

**Kompetenzorientierte Studiengangsbeschreibung MIB,
vgl. Diploma Supplement, MIB, Abschnitt 4.2**

Die Absolventinnen und Absolventen des Bachelorstudiengangs Medieninformatik verfügen über das breite und in ausgewählten Teilgebieten vertiefte fachliche Wissen, um analytisch, kreativ und konstruktiv multimediale Systeme aus medialen Oberflächen, Soft- und Hardware zu entwickeln und zu warten. Durch die anwendungsbereite Kenntnis theoretisch untermauerter Konzepte und Methoden sind sie zu lebenslangem Lernen insbesondere in den Berufsfeldern der Medieninformatik befähigt. Die Vertiefung der Kompetenzen wird besonders durch die Wahl von Vertiefungsrichtungen aus dem Bereich Webprogrammierung, Audio- und Videoproduktion, Virtuelle Realität und 3D, sowie eLearning bestimmt. Dieses Wissen und der Praxisbezug des Studiums befähigen sie dazu, gehobene und komplexe Aufgabestellungen in der Entwicklung und Wartung multimedialer Systeme eigenständig, teamfähig und unter Übernahme von Entscheidungsverantwortung nachzukommen.

Übergreifend verfügen die Absolventinnen und Absolventen über folgende Qualifikationen bzw. Kompetenzen: Sie sind in der Lage,

- wissenschaftlich zu arbeiten und neue wissenschaftlich fundierte Medien- und Informatikmethoden in die betriebliche Praxis einzuführen;
- Probleme und Anforderungen exakt zu beschreiben, Inkonsistenzen zu erkennen und komplexe multimediale Produkte zu modellieren;
- sich in die Anwendungssphären der Produkte hineinzusetzen und mit den zukünftigen Nutzern gemeinsam an Lösungen zu arbeiten;
- bekannte Problemstellungen im Anwendungskontext zu erkennen und zugehörige Lösungsmuster anzuwenden;
- professionell größere multimediale Systeme zu erstellen, sorgfältig auf Benutzerfreundlichkeit und Anforderungserfüllung zu testen, sich konstruktiv in Teams mit Mitgliedern unterschiedlichen beruflichen Hintergrundes einzubringen;
- mit ihren betriebswirtschaftlichen und medienrechtlichen Grundkenntnissen die wirtschaftlichen Rahmenbedingungen bei der Planung, Entwicklung und Nutzung von multimedialen Systemen zu berücksichtigen.

Wahlschwerpunktspezifisch verfügen die Absolventinnen und Absolventen über folgende weitere Qualifikationen bzw. Kompetenzen: Sie sind in der Lage,

a) **Webtechnologien**

- die Grundlagen der Medientheorie, der Mediengestaltung und der Medienstrukturierung im Kontext von Hypertext bzw. Hypervideo und Rich Internet Applications in anwendungsorientierte, webbasierte, multimediale Systeme umzusetzen;
- die sich stets weiterentwickelnden Webtechnologien im fachlichen Überblick zu behalten und anhand größerer Projekte in wesentlichen Teilen zu erlernen und produktiv einzusetzen;

- benutzerfreundliche Interaktionsoberflächen mit technologisch adäquaten Anbindungen an client- oder serverbasierte Systeme unterschiedlicher Webarchitekturen zu schaffen;

b) Audio- und Videoproduktion

- die theoretischen und praktischen Grundlagen der Audio- und Videoproduktion in ihren Phasen Konzeption, Produktion, Speicherung, Übertragung und Präsentation aus Sicht der Medieninformatik zu beherrschen;
- Medienformate, Transformations- und Kommunikationsprozesse, sowie Medienspeicherung adäquat zu planen und einzusetzen;
- Audio- und Videoproduktionen als Teammitglied effektiv durchzuführen und die Aspekte der Medieninformatik in die Gestaltung der Produktionsprozesse einzubringen;

c) Virtuelle Realität und 3D

- VR- und 3D-Produkte nach Anwendungszielen, Medienformaten und Produktionstechnologien zu planen und zu realisieren, den Produktionsablauf zu organisieren;
- Aspekte der Interaktionsoberflächen, Applikationslogik und integrierten Elemente künstlicher Intelligenz zu konzipieren und zu entwickeln;
- Speicherungs-, Übertragungs- und Wiedergabeszenarien technologisch zu beherrschen;
- die vielfältigen Schritte der VR- und 3D-Produktion zu beherrschen und sich selbstständig in den sich dynamisch entwickelnden Produktionsverfahren zu orientieren;

d) eLearning

- Lerntheorien und Lernszenarien theoretisch zu verstehen, typische Elemente des computergestützten Lehrens und Lernens methodisch, medial und technologisch zu beherrschen;
- Aufbau und Architektur einiger Lernmanagementsysteme zu nutzen und in der praktischen Realisierung von Lernszenarien anzuwenden;

Leipzig, den 20.06.2014