



Interaktive Medien

Master-Studiengang

Allgemeine Informationen

Charakteristik	Master-Studiengang
Studienabschluss	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

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.
Masterarbeit	30	4.

Wahlpflichtmodule (60 LP)

Modulbezeichnung	empf. Sem.
Interaktive Medien (max. 1 ist zu wählen) <ul style="list-style-type: none"> • Design Interaktiver Medien (5) • Social Software (Seminar) (5) 	2.o.3
Bildverarbeitung (max. 2 sind zu wählen) <ul style="list-style-type: none"> • Angewandte Bildverarbeitung (5) • Ausgewählte Kapitel der Bildverarbeitung (5) • Geometrische Szenenrekonstruktion (5) 	2.o.3.



Modulbezeichnung	empf. Sem.
<p>Grundlagen (max. 3 sind zu wählen)</p> <p><i>Basismodule (min. 1 ist zu wählen)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • IT-Sicherheit (5) • Datenkompression (5) • Bildverarbeitung (5) <p><i>Wahlmodule</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung mobiler Anwendungen (5) • Parallelverarbeitung (5) 	2.o.3.
<p>Algorithmen (max. 3 sind zu wählen) <i>Basismodule (min. 1 ist zu wählen)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Algorithm Engineering (5) • Effiziente Graphenalgorithmien (5) • Optimierungsalgorithmen für schwere Probleme (5) <p><i>Wahlmodul</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Spezielle Kapitel der Algorithmik (5) 	2.o.3.
<p>Spieleentwicklung(max. 2 sind zu wählen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Spiele (5) • Game Engine Architecture (5) 	2.o.3.
<p>Datenbanken und Informationssysteme¹ (max. 3 sind zu wählen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.



Modulbezeichnung	empf. Sem.
<p>Bereich Wahlmodule Typ B (max. 6 sind zu wählen)</p> <ul style="list-style-type: none">• 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).



Die genauen Lehrinhalte, Lernziele, der Lehrstundenumfang, Modulvoraussetzungen und Modulleistungen können detailliert im Modulhandbuch bzw. in der **Studien- und Prüfungsordnung** nachgelesen werden.

Zulassungsvoraussetzungen

Voraussetzung für die Zulassung ist der Nachweis eines Abschlusses im Bachelor-Studiengang *Informatik, Medieninformatik, Digitale Medien, Medientechnik* (180 LP) oder eines vergleichbaren Bachelor-Studiengangs (180 LP), jeweils mit Abschlussnote 2,7 oder besser.

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 **31.8.** (für Wintersemester) bzw. **28.2.** (für Sommersemester) über www.uni-halle.de/bewerben.
- Mit einem ausländischen Hochschulabschluss bewerben Sie sich bitte bis 30.4.* (für Wintersemester) bzw. bis **31.10.** (für Sommersemester) über www.uni-assist.de.

* *Wegen der Corona-Pandemie wurde der sonst übliche Bewerbungsschluss auf den **15.6.2021** verschoben.*

Ob ein Studienangebot zulassungsbeschränkt (Uni-NC) oder zulassungsfrei (ohne NC) ist, entscheidet die Uni Halle zu jedem Wintersemester neu. Jeweils ab Mai des Jahres wird die aktuelle Festlegung für das kommende Wintersemester an dieser Stelle (siehe auch Allgemeine Informationen) veröffentlicht.



Bewerber*innen, die das Zeugnis des ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschlusses erst nach der Bewerbungsfrist vorlegen können, reichen mit den Bewerbungsunterlagen eine Fächer- und Notenübersicht über mindestens 2/3 der zu erbringenden Gesamtleistungen ihres Studiums ein. Das Zeugnis muss bei der Einschreibung zum Wintersemester bis spätestens 31.1. des Folgejahres / zum Sommersemester bis 31.7. des Jahres nachgereicht werden.

Aktuell gelten verlängerte Nachreichfristen – siehe Corona-FAQ.

Die Bewerbung für den Studiengang erfolgt bei der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Die Immatrikulation erfolgt dann sowohl an der Martin-Luther-Universität als auch an der Hochschule Anhalt.

Fachstudienberatung

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

Apl. Prof. Dr. Klaus Reinhardt

Institut für Informatik

Von-Seckendorff-Platz 1

Raum: 2.10

06120 Halle (Saale)

Telefon: 0345 5524770

E-Mail: klaus.reinhardt@informatik.uni-halle.de

Sprechzeiten

nach Vereinbarung



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

Links

- [Bewerbung und Einschreibung \(https://www.ich-will-wissen.de\)](https://www.ich-will-wissen.de)
- [International Office \(https://www.uni-halle.de\)](https://www.uni-halle.de)