Interaktive Medien

Master-Studiengang

Allgemeine Informationen

Abschluss	Master of Science (M.Sc.)
Umfang	120 LP
Regelstudienzeit	4 Semester
Studienbeginn	Wintersemester und Sommersemester
Studienform	Direktstudium, Vollzeitstudium
Hauptunterrichtssprache	Deutsch
Zulassungsbeschränkung	zulassungsfrei (ohne NC)
Fachspezifische Zulassungsvoraussetzungen	ja (Details)
Fakultäten	Hochschule Anhalt Naturwissenschaftliche Fakultät III – Agrar- und Ernährungswissenschaften, Geowissenschaften und Informatik
Institute	Fachbereich Informatik und Sprachen Institut für Informatik
Akkreditierung	akkreditiert

Charakteristik und Ziele

Im Master-Studiengang *Interaktive Medien 120 LP* werden parallel theoretische und anwendungsbezogene Fachkenntnisse aus dem Bereich der interaktiven digitalen Medien vermittelt. Wer das Masterstudium erfolgreich absolviert hat, kann technische und kommunikationsrelevante Probleme erkennen und zu deren Lösung wissenschaftliche Methoden und praktische Erkenntnisse fachübergreifend anwenden. Mit diesem Wissen können innovative und komplexe Projekte der interaktiven (Online-) Medien professionell umgesetzt werden.

Die Studierenden erwerben theoretisch-wissenschaftliche Kenntnisse in Bildverarbeitung, Mustererkennung und Algorithm Engineering. So werden Details und Hintergründe für Konzeption, Entwicklung und Frontenddesign interaktiver Medien vermittelt. Hilfreich ist das nicht nur für klassische interaktive Telekommunikationsmedien, sondern auch für neuartige Schnittstellen und Technologien zum Erfassen menschlicher Gesten und Verhaltensmuster sowie für deren Einsatz im Rahmen praxisrelevanter Anwendungen in sozialen Netzwerken, Computerspielen oder im täglichen Leben. Neben der aufeinander abgestimmten theoretischen und praxisbezogenen Ausbildung sind durch einen Projektteil vor allem selbstständiges Arbeiten, systematisches Vorgehen und der Ausbau kommunikativer Fähigkeiten zentrale Anliegen.

Der Studiengang wird gemeinsam mit der Hochschule Anhalt angeboten. Gelehrt wird an den Standorten Halle und Köthen.

Berufsperspektiven

Information, Kommunikation und Interaktion sind Schlüsselbegriffe unseres täglichen Lebens. In diesem Kontext entstehen neue Medien und Interaktionsmöglichkeiten, die neue Herausforderungen an die Planung, das Design und die technische Umsetzung entsprechender Mediensysteme stellen.

Spezialist*innen aus dem Bereich Interaktive Medien schaffen neuartige Kommunikationsmöglichkeiten von Eingabegeräten bis zum Dialogdesign, in hochkomplexen industriellen Vorgängen ebenso wie in Kunst und Kultur – überall dort, wo es darum geht, die Mensch-Maschine-Schnittstelle derart natürlich zu gestalten, dass feinste Nuancen der zwischenmenschlichen Kommunikation erfasst und ausgewertet werden können. Sie finden überall dort berufliche Einsatzmöglichkeiten, wo Schaffung und Einsatz neuer Medien im Mittelpunkt stehen.

Akkreditierung

Der Master-Studiengang *Interaktive Medien 120 LP* ist akkreditiert.

Struktur des Studiums

- Pflichtbereich (30 LP)
- Wahlpflichtbereich (in der Regel 12 Module mit insgesamt 60 LP)
- Masterarbeit (30 LP)

Studieninhalt

Die folgende Tabelle zeigt die Bestandteile des Studiums als **Übersicht**. Die Semesterangaben sind hierbei unverbindliche Empfehlungen.

Darüber hinaus beschreibt das **Modulhandbuch** Lehrinhalte, Lernziele, Umfang und Leistungen der Module detailliert. Rechtliche Basis dafür ist die **Studien- und Prüfungsordnung**. Beide Dokumente finden Sie auf den Webseiten der Hochschule Anhalt.

Modulbezeichnung	LP	empf. Sem.
Wahlpflichtmodul B1	5	1.
Wahlpflichtmodul B2	5	1.
Wahlpflichtmodul B3	5	1.
Wahlpflichtmodul B4	5	1.
Wahlpflichtmodul B5	5	1.
Wahlpflichtmodul B6	5	1.

Projekt 1 Interaktive Medien	5	2.
Basismodul 1 Interaktive Medien: Interaktive Mediensysteme	5	2.
Basismodul 2 Interaktive Medien: Interaktive Audiosysteme	5	2.
Basismodul 3 Algorithmen / Grundlagen	5	2.
Wahlpflichtmodul 1	5	2.
Wahlpflichtmodul 2	5	2.
Projekt 2 Interaktive Medien	5	3.
Basismodul 4 Interaktive Medien: Natural Language Processing	5	3.
Basismodul 5 Interaktive Medien: Client-seitige Web-Anwendungen	5	3.
Basismodul 6 Algorithmen / Grundlagen	5	3.
Wahlpflichtmodul 3	5	3.
Wahlpflichtmodul 4	5	3.
Abschlussmodul (Masterarbeit)	30	4.

Wahlpflichtmodule (60 LP)

Modulbezeichnung	**empf. Sem.**
Interaktive Medien (max. 1 ist zu wählen) • Design Interaktiver Medien (5) • Social Software (Seminar) (5)	2.o.3
Bildverarbeitung (max. 2 sind zu wählen) • Angewandte Bildverarbeitung (5) • Ausgewählte Kapitel der Bildverarbeitung (5) • Geometrische Szenenrekonstruktion (5)	2.o.3.
Grundlagen (max. 3 sind zu wählen) *Basismodule (min. 1 ist zu wählen)* • IT-Sicherheit (5) • Datenkompression (5) • Bildverarbeitung (5) *Wahlmodule* • Entwicklung mobiler Anwendungen (5) • Parallelverarbeitung (5)	2.o.3.

Modulbezeichnung	empf. Sem.
Algorithmen *(max. 3 sind zu wählen)* *Basismodule (min. 1 ist zu wählen)* • Algorithm Engineering (5) • Effiziente Graphenalgorithmen (5) • Optimierungsalgorithmen für schwere Probleme (5) *Wahlmodul* • Spezielle Kapitel der Algorithmik (5)	2.o.3.
Spieleentwicklung(max. 2 sind zu wählen) • Digitale Spiele (5) • Game Engine Architecture (5)	2.o.3.
Datenbanken und Informationssysteme[1] (max. 3 sind zu wählen) • Datenbankentwurf (5) • XML und Datenbanken (5) • Fortgeschrittene Datenbanktechnologie (5) • Datamining (5) • Statistische Methoden des Datamining (5) • Information Retrieval und Visualisierung (5) • Information Retrieval (5) • Informationsvisualisierung (5) • Musterklassifikation (5) • Fortgeschrittene Techniken des Maschinellen Lernens (5)	2.o.3.
Bereich Wahlmodule Typ B (max. 6 sind zu wählen) • Online- und Medienrecht (online) (5) • BWL / Existenzgründung (online) (5) • Internetsuchmaschinen (online) (5) • Betriebspraktikum (10-30)[2] • Medienproduktion, Projekt (5) • Medien und Spiele, Projekt (5) • Multimediale Signalverarbeitung (5) • Sounddesign und -recording (5) • Spieleprogrammierung (5) • Algorithmische Spieltheorie (5) • Theorie der Datensicherheit II (5) • DBMS-Implementierung (5) • Logische Programmierung und Deduktive Datenbanken (5) • Konzepte höherer Programmiersprachen (5) • Übersetzerbau I (5)	1.

[1] Module sind nicht beliebig kombinierbar:

- Modul „Datenbankentwurf (Datenbanken IIA)“ kann nicht zusammen mit dem Modul „Fortgeschrittene Datenbanktechnologie“ gewählt werden.
- Modul „Datamining“ kann nicht zusammen mit dem Modul „Statistische Methoden des Datamining“ gewählt werden.
- Modul „Information Retrieval und Visualisierung“ kann nicht zusammen mit einem der Module „Information Retrieval“ oder „Informationsvisualisierung“ gewählt werden.
- Modul „Musterklassifikation“ kann nicht zusammen mit dem Modul „Fortgeschrittene Techniken des Maschinellen Lernens“ gewählt werden.

[2] Mindestens 8 Wochen (4 Wochen entsprechen 5 LP).

Zulassungsvoraussetzungen

Voraussetzung für die Zulassung

- zu dem **4-semestrigen Master-Studiengang** ist ein berufsqualifizierender Hochschulabschluss in einem Informatik-Studiengang (Bachelor oder vergleichbarer Hochschulabschluss) bzw. in Medieninformatik, Digitale Medien, Medientechnik oder in vergleichbaren Studiengängen mit einer Regelstudienzeit von mindestens 6 Semestern und 180 Leistungspunkten und einer Abschlussnote von mindestens 2,7.

Ausführliche Informationen zu den Zulassungsvoraussetzungen entnehmen Sie bitte der gültigen Studien- und Prüfungsordnung. **Über die Erfüllung der Zulassungsvoraussetzungen entscheidet in Zweifelsfällen der Studien- und Prüfungsausschuss.**

Bewerbung/Einschreibung

Der Master-Studiengang *Interaktive Medien 120 LP* ist zurzeit **zulassungsfrei** (ohne NC).

Mit einem deutschen Hochschulabschluss bewerben Sie sich bitte bis **31. August** (für Studienbeginn im Wintersemester) bzw. bis **28. Februar** (für Studienbeginn im Sommersemester) über www.uni-halle.de/bewerben.

Nach der Online-Registrierung bekommen Sie Zugang zu einem persönlichen Account („Löwenportal“) und finden dort Ihren individuellen Zulassungsantrag, den Sie bitte ausdrucken, unterschreiben und **fristgerecht** bei der Universität einreichen.

Zusätzlich werden folgende Unterlagen benötigt:

- eine Kopie des ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschlusses (in der Regel Bachelorzeugnis)
  Wer dieses Zeugnis zum Bewerbungszeitpunkt noch nicht vorlegen kann, reicht stattdessen einen Leistungsnachweis (Fächer-/Notenübersicht etc.) über mindestens 2/3 der zu erbringenden Gesamtleistungen im

Studium ein. Das Zeugnis selbst muss dann bis 31. Januar des Folgejahres (bei Studienbeginn im Wintersemester) bzw. bis 31. Juli (bei Studienbeginn im Sommersemester) nachgereicht werden.

Wenn Ihr Hochschulabschluss **aus dem Ausland** stammt, müssen Sie sich bis **15. Juni** (für Studienbeginn im Wintersemester) bzw. bis **15. Dezember** (für Studienbeginn im Sommersemester) über *uni-assist* bewerben. > Informationen & Ablauf

Die **Bewerbung** für den Studiengang erfolgt bei der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Erhalten Sie eine Zulassung, erfolgt die **Immatrikulation** zuerst an der Martin-Luther-Universität, danach auch an der Hochschule Anhalt.

Bitte registrieren Sie sich nach dem Erhalt Ihrer Studienbescheinigung auch im Online-Portal der Hochschule Anhalt.

Fachstudienberatung

Bitte wenden Sie sich mit Detailfragen zu Studieninhalt und -ablauf direkt an die Fachstudienberatung.

Prof. Dr. Alexander Carôt

Fachbereich Informatik und Sprachen

Lohmannstraße 23
Raum: 220
06354 Köthen / Anhalt

Telefon: +49-3496-67-3130
E-Mail: Alexander.Carot@hs-anhalt.de

Dr. Steffen Schüler

Institut für Informatik

Von-Seckendorff-Platz 1
Raum: 420
06120 Halle (Saale)

Telefon: 0345 55-24735
E-Mail: steffen.schueler@informatik.uni-halle.de

Sprechzeiten

nach Vereinbarung