Hauptmerkmale von Standard-Datenbanken benennen und erläutern, welche Non-Standard-Datenmodelle entstehen, wenn die Merkmale fallengelassen werden. Sie können beschreiben, welche Kernideen hinter den in der Veranstaltung behandelten Non-Standard-Datenmodellen stehen, indem sie erklären, wie die entsprechenden Anfragesprachen zu verstehen sind (Syntax und Semantik) und welche Implementierungstechniken hauptsächlich zu ihrer praktischen Umsetzung eingesetzt werden. • Fertigkeiten: Studierende können Anfragesprachen für Non-Standard-Datenbankmodelle, die im Kurs eingeführt wurden, anwenden, um bestimmte Strukturen aus Beispieldatenbeständen herausuchen zu lassen, so dass sich textuell und natürlichsprachlich gegebene Informationsbedürfnisse befriedigen lassen. Die Studierenden sind in der Lage, Datenmodelle in das relationale Datenmodell unter Verwendung von eingeführten Kodierungstechniken zu übersetzen, so dass sie demonstrieren können, wie neue Formalismen mit dem relationalen Modell in Beziehung stehen und in SQL implementiert werden können (insbesondere SQL-99). Im Falle, dass eine Übersetzung in SQL nicht möglich ist, können die Studierenden angepasste Algorithmen erläutern und anwenden. Studierende können weiterhin demonstrieren, wie Indexstrukturen eine schnelle Anfragebeantwortung ermöglichen, indem sie zeigen, wie Indexstrukturen aufgebaut, verwaltet und bei der Anfragebeantwortung ausgenutzt werden. Die Kursteilnehmer können Anfrageantworten Schritt für Schritt herleiten, indem Sie optimierte Ausführungspläne bestimmen. • Sozialkompetenz und Selbständigkeit: Studierende arbeiten in Gruppen, um Aufgaben zu bearbeiten und zu lösen, und sie werden angeleitet, Lösungen in einem Kurzvortrag zu präsentieren (in der Übung). Weiterhin wird die Selbständigkeit der Studierenden durch Aufzeigen von konkret verfügbaren Datenbanksystemen gefördert, so dass die Studierenden selbstbestimmt praktische Arbeiten durchführen können. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur oder mündliche Prüfung nach Maßgabe des Dozenten 		
Setzt voraus:		
<ul style="list-style-type: none"> • Datenbanken (CS2700-KP04, CS2700) 		
Modulverantwortlicher:		

- Prof. Dr. rer. nat. habil. Ralf Möller

Lehrende:

- Institut für Informationssysteme
- Prof. Dr. rer. nat. habil. Ralf Möller

Literatur:

- S. Abiteboul, P. Buneman, D. Suciu: Data on the Web - From Relations to Semistructured Data and XML - Morgan Kaufmann, 1999
- J. Chomicki, G. Saake (Eds.): Logics for Databases and Information Systems - Springer, 1998
- P. Rigaux, M. Scholl, A. Voisard: Spatial Databases With Applications to GIS - Morgan Kaufmann, 2001
- P. Revesz: Introduction to Constraint Databases - Springer, 2002
- P. Revesz: Introduction to Databases- From Biological to Spatio-Temporal - Springer 2010
- S. Ceri, A. Bozzon, M. Brambilla, E. Della Valle, P. Fraternali, S. Quarteroni: Web Information Retrieval - Springer, 2013
- S. Chakravarthy, Q. Jiang: Stream Data Processing A Quality of Service Perspective - Springer, 2009
- D. Suciu, D. Olteanu, Chr. Re, Chr. Koch: Probabilistic Databases - Morgan & Claypool, 2011

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

CS3204-KP04, CS3204 - Künstliche Intelligenz 1 (KI1)

Dauer: 1 Semester	Angebotsturnus: Jedes Sommersemester	Leistungspunkte: 4
-----------------------------	--	------------------------------

Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:

- Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Pflicht), Robotik und Autonome Systeme, 6. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2019 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebiges Fachsemester
- Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2020 (Wahlpflicht), Informatik/Elektrotechnik, ab 3. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2020 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Wahlpflicht), Informatik, 4. bis 6. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2014 (Wahlpflicht), Informatik/Elektrotechnik, ab 3. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2016 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebiges Fachsemester
- Bachelor Informatik 2016 (Pflicht), Kanonische Vertiefung Web und Data Science, 6. Fachsemester
- Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Pflicht), Robotik und Autonome Systeme, 6. Fachsemester
- Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Wahlpflicht), Informatik, Beliebiges Fachsemester
- Bachelor Biophysik 2016 (Wahlpflicht), Informatik, 6. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 6. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2014 (Pflicht), Anwendungsfach Robotik und Automation, 6. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2011 (Wahlpflicht), Angewandte Informatik, 4. bis 6. Fachsemester
- Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Wahl), Informatik, 6. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2011 (Wahlpflicht), Medizinische Ingenieurwissenschaft, 6. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2012 (Pflicht), Anwendungsfach Robotik und Automation, 4. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2012 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 5. oder 6. Fachsemester

Lehrveranstaltungen:

- CS3204-V: Künstliche Intelligenz 1 (Vorlesung, 2 SWS)
- CS3204-Ü: Künstliche Intelligenz 1 (Übung, 2 SWS)

Arbeitsaufwand:

- 55 Stunden Selbststudium
- 45 Stunden Präsenzstudium
- 20 Stunden Prüfungsvorbereitung

Lehrinhalte:

- Teil 1: Suchverfahren Als Einstieg in und grundlegende Voraussetzung für die meisten Verfahren der Künstlichen Intelligenz werden Suchstrategien vorgestellt und erläutert. Hier werden uninformierte, informierte, lokale, adversiale Suche sowie Suche mit Unsicherheit vorgestellt. Das Konzept der Agenten wird eingeführt.
- Teil 2: Lernen und Schließen Grundlagen der mathematischen Logik und von Wahrscheinlichkeiten werden wiederholt. Es werden Verfahren des maschinellen Lernens (überwacht und unüberwacht) vorgestellt. Eine Einführung in die Fuzzy Logic ist ebenfalls enthalten.
- Teil 3: Anwendungen der Künstlichen Intelligenz Typische Anwendungsbereiche der Künstlichen Intelligenz in der Robotik, im Bereich des maschinellen Sehens und der industriellen Bild- und Datenverarbeitung werden vorgestellt. Ethische Gesichtspunkte und Risiken der Weiterentwicklung der Künstlichen Intelligenz werden diskutiert.

Qualifikationsziele/Kompetenzen:

- Die Studierenden sind in der Lage, anwendungsnahe Übungsaufgaben aus der Künstlichen Intelligenz mit mathematischem Hintergrund eigenständig und termingerecht in der Gruppe zu lösen.
- Sie haben ein Verständnis für die Vor- und Nachteile verschiedener Such- und Problemlösungsstrategien entwickelt.
- Die Studierenden sind fähig, bei Such- und Lernproblemen eigenständig geeignete Algorithmen auszuwählen und anzuwenden.
- Sie haben Einblicke in die Komplexität der Entwicklung von Systemen mit künstlicher Intelligenz und der Unterscheidung der verschiedenen Formen künstlicher Intelligenz erlangt.
- Sie verstehen die Risiken und möglichen technologischen Folgen der Entwicklung von Systemen mit starker KI.

Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:

- Klausur

Setzt voraus:

- Analysis 2 (MA2500-KP04, MA2500)
- Algorithmen und Datenstrukturen (CS1001-KP08, CS1001)

Modulverantwortlicher:

- Prof. Dr. rer. nat. Floris Ernst

Lehrende:

- [Institut für Robotik und Kognitive Systeme](#)
- MitarbeiterInnen des Instituts
- Prof. Dr. rer. nat. Floris Ernst

Literatur:

- G. Görz (Hrsg.): Handbuch der Künstlichen Intelligenz - München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2003
- C-M. Bishop: Pattern Recognition and Machine Learning - Springer Verlag, 2007
- Russell/Norvig: Artificial Intelligence: a modern approach - (3rd Ed.), Prentice Hall, 2009
- Mitchell: Machine Learning - McGraw-Hill, 1997
- Luger: Artificial Intelligence: Structures and Strategies for Complex Problem Solving - (6th Ed.), Addison-Wesley, 2008

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine der Kompetenzen der unter Setzt voraus genannten Module werden für dieses Modul benötigt, sind aber keine formale Voraussetzung)

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungen gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS3204-L1: Künstliche Intelligenz 1, Klausur, 90min, 100% der Modulnote

CS3230-KP04 - Design Thinking in der Praxis (DeThPr)

Dauer: 1 Semester	Angebotsturnus: Unregelmäßig im Wintersemester	Leistungspunkte: 4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester: <ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Wahlpflicht), Medieninformatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Medieninformatik, 5. oder 6. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen: <ul style="list-style-type: none"> • CS3230-BP: Design Thinking in der Praxis (Blockpraktikum, 3 SWS) 	Arbeitsaufwand: <ul style="list-style-type: none"> • 45 Stunden Präsenzstudium • 35 Stunden Selbststudium • 20 Stunden Schriftliche Ausarbeitung • 20 Stunden Vortrag (inkl. Vor- und Nachbereitung) 	
Lehrinhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des Design Thinkings und Google Venture Sprints • Anwendung von Techniken der Problemanalyse und -definition • Anwendung von Techniken zur Ideengenerierung und Problemlösung • Anwendung von Techniken zur Entscheidungsfindung • Entwicklung eines (digitalen) Prototyps • Nutzervalidierung des Prototypes im Usability Labor • Iteration des Prototypes und Retrospektive 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sind mit den Methoden des Design Thinking und Google Venture Sprints vertraut und können die Einsatzmöglichkeiten und Grenzen der Methoden bewerten. • Die Studierenden sind in der Lage die Methoden des Design Thinking und Google Venture Sprints in sinnvolle Teilaufgaben zu gliedern. • Sie können die Teilschritte der Methoden (z.B. Problembeschreibung, Ideenentwicklung, Ideenauswahl, Prototypenentwicklung mittels Axure RP oder proto.io, Durchführung von Nutzerstudien) praktisch anwenden. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation • Projektarbeit • Dokumentation 		
Modulverantwortlicher: <ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr.-Ing. Nicole Jochems 		
Lehrende: <ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme 		
Literatur: <ul style="list-style-type: none"> • Jake Knapp: Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days • Jeanne Liedtka and Tim Ogilvie: Designing for Growth: A Design Thinking Toolkit for Managers 		
Sprache: <ul style="list-style-type: none"> • Deutsch, außer bei nur englischsprachigen Teilnehmern 		
Bemerkungen:		



Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Aufgaben gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS3230-L1 Design-Thinking in der Praxis, Projektarbeiten mit Dokumentationen und Präsentationen, 100% der Modulnote

CS3240-KP04 - Neue Webtechnologien und Einsatz in der Praxis (WebTecPr)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Sommersemester	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Wahlpflicht), Medieninformatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Medieninformatik, 5. oder 6. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS3240-V: Neue Webtechnologien und Einsatz in der Praxis (Vorlesung, 2 SWS) • CS3240-Ü: Neue Webtechnologien und Einsatz in der Praxis (Übung, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 70 Stunden Selbststudium • 50 Stunden Präsenzstudium
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Einleitung und Übersicht • Bewertung und Verbesserung von vorhandenem Code • Debugging von Code • Entwicklung einer Client-Server-Architektur • Umgang mit HTML, CSS und Javascript • Gestaltung und Entwicklung in verschiedenen Web-Projekten • Umgang mit Javascript- und CSS-Frameworks 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sind in der Lage, vorhandenen Web-Programmcode zu analysieren und zu verbessern • Sie verfügen über Kenntnisse verschiedener Webtechnologien und deren sinnvolle Anwendung • Sie verfügen über die Fähigkeit, ein eigenständiges Webprojekt durchzuführen • Sie verfügen über die Fähigkeit, Methoden der Webtechnologien anzuwenden 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Übungs- bzw. Projektaufgaben • Praktische Prüfung 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr.-Ing. Nicole Jochems 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Deutsch, außer bei nur englischsprachigen Teilnehmern 		
Bemerkungen:		
Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:		
- Keine		
Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):		
- Keine		
Modulprüfung(en):		
- CS3240-L1 Neue Webtechnologien und Einsatz in der Praxis, Praktische Prüfungen, semesterbegleitend, B-Schein		

CS3270-KP04 - Electronic Government - Grundlagen und Anwendungen (EGov)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Wintersemester	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Medieninformatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2020 (Wahlpflicht), Medieninformatik, 5. oder 6. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS3270-V: Electronic Government - Grundlagen und Anwendungen (Vorlesung, 2 SWS) • CS3270-Ü: Electronic Government - Grundlagen und Anwendungen (Übung, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 55 Stunden Selbststudium • 45 Stunden Präsenzstudium • 20 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen Electronic Government • Strategien • Anwendungen • Prozessmanagement • Projektmanagement • Interoperabilität und Integration • Datensicherheit und Datenschutz • Akzeptanz • Aktuelle Themen 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden kennen die grundlegenden Definitionen und Ausprägungen von E-Government, die Anwendung in unterschiedlichen staatlichen Bereichen sowie Prinzipien der Konzeption, Entwicklung und Nutzung von E-Government-Anwendungen. • Die Studierenden können die Herausforderungen und Grenzen im E-Government beurteilen. • Die Studierenden sind in der Lage, die Sichtweisen der verschiedenen Disziplinen, die mit E-Government in Verbindung stehen, zu berücksichtigen und einzubinden • Die Studierenden können ihre Arbeitsergebnisse präsentieren und diskutieren. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur oder Ausarbeitung nach Maßgabe des Dozenten 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. rer. pol. Moreen Heine 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • Prof. Dr. rer. pol. Moreen Heine 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wirtz, B. W. (Ed.). (2010): E-Government: Grundlagen, Instrumente, Strategien - Gabler • Bogumil, J., & Jann, W. (2009): Verwaltung und Verwaltungswissenschaft in Deutschland. Einführung in die Verwaltungswissenschaft. - 2., völlig überarbeitete Auflage • :- Weitere Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben. 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Deutsch, außer bei nur englischsprachigen Teilnehmern 		
Bemerkungen:		



Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Keine

Modulprüfung(en):

- CS3270-L1 Electronic Government - Grundlagen und Anwendungen, Seminarvortrag, 30% der Modulnote
- CS3270-L1 Electronic Government - Grundlagen und Anwendungen, Hausarbeit, 70% der Modulnote

CS5610-KP04, CS5610 - Computergestütztes Lehren und Lernen (CGLehrLern)		
Dauer: 1 Semester	Angebotsturnus: Jedes Sommersemester	Leistungspunkte: 4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester: <ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Wahlpflicht), Medieninformatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Master Informatik 2012 (Wahlpflicht), Anwendungsfach Medieninformatik, 2. und 3. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen: <ul style="list-style-type: none"> • CS5610-V: Computergestütztes Lehren und Lernen (Vorlesung, 2 SWS) • CS5610-Ü: Computergestütztes Lehren und Lernen (Übung, 1 SWS) 		Arbeitsaufwand: <ul style="list-style-type: none"> • 75 Stunden Selbststudium • 45 Stunden Präsenzstudium
Lehrinhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Lehrveranstaltung • Einführung in das Anwendungs- und Forschungsgebiet • Pädagogische Grundlagen • Überblick Digitale Lehr-Lern-Szenarien • Digitale Transformation im Hochschulkontext • Lernräume und Lernumgebungen • Klassifikation von Bildungstechnologien • Standards für Lehr- und Lerntechnologien • Entwicklungsprozesse • Learning Analytics • Gamification • Rechtliche Rahmenbedingungen 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können Grundlagen, Prinzipien und Anwendungsmöglichkeiten computergestützter Lehr- und Lernsysteme zusammenfassen. • Sie sind in der Lage Trends und Entwicklungen des Fachgebiets zu analysieren und hinsichtlich ihres Einsatzes in konkreten Anwendungskontexten zu beurteilen. • Sie verfügen über die Fähigkeit sich in ein bestehendes Open-Source-System einzuarbeiten und dieses entlang der geltenden Vorgaben selbstständig weiterzuentwickeln. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch: <ul style="list-style-type: none"> • Portfolioprüfung - die konkreten Prüfungselemente und ihre Punktegewichtung werden in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben 		
Modulverantwortlicher: <ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr.-Ing. Nicole Jochems 		
Lehrende: <ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • Prof. Dr.-Ing. Nicole Jochems • MitarbeiterInnen des Instituts 		
Literatur: <ul style="list-style-type: none"> • H. Kritzenberger: Multimediale und Interaktive Lernräume - München: Oldenbourg, 2005 • J. Haake, G. Schwabe & M. Wessner: CSCL-Kompendium 2.0 - München: Oldenbourg, 2012 • S. Schön, M. Ebner: Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien - Berlin, epubli 2. Auflage, 2013 		
Sprache: <ul style="list-style-type: none"> • Wird nur auf Deutsch angeboten 		
Bemerkungen:		



Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Keine

Modulprüfung(en):

- CS5610-L1 Computergestütztes Lernen und Lehren, Portfolioprüfung, 100% der Modulnote

CS5615-KP04, CS5615 - Computergestützte Kooperation in sicherheitskritischen Systemen (CGKoop)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Sommersemester	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Wahlpflicht), Medieninformatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Wahlpflicht), Informatik, Beliebige Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Medieninformatik, 5. oder 6. Fachsemester • Master Informatik 2012 (Wahlpflicht), Anwendungsfach Medieninformatik, 2. oder 3. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS5615-V: Computergestützte Kooperation in sicherheitskritischen Systemen (Vorlesung, 2 SWS) • CS5615-Ü: Computergestützte Kooperation in sicherheitskritischen Systemen (Übung, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 55 Stunden Selbststudium • 45 Stunden Präsenzstudium • 20 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Einführung • Soziotechnische Systeme • Gestaltung von Groupware • Klassifikation von Groupware • Awareness-Unterstützung • Kommunikationsunterstützung • Koordinationsunterstützung • Teamunterstützung • Community-Unterstützung • Technische Integration • Benutzungsschnittstellen für Groupware 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden kennen die Grundlagen, Prinzipien und Anwendungsmöglichkeiten computergestützter, kooperativer Arbeit (CSCW) und können diese anwenden. • Sie können repräsentative CSCW-Plattformen und CSCW-Systeme benennen und beschreiben. • Sie sind in der Lage, CSCW-Systeme anwendungs- und benutzergerecht zu analysieren, zu konzipieren, zu realisieren und zu evaluieren. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur oder mündliche Prüfung nach Maßgabe des Dozenten 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. rer. nat. Tilo Mentler 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • Prof. Dr. rer. nat. Tilo Mentler 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • T. Gross & M. Koch: Computer-Supported Cooperative Work - München: Oldenbourg-Verlag, 2007 • D. Coleman: Groupware - Collaborative Strategies for Corporate LANs and Intranets - San Francisco: Prentice-Hall 1997 • G. Schwabe et al.(Hrsg.): CSCW-Kompendium - Berlin: Springer 2001 • F. Lehner, S. Dustdar (Hrsg.): Telekooperation in Unternehmen - Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag 1997 • M. Beaudouin-Lafon (Hrsg.): Computer-Supported Cooperative Work - New York: Wiley 1998 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wird nur auf Deutsch angeboten 		
Bemerkungen:		



Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungsaufgaben gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS5615-L1 Computergestützte Kooperation in sicherheitskritischen Systemen, Klausur, 90min, 100% der Modulnote

CS5660-KP04 - Musik und Computer (MusikComp)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Jedes Sommersemester	4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Wahlpflicht), Medieninformatik, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester • Master Informatik 2012 (Wahlpflicht), Anwendungsfach Medieninformatik, 2. oder 3. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • CS5660-V: Musik und Computer (Vorlesung, 2 SWS) • CS5660-Ü: Musik und Computer (Übung, 1 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 55 Stunden Selbststudium • 45 Stunden Präsenzstudium • 20 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Einführung, Übersicht, wissenschaftliche, künstlerische und alltägliche Verankerung • Historie der Musiktechnologie • Analoge und digitale Klangaufzeichnung • Softwareanwendungen zur Audioverarbeitung (Theorie und Praxis) • Analoge Klangerzeugung, elektrische Instrumente, elektronische Musik und Synthesizer • Digitale Klangsynthese, Virtuelle Studio Technologie (Theorie und Praxis) • Analoge und digitale Klangsteuerung, MIDI-Technologie • MIDI-Softwareanwendungen, insb. Sequenzer (Theorie und Praxis) • Musikalisches Programmieren, Interaktives Musizieren (Theorie und Praxis) • Interaktionsschnittstellen • Die digitale Performance 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden kennen die Theorien, Methoden und Technologien für digitale Musik und ihre Produktion. • Sie sind in der Lage, Anwendungen digitaler Musik zusammen mit Musikern sowie mit Fachleuten aus den Musikwissenschaften und der Audiotechnik zu analysieren, zu konzipieren, zu implementieren und zu bewerten. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur oder mündliche Prüfung nach Maßgabe des Dozenten 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr.-Ing. Nicole Jochems 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • PD Dr. habil. Joachim Stange-Elbe 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • Peter Manning: Electronic and Computer Music - Oxford University Press, 2013 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wird nur auf Deutsch angeboten 		
Bemerkungen:		
Zulassungsvoraussetzungen zum Modul:		
- Keine		
Zulassungsvoraussetzungen zur Prüfung:		
- Keine		
Modulprüfung(en):		
- CS5660-L1 Musik und Computer, Klausur, 90min, 100% der Modulnote		



PY3210-KP04 - Gamification (Gamific)		
Dauer: 1 Semester	Angebotsturnus: Unregelmäßig	Leistungspunkte: 4
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester: <ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Medieninformatik 2020 (Wahlpflicht), Psychologie, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Psychologie, 5. oder 6. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen: <ul style="list-style-type: none"> • PY3210-V: Gamification (Vorlesung, 1 SWS) • PY3210-S: Gamification (Seminar, 1 SWS) 		Arbeitsaufwand: <ul style="list-style-type: none"> • 60 Stunden Präsenzstudium • 20 Stunden Multimediale Ausarbeitung • 20 Stunden Selbststudium • 20 Stunden Schriftliche Ausarbeitung
Lehrinhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Einführung und Definitionen • Potentiale und Herausforderungen • Motivationstheorien • Einsatzgebiete • Designelemente • Rahmenbedingungen für den Einsatz • Entwicklungsprozesse • Wirkungen und Ethische Aspekte 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können Grundlagen, Prinzipien und Anwendungsmöglichkeiten von unterschiedlichen Formen von Motivationsdesign (Persuasive Technology, Gamification, Nudging, etc.) zusammenfassen. • Die Studierenden können die Eignung von Motivationsdesign für Aufgaben und Prozessen aus ethischer, psychologischer und technischer Sichtweise beurteilen. • Die Studierenden können motivationspsychologische Theorien auf Designentscheidungen praktisch anwenden • Die Studierenden erwerben Kompetenzen bezüglich Design Sprints. 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch: <ul style="list-style-type: none"> • siehe Bemerkungen • Projektarbeit • Erfolgreiche Lösung der Projektaufgabe 		
Modulverantwortlicher: <ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. rer. pol. Moreen Heine 		
Lehrende: <ul style="list-style-type: none"> • Institut für Multimediale und Interaktive Systeme • Dr. rer. nat. Daniel Wessel 		
Literatur: <ul style="list-style-type: none"> • : Wird in der Veranstaltung bekannt gegeben. 		
Sprache: <ul style="list-style-type: none"> • Sowohl Deutsch- wie Englischkenntnisse nötig 		
Bemerkungen: <p>Modulprüfung(en):</p> <ul style="list-style-type: none"> - PY3210-L1 Gamification, Bericht - PY3210-L1 Gamification, Multimediale Ausarbeitung - PY3210-L1 Gamification, Prototyp <p>Die prozentuale Aufteilung der Modulprüfungen wird in der Veranstaltung bekannt gegeben.</p>		



RO5300-KP06 - Humanoide Roboter (HumRob)

Dauer:	Angebotsturnus:	Leistungspunkte:
1 Semester	Unregelmäßig	6
Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:		
<ul style="list-style-type: none"> • Master Biophysik 2019 (Wahlpflicht), Wahlpflicht, 1. oder 2. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2020 (Wahlpflicht), Robotik und Autonome Systeme, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Wahlpflicht), Robotik und Autonome Systeme, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Wahlpflicht), Medizinische Informatik, 4. bis 6. Fachsemester • Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Wahlpflicht), Robotik und Autonome Systeme, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor Medieninformatik 2014 (Wahlpflicht), Robotik und Autonome Systeme, 5. oder 6. Fachsemester • Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Wahlpflicht), Robotik und Autonome Systeme, Beliebiges Fachsemester • Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Wahlpflicht), Robotik und Autonome Systeme, 5. oder 6. Fachsemester 		
Lehrveranstaltungen:		Arbeitsaufwand:
<ul style="list-style-type: none"> • RO5300-V: Humanoide Roboter (Vorlesung, 2 SWS) • RO5300-Ü: Humanoide Roboter (Übung, 2 SWS) 		<ul style="list-style-type: none"> • 100 Stunden Selbststudium • 60 Stunden Präsenzstudium • 20 Stunden Prüfungsvorbereitung
Lehrinhalte:		
<ul style="list-style-type: none"> • Laufen und Lokomotion • Weiche Roboter (Soft Robotics) • Verfahren zu Handlungsplanung • Verarbeitung von heterogenem und unsicherem Wissen • Bildverarbeitung und Sensorik für humanoide Roboter • Integration von Planungs- und Sensorsystemen • Lernen für humanoide Roboter • Interaktion zwischen Menschen und humanoiden Robotern 		
Qualifikationsziele/Kompetenzen:		
<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden erlangen die Fähigkeit, anwendungsnahe Übungsaufgaben aus der Robotik, mit Fokus auf laufende (humanoide) Roboter mit mathematischem Hintergrund eigenständig und termingerecht in der Gruppe zu lösen • Sie haben ein grundsätzliches Verständnis für die kinematischen Eigenschaften von humanoiden Robotern • Sie verstehen die Komplexität und Notwendigkeit der Wissensverarbeitung und Sensordatenanalyse für Robotik-Anwendungen • Sie haben einen Einblick in Lernverfahren zur Planung von Handlungsabläufen humanoider Roboter erhalten, einschließlich der dynamischen Vorgänge • Sie verstehen die Gefahren und Risiken, die bei der Interaktion von Menschen und humanoiden Robotern entstehen 		
Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:		
<ul style="list-style-type: none"> • Klausur oder mündliche Prüfung nach Maßgabe des Dozenten 		
Modulverantwortlicher:		
<ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr.-Ing. Achim Schweikard 		
Lehrende:		
<ul style="list-style-type: none"> • Institut für Robotik und Kognitive Systeme • MitarbeiterInnen des Instituts 		
Literatur:		
<ul style="list-style-type: none"> • Murray, Li and Sastry: A mathematical introduction to robotic manipulation - CRC Press 1994 • B. Siciliano, L. Sciavicco: Robotics: Modelling, Planning and Control - Springer 2009 • Kevin M. Lynch and Frank C. Park: MODERN ROBOTICS, MECHANICS, PLANNING, AND CONTROL - Cambridge University Press 2017 • Bishop: Pattern Recognition and Machine Learning - Springer 2006 • Barber: Bayesian Reasoning and Machine Learning - Cambridge University Press 2007 		
Sprache:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wird nur auf Englisch angeboten 		



Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungen gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- RO5300-L1: Humanoide Roboter, Prüfungsform wird zu Semesterbeginn vorgegeben, 90min, 100% der Modulnote

CS3205-KP04, CS3205 - Computergrafik (CompGrafik)

Dauer: 1 Semester	Angebotsturnus: Jedes Sommersemester	Leistungspunkte: 4
-----------------------------	--	------------------------------

Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:

- Master Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2023 (Modulteil eines Pflichtmoduls), MML/Nebenfach Bildverarbeitung, 2. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2019 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebige Fachsemester
- Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2020 (Wahlpflicht), Informatik/Elektrotechnik, ab 3. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Medieninformatik, 6. Fachsemester
- Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2020 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2019 (Wahlpflicht), Informatik, 4. bis 6. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2016 (Wahlpflicht), Kernbereich Informatik, Beliebige Fachsemester
- Bachelor Robotik und Autonome Systeme 2016 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor IT-Sicherheit 2016 (Wahlpflicht), Informatik, Beliebige Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Ingenieurwissenschaft 2014 (Wahlpflicht), Informatik/Elektrotechnik, 4. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Medieninformatik, 6. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2014 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 5. oder 6. Fachsemester
- Bachelor Medizinische Informatik 2011 (Wahlpflicht), Informatik, 4. bis 6. Fachsemester
- Master Informatik 2012 (Wahlpflicht), Vertiefungsblock Bildgebende Systeme, 2. oder 3. Fachsemester
- Bachelor Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Wahl), Mathematik, 6. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2012 (Wahlpflicht), Informatik Kernbereich, 5. oder 6. Fachsemester
- Master Mathematik in Medizin und Lebenswissenschaften 2010 (Wahl), Mathematik, 2. Fachsemester
- Bachelor Informatik 2012 (Pflicht), Anwendungsfach Medieninformatik, 5. oder 6. Fachsemester

Lehrveranstaltungen:

- CS3205-V: Computergrafik (Vorlesung, 2 SWS)
- CS3205-Ü: Computergrafik (Übung, 1 SWS)

Arbeitsaufwand:

- 55 Stunden Selbststudium
- 45 Stunden Präsenzstudium
- 20 Stunden Prüfungsvorbereitung

Lehrinhalte:

- Geometrische Transformationen in 2D und 3D
- Homogene Koordinaten
- Transformationen zwischen kartesischen Koordinatensystemen
- Planare und perspektivische Projektionen
- Polygonale Modelle
- Beleuchtungsmodelle und Schattierungsverfahren
- Texture Mapping
- Culling und Clipping
- Entfernen verdeckter Linien und Oberflächen
- Rastergrafik-Algorithmen
- Raytracing
- Schatten, Spiegelung und Transparenz
- Grundlagen der Grafikprogrammierung mit OpenGL und GLSL

Qualifikationsziele/Kompetenzen:

- Studierende kennen die grundlegenden Konzepte, Algorithmen und Verfahren der Computergrafik
- Sie können grundlegenden Algorithmen der Computergrafik implementieren und anwenden
- Sie können die Möglichkeiten und Grenzen sowie die Vor- und Nachteile der vermittelten Techniken einschätzen und erläutern

Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:

- Klausur

Setzt voraus:

- Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 2 (MA1500-KP08, MA1500)
- Lineare Algebra und Diskrete Strukturen 1 (MA1000-KP08, MA1000)

Modulverantwortlicher:

- Prof. Dr. rer. nat. habil. Heinz Handels

Lehrende:

- Institut für Medizinische Informatik
- Dr. rer. nat. Jan Ehrhardt

Literatur:

- Foley et. al: Grundlagen der Computergrafik - Addison-Wesley, 1994

Sprache:

- Wird nur auf Deutsch angeboten

Bemerkungen:

Zulassungsvoraussetzungen zur Belegung des Moduls:

- Keine (die Kompetenzen der unter "Setzt voraus" genannten Module werden für dieses Modul benötigt, sind aber keine formale Voraussetzung)

Zulassungsvoraussetzungen zur Teilnahme an Modul-Prüfung(en):

- Erfolgreiche Bearbeitung von Übungszetteln und Programmierprojekten gemäß Vorgabe am Semesteranfang

Modulprüfung(en):

- CS3205-L1: Computergrafik, Klausur, 90 min, 100 % der Modulnote

CS3992, CS3992-KP15 - Bachelorarbeit Medieninformatik (BScMedien)

Dauer: 1 Semester	Angebotsturnus: Jedes Semester	Leistungspunkte: 15
-----------------------------	--	-------------------------------

Studiengang, Fachgebiet und Fachsemester:

- Bachelor Medieninformatik 2020 (Pflicht), Medieninformatik, 6. Fachsemester
- Bachelor Medieninformatik 2014 (Pflicht), Medieninformatik, 6. Fachsemester

Lehrveranstaltungen:

- Verfassen der Bachelorarbeit (betreutes Selbststudium, 1 SWS)
- Kolloquium zur Bachelorarbeit (Vortrag (inkl. Vorbereitung), 1 SWS)

Arbeitsaufwand:

- 360 Stunden Erarbeiten und Verfassen der Abschlussarbeit
- 90 Stunden Präsentation mit Diskussion (inkl. Vorbereitung)

Lehrinhalte:

- selbstständiges wissenschaftliches Bearbeiten einer beschränkten Aufgabenstellung aus der Medieninformatik und ihrer Anwendungen
- wissenschaftlicher Vortrag über die Problemstellung und die erarbeitete Lösung

Qualifikationsziele/Kompetenzen:

- Die Studierenden sind in der Lage, das erlernte Fachwissen sowie vorhandene Methoden auf neue Problemstellungen der Medieninformatik zu übertragen und diese selbstständig zu lösen.
- Sie besitzen die Kommunikationskompetenz, ihre Ergebnisse zu verschriftlichen und zu präsentieren.

Vergabe von Leistungspunkten und Benotung durch:

- Schriftliche Ausarbeitung
- Kolloquium

Modulverantwortlicher:

- Studiengangsleitung Medieninformatik

Lehrende:

- [Institut für Multimediale und Interaktive Systeme](#)
- [Institute der Sektion Informatik/Technik](#)
- Alle prüfungsberechtigten Dozentinnen/Dozenten des Studienganges

Literatur:

- wird individuell ausgewählt:

Sprache:

- Abschlussarbeit auf Deutsch oder Englisch möglich

Bemerkungen:

Von den Leistungspunkten des Moduls werden 12 Leistungspunkte für die eigentliche Arbeit vergeben, die restlichen Leistungspunkte für die Vorbereitung und Durchführung des Kolloquiums.

(Anteil Institut für Multimediale und Interaktive Systeme an betreutes Selbststudium ist 80%)

(Anteil Sektion Informatik/Technik an betreutes Selbststudium ist 20%)

(Anteil Institut für Multimediale und Interaktive Systeme an Vortrag ist 80%)

(Anteil Sektion Informatik/Technik an Vortrag ist 20%)

Zulassungsvoraussetzungen zum Modul:

- siehe Studiengangsordnung (z.B. bestimmte Mindestens-KP erreicht)