

Studienplan
für den Masterstudiengang Medieninformatik
an der Technischen Hochschule Nürnberg

vom 01.10.2019

Dieser Studienplan tritt mit Wirkung vom 01.10.2019 in Kraft. Er gilt für alle Studierenden, die ab dem Sommersemester 2019 das Studium im Masterstudiengang Medieninformatik an der Technischen Hochschule Georg Simon Ohm Nürnberg beginnen.

Dieser Studienplan ergänzt die Studien- und Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Medieninformatik an der Technischen Hochschule Georg Simon Ohm Nürnberg (SPO M-MIN) vom 11.4.2017 in der jeweils gültigen Fassung, und die dort in Bezug genommenen Grundlagen, insbesondere die Rahmenprüfungsordnung für die Fachhochschulen in Bayern (RaPO)) und die Allgemeine Prüfungsordnung der Technischen Hochschule Georg Simon Ohm Nürnberg (APO) in der jeweiligen Fassung, auf die ausdrücklich verwiesen wird (siehe <https://www.th-nuernberg.de/einrichtungen-gesamt/abteilungen/studierendenservice-studienbuero/rechtsgrundlagen>).

Ergänzt wird dieser Studienplan durch das Modulhandbuch für den Masterstudiengang Medieninformatik (<https://www.th-nuernberg.de/fakultaeten/in/studium/masterstudiengang-medieninformatik> -> Inhalt & Ablauf -> Modulhandbuch). Änderungen in Studienplan und Modulhandbuch werden jeweils vor Beginn eines Semesters durch den Fakultätsrat Informatik beschlossen.

Struktur des Studiums, Verteilung der Module über die Semester

Das Studium umfasst drei Semester. Das dritte Semester dient der Anfertigung der Masterarbeit.

lfd. Nr.	Module	SWS	ECTS-LP	Bemerkung
1	Interkulturelle Kommunikation	4	4	1. Sem.
2	Module aus den Modulgruppen 2-4	40	50	1. + 2. Sem.
3	IT-Projekt	4	6	1. Sem.
4	Masterarbeit	-	30	3. Sem.
	Gesamtsumme	48	90	

Zu Nr. 2:

Im ersten und zweiten Semester sind insgesamt 50 Leistungspunkte (LP) mit Modulen aus den in der Anlage der SPO M-MIN definierten Wahlpflichtmodulgruppen 2 – 4 zu erbringen, davon jeweils mindestens 15 Leistungspunkte aus den Modulgruppen ‚Interaktive Medien‘ und ‚Internet und Mobilität‘. Die Zuordnung der Module zu den Modulgruppen ergibt sich aus diesem Studienplan (siehe unten). Die Module umfassen in der Regel 5 Leistungspunkte und 4 SWS, so dass insgesamt 10 Module, davon jeweils mindestens 3 aus den Modulgruppen ‚Interaktive Medien‘ und ‚Internet und Mobilität‘, erfolgreich absolviert werden müssen.

Modulgruppen und Module

Das Lehrangebot in den Modulgruppen wird durch die Fakultät laufend aktualisiert. Die Module werden nicht in jedem Semester in vollem Umfang angeboten. Ein Anspruch, dass alle Wahlpflichtmodule aus dem Modulkatalog tatsächlich angeboten werden, besteht nicht. Im Übrigen werden Lehrveranstaltungen für Wahlpflichtmodule nur bei ausreichender Teilnehmerzahl durchgeführt. Die im nächsten Semester angebotenen Module werden vom Fakultätsrat beschlossen und rechtzeitig vor Semesterbeginn auf <https://www.in-tra.th-nuernberg.de> bekannt gegeben.

Detaillierte Beschreibungen der einzelnen Module (Ziele, Inhalte, Angaben zu Art, Dauer und Umfang der Prüfung, Unterrichtssprache und Teilnahmenachweis) finden sich im Modulhandbuch (<https://www.th-nuernberg.de/fakultaeten/in/studium/masterstudiengang-medieninformatik> -> Inhalt & Ablauf ->

Modulhandbuch). Das Modulhandbuch ist ein gelenktes Dokument (nach DIN EN ISO 9001) der TH Nürnberg und in der aktuellen Fassung an der angegebenen Internetadresse auch als pdf-Dokument verfügbar.

Modulgruppen und Module	SWS	LP
Modulgruppe 2: Interaktive Medien Mindestbelegung: 15 LP		
Automatische Spracherkennung	4	5
Advanced HCI	4	5
Digitale Bildbearbeitung	4	5
Programmierung von Grafik-Shadern	4	5
Analyse und Visualisierung medizinischer Bilddaten	4	5
3D-Echtzeitrendering - Alternative Verfahren	4	5
Sequence Learning	4	5

Modulgruppe 3: Internet und Mobilität Mindestbelegung: 15 LP		
Geodaten	4	5
Ubiquitäre Informationsdienste	4	5
Mobile Computing	4	5
Intelligente Maschinen - Strategien, Architekturen und Algorithmen	4	5
Techniken des Pervasive Computings	4	5

Modulgruppe 4: Frei wählbare Module der Informatik und Wirtschaftsinformatik Mindestbelegung: 0 LP		
Grundlagen der stochastischen Simulation	4	5
Komplexe vernetzte Systeme	4	5
Kryptographische Protokolle	4	5
Zuverlässigkeit und Risikobewertung	4	5
Ausgewählte Themen der Korrektheit und Semantik in Programmiersprachen	4	5
Automotive Software Engineering	4	5
Automotive Systems Modelling	4	5
Big Data Systeme	4	5
Echtzeitsysteme im Automobil	4	5
Formale Methoden im Softwareengineering	4	5
Fortgeschrittene Konzepte der funktionalen Programmierung	4	5
Systementwurf und Systemdokumentation mit UML und SysML	4	5
Verteilt-kooperative Informationsverarbeitung	4	5
Bionic Computation in Business	4	5
Business Analytics	4	5
Customer Relationship Analytics	4	5
E-Government	4	5
Fuzzy Sets und Fuzzy Systeme	4	5
Gamification von Informations- und Anwendungssystemen	4	5
Global Software Engineering	4	5
Information Management Challenge	4	5
Informationssystemmodellierung und Erkenntnistheorie	4	5
IT in der Bauwirtschaft	4	5

IT-Controlling	4	5
IT-Supplier Relationship Management	4	5
Logistische Informationssysteme	4	5
Strategisches IT-Management	4	5
Workflow-Systeme	4	5
Management komplexer Systeme	4	5