

Studienordnung

für den 8-semesterigen
Studiengang Medientechnik
mit integriertem Praxissemester
im Fachbereich Elektrotechnik
der Fachhochschule Düsseldorf
vom 12.Dezember 2000

(Der Studiengang Medientechnik wurde
lt.Senatsbeschluss vom 5.Dezember 2000 in
den Fachbereich Medien übergeleitet)

Aufgrund des § 2 Abs. 4 und des § 86 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz - HG) vom 14. März 2000 (GV.NW. S. 190) und der Diplomprüfungsordnung (DPO) für den Studiengang Medientechnik vom 23. Februar 1999 (ABl.NRW.2.S.499) hat der Fachbereich Elektrotechnik an der Fachhochschule Düsseldorf die folgende Studienordnung erlassen:

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Qualifikation und weitere Studienvoraussetzungen
- § 3 Ziele des Studiums, Diplomgrad
- § 4 Studienbeginn, Einschreibung, Rückmeldung, Regelstudienzeit
- § 5 Umfang des Studiums
- § 6 Gliederung des Studiums
- § 7 Formen der Lehrveranstaltungen
- § 8 Umfang und Gliederung der Prüfungen
- § 9 Fachprüfungen und Leistungsnachweise im Grundstudium
- § 10 Fachprüfungen und Leistungsnachweise im Hauptstudium
- § 11 Diplomarbeit
- § 12 Kolloquium
- § 13 Studienberatung
- § 14 Ziel, Dauer und Zeitpunkt des Praxissemesters
- § 15 Zulassung zum Praxissemester
- § 16 Praxissemesterstellen
- § 17 Durchführung, Begleitung und Auswertung des Praxissemesters
- § 18 Inkrafttreten

Anlage 1: Aufbau des Studiums: Grundstudium / Hauptstudium

Anlage 2: Studieninhalte

Anlage 3: Studienplan

STUDIENORDNUNG

I Geltungsbereich

§ 1

Geltungsbereich

Diese Studienordnung gilt für den Studiengang Medientechnik im Fachbereich Elektrotechnik der Fachhochschule Düsseldorf. Sie regelt Ziele, Inhalt und Aufbau des Studiums für diesen Studiengang auf der Grundlage des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz - HG) vom 14. März 2000 (GV.NRW.S.190) und der Diplomprüfungsordnung (DPO) für den Studiengang Medientechnik vom 23. Februar 1999 (ABl.NRW.2.S.499).

II Berechtigung zum Studium

§ 2

Qualifikation und weitere Studienvoraussetzungen

- (1) Die Qualifikation für das Studium im Studiengang Medientechnik wird durch ein Zeugnis der Fachhochschulreife oder eine als gleichwertig anerkannte Qualifikation nachgewiesen.
- (2) Studienbewerber ohne Nachweis der Qualifikation können unter den Voraussetzungen des § 67 Abs. 2 HG zu einer Einstufungsprüfung gem. § 67 Abs. 1 HG und aufgrund dieser in einem entsprechenden Abschnitt des Studienganges Medientechnik zugelassen werden.

III Studium

§ 3

Ziele des Studiums, Diplomgrad

(1) Das Studium soll unter Beachtung der allgemeinen Studienziele (§ 81 HG) dem Studierenden* auf der Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse insbesondere die anwendungsbezogenen Inhalte der Studienfächer vermitteln und ihn befähigen, technische und künstlerisch-gestalterische Sachverhalte und Probleme unter Berücksichtigung wirtschaftlicher und sozialer Aspekte objektiv und methodisch zu erfassen. Er soll ingenieurgemäße Methoden bei der Analyse technischer und technikabhängiger gestalterischer Vorgänge anwenden und praxisgerechte Problemlösungen unter Beachtung außerfachlicher Bezüge allein oder im Team erarbeiten. Das Studium soll die schöpferischen und gestalterischen Fähigkeiten des Studierenden entwickeln und ihn auf die Diplomprüfung vorbereiten.

(2) Aufgrund der bestandenen Diplomprüfung wird der Hochschulgrad "Diplom-Ingenieurin" bzw. "Diplom-Ingenieur" mit dem Zusatz "Fachhochschule" mit der Kurzform "Dipl.-Ing. (FH)" verliehen. Der Studiengang, in dem das Diplom erworben wurde, wird im Zeugnis vermerkt.

§ 4

Studienbeginn, Einschreibung, Rückmeldung, Regelstudienzeit

(1) Das Studium beginnt jeweils zum Wintersemester. Studienanfänger können nur zu diesem Zeitpunkt aufgenommen und eingeschrieben werden.

(2) Jeder Studierende hat sich für jedes Semester innerhalb der vorgeschriebenen Fristen zurückzumelden. Näheres regelt die Einschreibungsordnung der Fachhochschule Düsseldorf.

*

* Der Begriff 'Studierender' ist als Sammelbegriff für weibliche und männliche Studierende; der Begriff 'Lehrender' als Sammelbegriff für weibliche und männliche Lehrende zu verstehen.

(3) Das Studium umfasst eine Regelstudienzeit von acht Semestern. Diese schließt eine von der Fachhochschule Düsseldorf begleitete und betreute berufspraktische Tätigkeit von mindestens 20 Wochen (Praxissemester) ein.

§ 5

Umfang des Studiums

Das für einen erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderliche Studienvolumen beträgt 168 SWS. Hierzu zählen alle Lehrveranstaltungen, auf die sich die vorgeschriebenen Fachprüfungen, Leistungsnachweise und Teilnahmetestate inhaltlich beziehen.

Aus der nachfolgenden Zusammenstellung geht das Studienvolumen als Präsenzstunden der Lehrveranstaltungen in Semesterwochenstunden (SWS) hervor.

Pflichtfächer im Grundstudium	98 SWS
Wahlpflichtfächer im Grundstudium	9 SWS
Zusätzliche Lehrveranstaltungen im Grundstudium	8 SWS
Pflichtfächer im Hauptstudium	18 SWS
Wahlpflichtfächer im Hauptstudium	31 SWS
Zusätzliche Lehrveranstaltungen im Hauptstudium	4 SWS
Studienvolumen	168 SWS

Die Aufteilung der Semesterwochenstunden auf die einzelnen Fächer geht aus Anlage 1 hervor.

§ 6

Gliederung des Studiums

Das Studium gliedert sich zeitlich und inhaltlich in zwei Studienabschnitte:

- (1) Das Grundstudium umfasst die ersten vier Studiensemester und dient der Vermittlung grundlegender Kenntnisse und Fertigkeiten. Es wird mit der Diplom-Vorprüfung abgeschlossen.
- (2) Das Hauptstudium dient der Vermittlung studiengangspezifischer Kenntnisse und Fertigkeiten sowie der Vertiefung der grundlegenden Kenntnisse und Fertigkeiten auf dem Gebiet der Medientechnik. Das Hauptstudium umfasst einschließlich der berufspraktischen Tätigkeit (Praxissemester), der Prüfungszeit und der Zeit für die Anfertigung der Diplomarbeit vier Semester.

Das Studienvolumen als Präsenzstunden der Lehrveranstaltungen in Semesterwochenstunden (SWS) ist in Anlage 3 zusammengestellt.

§ 7

Formen der Lehrveranstaltungen

Die Lehrinhalte werden durch folgende Veranstaltungsformen vermittelt:

Vorlesung (V): Der Lehrstoff wird in zusammenhängender Darstellung vorgetragen oder in seminaristischer Form vermittelt. Der Studierende hat Gelegenheit zu Zwischenfragen.

- Seminar (S): Die Studierenden erarbeiten und diskutieren einzeln oder in Gruppen unter der Leitung eines Lehrenden Beiträge.
- Übung (Ü): Sie dient der Vertiefung und Anwendung des Lehrstoffes. Zur Vermittlung der Fachmethodik werden im Regelfall exemplarisch Aufgaben gelöst. Die Lehrenden leiten die Veranstaltungen, entwickeln Problemstellungen und geben Lösungshilfen. Die Studierenden bearbeiten einzeln oder in Gruppen die Aufgaben im Dialog mit den Lehrenden.
- Praktikum (P): Unter Anleitung werden theoretische Kenntnisse durch experimentelle Untersuchungen oder durch Einsatz moderner Entwicklungswerkzeuge vertieft.
- Projektstudium (S, P): Die Studierenden bearbeiten einzeln oder in Gruppen eigenständig komplexe Probleme mit verschiedenen Methoden. Die Lehrenden regen an, beraten und koordinieren.

IV Diplomprüfung und Diplom-Vorprüfung

§ 8

Umfang und Gliederung der Prüfungen

- (1) Der Diplomprüfung geht die Diplom-Vorprüfung voraus, die das Grundstudium abschließt. Die Diplom-Vorprüfung umfasst zehn Fachprüfungen und fünf Leistungsnachweise.
- (2) Das Studium wird mit der Diplomprüfung abgeschlossen. Die Diplomprüfung besteht aus sechs Fachprüfungen und zwei Leistungsnachweisen sowie der Diplomarbeit und dem Kolloquium.
- (3) Die Diplom-Vorprüfung und die Diplomprüfung werden studienbegleitend durchgeführt.

§ 9

Fachprüfungen und Leistungsnachweise im Grundstudium

(1) In folgenden Fächern ist je eine Fachprüfung abzulegen:

- Mathematik
- Elektrotechnik einschließlich Physik
- Praktische Informatik
- Technische Informatik I und II (Teilfachprüfungen a und b)
- Tonstudiotechnik
- Bildtechnik
- Nachrichtentechnik
- Interaktive Systeme II
- Angewandte Arbeits- und Managementtechniken (interdisziplinär I)
- Interdisziplinäre Grundlagen der Medien- und Kommunikationsentwicklung und –realisation (interdisziplinär II).

(2) In folgenden Fächern ist je ein Leistungsnachweis zu erbringen:

- Internationale Medienbeziehungen / Medienrecht
- Technische Fremdsprache
- Projekt Informatik
- Medienanalyse und -gestaltung
- Interaktive Systeme I

Die Zeitpunkte, an denen die Fachprüfungen abgelegt und die Leistungsnachweise erbracht werden sollen, sind dem in Anlage 3 beigefügten Studienplan zu entnehmen.

§ 10

Fachprüfungen und Leistungsnachweise im Hauptstudium

(1) In folgenden Fächern ist je eine Fachprüfung abzulegen:

- Virtuelles Studio
- Virtuelle Realität
- Einführung in die Multimediatechnik

- Projekt Basistechniken (WPF)
- Interdisziplinäres Projekt im Bereich Medien und Kommunikation (WPF)
- Projekt Multimedia (WPF)

(2) Für die Teilnahme am Praxissemester (s. § 17 Abs. 5) und im Fach Musikstudio ist je ein Leistungsnachweis vorgesehen.

(3) Die zeitliche und fachliche Zuordnung der Prüfungselemente ist Anlage 3 zu entnehmen.

§ 11

Diplomarbeit

(1) Die Diplomarbeit soll zeigen, dass der Studierende befähigt ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine praxisbezogene Aufgabenstellung sowohl in fachlichen Einzelheiten als auch in fachübergreifenden Zusammenhängen nach wissenschaftlichen und fachpraktischen Methoden unter Berücksichtigung gestalterischer Aspekte selbständig zu bearbeiten.

(2) Die Bearbeitungszeit (Zeit von der Ausgabe des Themas bis zur Abgabe der Diplomarbeit) beträgt höchstens drei Monate, bei einem empirischen und experimentellen Thema höchstens vier Monate. Sie kann in begründeten Ausnahmefällen auf Antrag um bis zu einem Monat verlängert werden.

§ 12

Kolloquium

Das Kolloquium wird als mündliche Prüfung durchgeführt und ergänzt die Diplomarbeit. Es dient der Feststellung, ob der Studierende befähigt ist, die Ergebnisse der Diplomarbeit, ihre fachlichen Grundlagen, ihre fächerübergreifenden Zusammenhänge sowie ihre außerfachlichen Bezüge mündlich darzustellen, sie selbständig zu begründen und ihre Bedeutung für die Praxis einzuschätzen.

V Studienberatung

§ 13

Studienberatung

Zu Beginn des Studiums erfolgt eine allgemeine Einführung in das Studium durch Vertreter des Fachbereichs. Für die Fachberatung im weiteren Verlauf des Studiums stehen dem Studierenden die jeweils zuständigen Lehrenden zur Verfügung. Für die Beratung in Prüfungsangelegenheiten ist der Prüfungsausschuss zuständig.

Die Fachberatung und die Beratung in Prüfungsangelegenheiten sollten insbesondere in Anspruch genommen werden, wenn Prüfungen nicht bestanden worden sind oder die Regelstudienzeit überschritten wird.

VI Praxissemester

§ 14

Ziel, Dauer und Zeitpunkt des Praxissemesters

(1) Das Praxissemester soll den Studierenden an die berufliche Tätigkeit des Diplomingenieurs durch konkrete Aufgabenstellung und praktische Mitarbeit in Betrieben oder anderen Einrichtungen der Berufspraxis heranzuführen. Es soll insbesondere dazu dienen, die im bisherigen Studium erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten anzuwenden und kritisch zu überprüfen. Die bei der praktischen Tätigkeit gemachten Erfahrungen sollen zu aktiver Beteiligung und Schwerpunktbildung im weiteren Studium motivieren, zugleich soll es Einblick in Organisation, Mitarbeiterführung und soziale Zusammenhänge eines Betriebes geben.

(2) Das Praxissemester umfasst einen zusammenhängenden Zeitraum von mindestens 20 Wochen, in denen der Studierende auf der Basis eines Praxissemestervertrages, der zwischen dem einzelnen Studierenden und der jeweiligen Praxissemesterstelle abzuschließen ist, in der Praxis tätig ist.

(3) Das Praxissemester wird im Hauptstudium im sechsten Studiensemester absolviert.

§ 15

Zulassung zum Praxissemester

(1) Zum Praxissemester kann nur zugelassen werden, wer als Studierender im Studiengang Medientechnik an der Fachhochschule Düsseldorf, Fachbereich Elektrotechnik, eingeschrieben ist.

(2) Des Weiteren muss der Studierende für die Zulassung zum Praxissemester die Voraussetzungen nach § 26 DPO erfüllen und einen Praxissemestervertrag vorlegen.

§ 16

Praxissemesterstellen

(1) Der Fachbereich Elektrotechnik vermittelt Praxissemesterstellen und bemüht sich um die Bereitstellung einer ausreichenden Anzahl von Praxissemesterplätzen. Der Studierende ist gehalten, mit Hilfe und Einvernehmen des Koordinators des Praxissemesters mit der Praxissemesterstelle einen Praxissemestervertrag abzuschließen. Hierüber ist der Vorsitzende des Prüfungsausschusses unverzüglich zu informieren.

(2) Die Auswahl eines Betriebes oder einer anderen Einrichtung der Berufspraxis für die Ableistung des Praxissemesters erfolgt im Einvernehmen mit dem Betreuer.

§ 17

Durchführung, Begleitung und Auswertung des Praxissemesters

(1) Während des Praxissemesters bleibt der Studierende an der Fachhochschule Düsseldorf immatrikuliert. Er unterliegt daneben den Weisungen und Vorschriften des Betriebes, in dem er das Praxissemester ableistet. Bei erheblichen Problemen in

Zusammenhang mit ihrer Praxistätigkeit hat der Studierende seinen Betreuer unverzüglich zu informieren.

(2) Der Studierende wird während des Praxissemesters von einem hauptamtlich Lehrenden betreut. Die Zuweisung des Betreuers erfolgt durch den Prüfungsausschuss. Der Studierende hat Vorschlagsrecht. Dem Betreuer obliegt die Beratung des Studierenden in allen mit dem Praxissemester zusammenhängenden Angelegenheiten, die Durchführung der begleitenden Lehrveranstaltungen und die Bestätigung der Ableistung des Praxissemesters.

(3) Die das Praxissemester begleitenden Lehrveranstaltungen im Umfang von vier Semesterwochenstunden erfolgen parallel zum Praxissemester oder als Blockveranstaltungen. In ihnen werden aktuelle fachliche und organisatorische Fragestellungen im Zusammenhang mit der Praxistätigkeit besprochen.

(4) Der Studierende soll über seine Praxistätigkeit einen schriftlichen Bericht mit Darstellung der Arbeitsinhalte und Reflexion seiner Erfahrungen anfertigen und innerhalb von vier Wochen nach Beendigung der Praxistätigkeit dem Betreuer vorlegen.

(5) Die Teilnahme am Praxissemester wird von dem Betreuer bestätigt, wenn der Studierende ein qualifiziertes Zeugnis des Betriebes vorlegt und an den in Abs. 3 genannten Lehrveranstaltungen regelmäßig teilgenommen hat.

VI Schlussbestimmungen

§ 18

In-Kraft-Treten

Diese Studienordnung tritt mit Wirkung vom 1. September 1998 für Studienanfänger zum Wintersemester 1998/99 in Kraft.

Ausgefertigt aufgrund der Beschlüsse des Fachbereichsrats Elektrotechnik vom 11. November 1997 und vom 10. Juni 1999.

Düsseldorf, den 12.Dezember 2000

Die Rektorin
der Fachhochschule Düsseldorf
(Prof. Dr.-Ing. Sabine Staniek)

Anlage 1 zur Studienordnung: Studiengang Medientechnik

Studiengang Medientechnik

Pflichtfächer im Grundstudium	Prüfungen	SWS
Mathematik	FP	10
Elektrotechnik einschließlich Physik	FP	15
Nachrichtentechnik	FP	08
Praktische Informatik	FP	07
Technische Informatik I und II (Teilfachprüfungen a)u.b))	FP	12
Praktikum zu Elektrotechnik einschl. Physik	TT	
Praktikum Praktische Informatik	TT	
Praktikum Nachrichtentechnik	TT	
Praktikum Technische Informatik	TT	
Tonstudioteknik	FP	08
Bildtechnik	FP	08
Praktikum Tonstudioteknik	TT	
Praktikum Bildtechnik	TT	
Internat. Medienbeziehungen / Medienrecht	LN	03
Medienanalyse und -gestaltung	LN	02
Interaktive Systeme I	LN	06
Interaktive Systeme II	FP	06
Angewandte Arbeits- und Managementtechniken	FP	04
Interdisziplinäre Grundlagen der Medien- und Kommunikationsentwicklung und –realisation	FP	08
Tutorium für Studienanfänger		01
Wahlpflichtfächer im Grundstudium (WPF)		
Technische Fremdsprache	LN	03
Projekt Informatik	LN	06
Zusätzliche Lehrveranstaltungen im Grundstudium		
Veranstaltungen aus FH-Katalog		08

Pflichtfächer im Hauptstudium

Einführung in die Multimediatechnik	FP	03
Virtuelles Studio	FP	06
Virtuelle Realität	FP	06
Musikstudio	LN	03
Praktikum Musikstudio	TT	
Praktikum Einführung in die Multimediatechnik	TT	

Wahlpflichtfächer im Hauptstudium (WPF)

Projekt Basistechniken	FP	07
Projekt Multimedia	FP	14
Interdisziplinäres Projekt im Bereich Medien und Kommunikation	FP	06
Praxissemester	LN	04

Zusätzliche Lehrveranstaltungen im Hauptstudium

Veranstaltungen aus FH-Katalog		04
--------------------------------	--	----

FP = Fachprüfung, LN = Leistungsnachweis, TT = Teilnahmetestat

Studieninhalte

Pflichtfächer im Grundstudium

- **Mathematik**

Zahlen, Vektoren, Folgen, Analysis, Differentialgleichungen,
Wahrscheinlichkeitsrechnung

- **Elektrotechnik einschließlich und der Physik**

Elektrotechnik: Grundsätzliche Phänomene der Elektrizität, Berechnung elektrischer Stromkreise, Technologie elektrischer Bauteile sowie ihre Wirkung in elektrischen Netzwerken. Grundlegende Messgeräte, Messverfahren: Aufbau und Wirkungsweise, Möglichkeiten und Grenzen; Messergebnisse und ihre Bewertung. Physik: Mechanik: Drehbewegungen, Dynamische Prozesse; Akustik und Schwingungslehre, Thermodynamik: Temperaturbegriff, Strömungen, Hauptsätze; Elektrizitätslehre: elektrische und mechanische Felder, Schwingkreise; Optik: Wellen - Teilchen Dualismus, Beugung

- **Nachrichtentechnik**

Math. Beschreibung kontinuierlicher und diskreter Signale, Grundlagen der Nachrichtenübertragung, Modulation und Beschreibung des technischen Kanals, Quell- und Kanalcodierung. Grundlagen der Kommunikationsnetze, d.h. Basis-Referenzmodell, Multiplexverfahren, Übertragungssteuerung mit zeichen-/bit-orientierten Protokollen, Zugriffsverfahren sowie Struktur und Funktion lokaler Netze, Techniken der Daten- und Breitbandkommunikationsnetze

- **Praktische Informatik**

Softwareengineering und –ergonomie: Prinzipien, Methoden und Paradigmen der Software- und Systementwicklung, Modellbildung,

Entwicklungsumgebungen, Vorgehen und Management, Qualität, Dokumentation, Entwicklung und Nutzung;
Netzwerke: Rechnerkommunikation, Netzinfrastruktur und Anwendung, Interconnecting, Schichtenmodell, Zugriffsverfahren, Standards, Intra- und Internet, Netz- und Systemarchitekturen, Programmierschnittstelle

- **Technische Informatik**

Digitaltechnik, digitale Schaltungen, Kodierung und Zahlensysteme, boolesche Algebra, Mikroprozessorsysteme, prozessornahe Programmierung, Aufbau von Rechnersystemen, Betriebssysteme, Datenbanken

- **Tonstudioteknik**

Professionelle Aufnahme, Bearbeitung, Speicherung und Übertragung von analogen und digitalen Tonsignalen und die gerätetechnische Realisierung

- **Bildtechnik**

Professionelle Aufnahme, Bearbeitung, Speicherung und Übertragung von analogen und digitalen Bildsignalen und die gerätetechnische Realisierung

- **Internationale Medienbeziehungen / Medienrecht**

Wirtschaftliche und juristische Aspekte im internationalen Medienaustausch, Urheberrecht

- **Medienanalyse und -gestaltung**

Grundlagen des Zeichnens, Dreidimensionales Zeichnen, Konstruierendes und Freihandzeichnen, Typographie, Illustration, Farbenlehre

- **Interaktive Systeme 1 und 2**

Die Fächer Interaktive Systeme I und II vermitteln die Verknüpfung unterschiedlicher medialer Methoden durch gestalterische Konzepte und die Organisation und Handhabung der entsprechenden Hard- und Software. Anhand sogenannter Autorenprogramme werden die entsprechenden Kenntnisse vermittelt, die dazu

dienen eigene Programme als Prototypen in Ablauf, Funktion und visueller Erscheinung zu entwerfen. Eine sinnvolle Integration hypermedialer Mittel (Videobilder, Animationen, Grafiken, Sprache/Text, Musik und Geräusche) stellen die Basis dar. Einen weiteren Schwerpunkt bildet die Gestaltung von Online - Kommunikation.

- **Angewandte Arbeits- und Managementtechniken**
 - Methodengrundlagen
 - Instrumente und Verfahren (incl. DV-Tools) des angewandten Projektmanagements
 - angewandtes Informationsresearch
 - Präsentationstechnik

- **Interdisziplinäre Grundlagen der Medien- und Kommunikationsentwicklung und –realisation**
 - Analyse der Rahmenbedingungen (ökonomisch, rechtlich, technisch, gesellschaftlich) der Kommunikations- und Medienentwicklung
 - Disziplinäre und interdisziplinäre Abgrenzung des Untersuchungsgegenstands; Erklärungsansätze und Sichtweisen der verschiedenen Fachdisziplinen im kritischen Vergleich; Schnittstellen und Erklärungsgrenzen
 - Erklärungs- und Lösungsbeiträge der einzelnen Fachbereiche im Rahmen der themenbezogenen Prozesse

Wahlpflichtfächer im Grundstudium (WPF)

- **Projekt Informatik**
Angewandte themengebundene Aufgabenstellungen aus dem Bereich Informatik, die im Team gelöst werden

- **Technische Fremdsprache**
Themen und Texte aus den Bereichen Medientechnik sowie Medien

- **Praktika im Grundstudium**

Praktikum zum Fach Grundgebiete der Elektrotechnik und der Physik.

Versuche zu Themen aus den Bereichen Grundgebiete der Elektrotechnik und der Physik

- **Praktikum zum Fach Nachrichtentechnik**

Versuche zu Themen aus den Bereichen der Nachrichtentechnik

- **Praktikum zum Fach Technische Informatik**

Versuche zu Themen aus den Bereichen der Technischen Informatik

- **Praktikum zum Fach Tonstudioteknik**

Versuche zu Themen aus dem Bereich Tonstudioteknik

- **Praktikum zum Fach Bildtechnik**

Versuche zu Themen aus dem Bereich Bildtechnik

- **Praktikum zum Fach Praktische Informatik**

Versuche zu Themen aus den Bereichen der Praktischen Informatik

Pflichtfächer im Hauptstudium

- **Musikstudio**

Grundlagen der auditiven Wahrnehmung; Aufnahme und Wiedergabe von Musik und Sprache; Datenreduktion und akustische Qualität; Wirkung und Plausibilität von Musik

- **Einführung in die Multimediatechnik**

Technische Voraussetzungen (Grundlagen der Medien- und Computertechnik); Medien für Multimedia (Text, Graphik, 3D-Graphik, Animation, Audio, Video); Datenkompression; Multimediale Dokumente und Datenformate; Hardwareplattformen; Optische Speichermedien (CD-ROM, Photo-CD, CD-I); Multimedia

in globalen Datennetzen (Internet, WWW); Umsetzung multimedialer Konzepte; Applikationen und Tools für Multimedia; Medienintegration mit 'Director', 'Tool book', 'Authorware' u.a.; Multimediale Präsentation

- **Virtuelles Studio**

'Blaues Studio': Synthetischer Raum zur Erstellung fiktiver Umgebungen, in die Menschen und Gegenstände versetzt werden; Wirkung künstlich erstellter Realitätsebenen, irrealer Szenenbilder und virtueller Kulissen; Hard- und Software für digitale Studioproduktionstechnik; Licht und Beleuchtung; bildsensor- und mustererkennungsgesteuerte Kameraführung; Echtzeitgenerierung dreidimensionaler Computergraphik

- **Virtuelle Realität**

Orientierung in einer künstlich erzeugten dreidimensionalen Welt; Erzeugung und Berechnung von Bewegungsabläufen; Umsetzung taktiler Impulse in visuelle, auditive und evtl. weitere Sinneswahrnehmungen; Echtzeitumsetzung realer Ereignisse in virtuellen Räumen (Stichworte: Datenhandschuh, Sichthelm); CAD/CAE-gestützte Konstruktion

Wahlpflichtfächer im Hauptstudium (FP)

- **Projekt Basistechniken**

Angewandte themengebundene Aufgabenstellungen aus den Bereichen Tonstudioteknik, Bildtechnik, Nachrichtentechnik und Informatik, die im Team gelöst werden.

- **Projekt Multimedia**

Studienabschließende Aufgabenstellung aus allen Bereichen zur Lösung im Team

- **Interdisziplinäres Projekt im Bereich Medien und Kommunikation**
Fachbereichsübergreifende Lösungen realer Problemstellungen der Praxis
(Kooperationsprojekte mit der Praxis bzw. Simulation von Praxisaufgaben) im
Team.

Praxissemester

- **Begleitende Lehrveranstaltung**
Behandlung von Themen und Problemen am Praxisplatz

Praktika im Hauptstudium

- **Praktikum zum Fach Musikstudio**
Analyse von Hörbeispielen
- **Praktikum Einführung in die Multimediatechnik**
Versuche zu Themen aus dem Bereich Multimediatechnik

Anlage 3

Studiengang Medientechnik

Semester	Fächer Art der Lehrveranstaltungen Prüfungselemente							SWS	
1	Mathematik 3V 2Ü	Elektrotechnik einschl. Physik 4V 2Ü 1P	Praktische Informatik 3V 1P	Tutorium 1V*	Internat. Medienbeziehungen/Medienrecht 2V 1S LN	Medienanalyse und -gestaltung 1V 1Ü LN	Interdisziplinär 1 2S	ZLV 1 ZLV 2 2 * 2V	28
2	Mathematik 3V 2Ü FP	Elektrotechnik einschl. Physik 4V 3Ü 1P FP	Praktische Informatik 2V 1P FP	Technische Fremdspr. WPF 3Ü LN	ZLV 3 2V		Interdisziplinär 1 2S FP	Interdisziplinär 2 4V	27
3	Tonstudiotechnik 3V 1P	Nachrichtentechnik 3V 1P	Technische Informatik I 4V 1Ü 1P FPa	Bildtechnik 3V 1P	ZLV 4 2V	Interaktive Systeme I 2V 4Ü LN		Interdisziplinär 2 4V FP	30
4	Tonstudiotechnik 3V 1P FP	Nachrichtentechnik 3V 1P FP	Technische Informatik II 4V 1Ü 1P FPb	Bildtechnik 3V 1P FP	Projekt WPF Informatik 6P LN	Interaktive Systeme II 2V 4Ü FP			30
VORDIPLOM									
5	Virtuelles Studio 3V 3Ü FP	Virtuelle Realität 3V 3Ü FP	Einführung in die Multimediatechnik 2V 1P FP		Projekt WPF Basistechniken 7 P			ZLV 5 2V	24
6	PRAXISSEMESTER							begl. LV WPF 4S LN	4
7	Projekt WPF Multimedia 7S	Projekt WPF interdisziplinär 6P FP	Musikstudio 2V 1P LN					ZLV 6 2V	18
8	7S	FP	DIPLOMARBEIT						7

Interdisziplinär 1 = Angewandte Arbeits- und Managementtechniken

Interdisziplinär 2 = Interdisziplinäre Grundlagen der Medien- und Kommunikationsentwicklung- und realisation

* Tutorium für Studienanfänger

ZLV = Zusätzliche Lehrveranstaltung

begl. LV = begleitende Lehrveranstaltung im Praxissemester

FB Design

interdisziplinäre Lehrveranstaltungen