

# Modulhandbuch für den Studiengang Master Medieninformatik

<b>Begriffserläuterungen</b> .....	2
<b>allgemeines Pflicht-Modul</b> .....	3
Interkulturelle Kommunikation .....	4
IT-Projekt (Master) .....	6
<b>Interaktive Medien (min. 12SWS/15LP, max. SWS/LP)</b> .....	6
3D-Echtzeitrendering - Alternative Verfahren .....	7
Advanced HCI .....	9
Analyse und Visualisierung medizinischer Bilddaten .....	10
Automatische Spracherkennung .....	12
Digitale Bildbearbeitung .....	14
Programmierung von Grafik-Shadern .....	16
Sequence Learning .....	18
<b>Internet und Mobilität (min. 12SWS/15LP, max. SWS/LP)</b> .....	18
Geodaten .....	19
Intelligente Maschinen - Strategien, Architekturen und Algorithmen .....	21
Mobile Computing .....	23
Techniken des Pervasive Computings .....	25
Ubiquitäre Informationsdienste .....	27
<b>frei wählbar</b> .....	28
Ausgewählte Themen der Korrektheit und Semantik in Programmiersprachen .....	29
Automotive Software Engineering .....	31
Automotive Systems Modelling .....	33
Big Data Systeme .....	35
Bionic Computation in Business .....	37
Business Analytics .....	38
Customer Relationship Analytics .....	39
E-Government .....	41
Echtzeitsysteme im Automobil .....	42
Formale Methoden im Softwareengineering .....	44
Fortgeschrittene Konzepte der Funktionalen Programmierung .....	45
Fuzzy Sets und Fuzzy Systeme .....	47
Gamification von Informations- und Anwendungssystemen .....	48
Global Software Engineering .....	50
Grundlagen der stochastischen Simulation .....	51
Information Management Challenge .....	52
Informationssystemmodellierung und Erkenntnistheorie .....	54
IT in der Bauwirtschaft .....	56
IT-Controlling .....	58
IT-Supplier Relationship Management .....	60
Komplexe vernetzte Systeme .....	62
Kryptographische Protokolle .....	65
Logistische Informationssysteme .....	67
Management komplexer Systeme .....	69
Strategisches IT-Management .....	72
Systementwurf und Systemdokumentation mit UML und SysML .....	74
Verteilt-kooperative Informationsverarbeitung .....	76
Workflow-Systeme .....	78
Zuverlässigkeit und Risikobewertung .....	79
<b>allgemeines Pflicht-Modul am Ende des Studiums</b> .....	80
Masterarbeit .....	81
<b>Hilfsmittel</b> .....	82

# Begriffserläuterungen

ECTS	<p>European Credit Transfer System: Diese Vereinbarungen zur Anrechnung, Übertragung und Akkumulierung von Studienleistungen basieren auf dem Arbeitspensum, das Studierende durchzuführen haben, um die Ziele des Lernprogramms zu erreichen. Für jede studienbezogene Leistung wird der voraussichtliche durchschnittliche Arbeitsaufwand angesetzt und auf das Studienvolumen angerechnet. Der Arbeitsaufwand umfasst Präsenzzeit und Selbststudium ebenso wie die Zeit für die Prüfungsleistungen, die notwendig sind, um die Ziele des vorher definierten Lernprogramms zu erreichen. Mit dem ECTS können Studienleistungen international angerechnet und übertragen werden.</p>
Arbeitsaufwand (Workload) und Leistungspunkte (ECTS-LP)	<p>Der Arbeitsaufwand der Studierenden wird im ECTS in credits (credit points) angegeben.</p> <p>Deutsche Übersetzungen für credit point sind die Begriffe Leistungspunkt oder ECTS-Punkt. Ein Arbeitsaufwand von 30 Zeitstunden bedeutet einen Leistungspunkt.</p> <p>Der Arbeitsaufwand von Vollzeitstudierenden entspricht 60 Leistungspunkten pro Studienjahr, also 30 Leistungspunkten pro Semester. Das sind 1.800 Stunden pro Jahr oder 45 Wochen/Jahr mit 40 Stunden/Woche.</p> <p>Der Arbeitsaufwand setzt sich aus verschiedenen Bestandteilen zusammen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Präsenzzeit,</li><li>• Zeit für die Vor- und Nachbereitung des Vorlesungsstoffs,</li><li>• Zeit für die Vorbereitung von Vorträgen und Präsentationen,</li><li>• Zeit für die Erstellung eines Projekts,</li><li>• Zeit für die Ausarbeitung einer Studienarbeit,</li><li>• Zeit für notwendiges Selbststudium,</li><li>• Zeit für die Vorbereitung auf mündliche oder schriftliche Prüfungen.</li></ul> <p>Die siebensemestrigen Bachelorstudiengänge bescheinigen erfolgreichen Studierenden also 210 ECTS-LP, die dreisemestrigen Masterstudiengänge weitere 90 ECTS-LP. Damit ist die Forderung nach 300 ECTS-LP für ein erfolgreich abgeschlossenes Masterstudium erfüllt.</p>
Semesterwochenstunden und Präsenzzeit	<p>Eine Semesterwochenstunde ist die periodisch wiederkehrende Lehrinheit in einem Modul, in der Regel im Rhythmus von einer oder zwei Wochen. Dabei wird eine Präsenz von 45 Minuten plus Wegzeiten gerechnet, sodass die Vorlesungsstunde als eine Zeitstunde gewertet wird.</p> <p>Wir rechnen mit einer Vorlesungszeit von 16 Wochen pro Semester, wodurch sich aus der Zahl der Semesterwochenstunden die geforderte Präsenzzeit („Kontaktzeit“) direkt ableitet:</p> <p>1 SWS entspricht 16 Stunden Präsenzzeit. Natürlich wird gerundet.</p>
Module	<p>Das Studium ist inhaltlich in Module aufgeteilt, die zur besseren Übersicht in Modulgruppen zusammengefasst sind.</p> <p>Jedes Modul wird mit einer Prüfung abgeschlossen und ist mit Leistungspunkten versehen,</p> <p>die dem Studierenden bei erfolgreichem Ablegen der Prüfung gutgeschrieben werden.</p>
Studienbegleitende Prüfungen	<p>Sämtliche Prüfungen erfolgen über das gesamte Studium verteilt studienbegleitend und stehen in direktem Bezug zur Lehrveranstaltung. Prüfungsbestandteile können je nach Lehrveranstaltung veranstaltungsbegleitend oder nach Abschluss des Moduls stattfinden, beispielsweise als Referat, Klausurarbeit, mündliche Prüfung, Hausarbeit mit Kolloquium, Entwurf mit Kolloquium, Laborbericht, Exkursionsbericht oder einer Kombination. In den Beschreibungen der einzelnen Module wird im Modulhandbuch die jeweilige Prüfungsform festgelegt.</p> <p>Gemäß der Studien- und Prüfungsordnung kann Fachwissenschaftliche</p>

Wahlpflichtmodule nur ableisten,  
wer alle Module des ersten Studienabschnitts bestanden hat.  
Einzelheiten zur Organisation der Fachwissenschaftlichen Wahlpflichtmodule regelt  
der Studienplan.

Liste Hilfsmittel

- 1) keine Hilfsmittel
- 2) unbeschränkt
- 3) Vorlesungsmitschrift
- 4) Vorlesungsumdrucke
- 5) selbstgefertigte Arbeitsunterlagen (DinA4 Seitenzahl)
- 6) mathematische Formelsammlung
- 7) Taschenrechner, nicht programmierbar (Taschenrechner mit vollständiger alphanumerischer Tastatur und/oder Graphikdisplay sind nicht erlaubt)
- 8) Gesetzestexte, z.B. BGB, UrhG, PatG, UWG, Betr.VG, BDSG, StGB, Stopp, TKG
- 9) Lehrbuch

## Interkulturelle Kommunikation

Studiengang	Master Medieninformatik allgemeines Pflicht-Modul
Modul	Interkulturelle Kommunikation
Modulverantwortliche	Thomas Huke
Dozent(en)	Eric Koenig
Vorkenntnisse	Sehr gute englische Vorkenntnisse (mindestens Stufe B2-C1)
Arbeitsaufwand	120 Stunden, davon 20 Stunden Präsenzzeit, 100 Stunden für Vor- und Nachbereitung des Interviews, Erarbeitung der Studienarbeit und des Vortrags.
Leistungspunkte	4
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Seminar mit aktiver Teilnahme und Ausarbeitung
Semesterturnus	Winter- und Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Englisch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Verbesserung der Sprachkompetenz in Englisch (C1) und Kommunikationsfähigkeit für die zunehmende Internationalisierung der IT-Industrie und für das Arbeiten in multikulturellen Projektteams.
Lernziel	Die Lernziele der Veranstaltung: <ul style="list-style-type: none"><li>• Effektives Formulieren auf Englisch in beruflichen und fachlichen Situationen</li><li>• Verfassen einer technischen Veröffentlichung auf Englisch</li></ul>
Schlüsselqualifikation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sprachenkompetenz Englisch (schriftlich und mündlich)</li><li>• Erklärung technischer Details auf Englisch</li><li>• Technisches Schreiben auf Englisch</li><li>• Präsentationskompetenz in englischer Sprache</li><li>• Fähigkeit zu selbständigem Arbeiten</li><li>• Strategien des Wissenserwerbs</li><li>• Interdisziplinarität</li></ul>
Lehrinhalte	Jeder Kursteilnehmer wird ein eigenes technisches Thema als Fokus für den Kurs wählen. Es gibt drei Aufgaben: <ul style="list-style-type: none"><li>• Ein fünfzehnminütiges Interview, in dem die Kursteilnehmer das Thema vertiefen und etwaige Fragen beantworten</li><li>• Ein schriftlicher achtseitiger (ca. 5000 Worte) Forschungsbericht mit dem vorgegebenen Format einer technischen Veröffentlichung</li><li>• Ein fünfzehnminütiges Referat zu den Forschungsergebnissen</li></ul>
Literatur	Einige Unterlagen werden vom Kursleiter zur Verfügung gestellt. Kursteilnehmer werden aufgefordert, eigene angemessene Quellen zu ermitteln.
Leistungsnachweis	Studienarbeit (ca. 5000 Worte, 60%), Referat (15 min, 40%), mit dem Interview ist eine Bonusleistung (APO § 20) möglich.

Hilfsmittel

keine Hilfsmittel

## IT-Projekt (Master)

Studiengang	Master Medieninformatik allgemeines Pflicht-Modul
Modul	IT-Projekt (Master)
Modulverantwortliche	Peter Trommler
Vorkenntnisse	Kenntnisse vergleichbar mit denen aus den Veranstaltungen Programmieren, Software Engineering, Datenbanken, Betriebssysteme, Rechnernetze, Rechnerkommunikation, Projektmanagement.
Arbeitsaufwand	180 Stunden Projektarbeit, davon: 60 Stunden Projektarbeit mit Präsenz (Projektbesprechungen, gemeinsam in der Projektgruppe zu leistende Diskussion der Ziele, Planungsarbeiten, Integration von Arbeitsergebnissen, Integrationstest, Präsentation des Projektergebnisses, Vortragsveranstaltungen).
Leistungspunkte	6
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Projektarbeit
Semesterturnus	Winter- und Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Das Projekt bereitet auf alle Berufsfelder vor, die mit der Entwicklung von Software verbunden sind.
Lernziel	Einblick in die Vielgestaltigkeit von Anwendungen der Informationstechnologie. Fähigkeit zur Umsetzung einer Problemstellung in eine IT-Lösung mit Teamarbeit.
Schlüsselqualifikation	Sozialkompetenz (Kooperationsfähigkeit, Teamfähigkeit), Organisationskompetenz, Projekterfahrung, Projektmanagement, Zeitmanagement, Ausdauer bei Problemlösungen.
Lehrinhalte	Die Studierenden bearbeiten in Teams von ca. 4 Mitgliedern jeweils ein Thema aus der angewandten Informatik. Sie werden dabei von einem Dozenten betreut. Typischerweise ist für eine ausgewählte Problemstellung eine IT-Lösung in Form einer Software-Anwendung zu planen, zu entwerfen und zu implementieren, oder es sind implementierte Lösungen zu beurteilen und anzupassen.
Literatur	Abhängig vom Projektthema
Leistungsnachweis	Studienarbeit, Referat

## 3D-Echtzeitrendering - Alternative Verfahren

Studiengang	Master Medieninformatik Interaktive Medien
Modul	3D-Echtzeitrendering - Alternative Verfahren
Modulverantwortliche	Bartosz von Rymon Lipinski
Vorkenntnisse	Grundlegende Voraussetzungen sind Kenntnisse der 3D-Computergrafik sowie praktische Erfahrungen im Bereich der objektorientierten Software-Entwicklung, idealerweise auch mit Bezug zur 3D-Grafikprogrammierung oder 3D-Grafik-Engines (vorzugsweise C++ und OpenGL).
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenz, 85 Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Projektarbeit und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung, Seminar, Projektarbeit
Semesterturnus	Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Vermittlung von Kenntnissen aus der praktischen und angewandten Informatik im Anwendungsfeld Echtzeit-Computergrafik. Fachliche Vertiefung und Transfer zwischen miteinander verzahnten Fachgebieten, insbesondere mit Bezug zum Entwurf von effizienten Datenstrukturen und Algorithmen sowie von wiederverwendbaren Software-Architekturen. Befähigung komplexe 3D computergraphische Anwendungen wissenschaftlich einzuordnen, theoretisch zu konzipieren und mit Anwendungsbezug zu realisieren bzw. erweitern.
Lernziel	Kompetenz unterschiedliche und innovative Ansätze zur Modellierung und Darstellung virtueller 3D Modelle zu erläutern und zu bewerten. Kenntnisse hinsichtlich der Konzeption der Kernkomponenten einer „nicht-traditionellen“ 3D-Grafik-Engine. Fähigkeiten zur prototypischen Umsetzung eines alternativen Echtzeitrendering-Verfahrens und Ansätze zur Integration dessen in eine bereits bestehende Software-Lösung.
Schlüsselqualifikation	Analyse und Klassifikation von Problemen, kreatives Problemlösen, selbständiges Arbeiten, Kommunikations- und Teamfähigkeit.
Lehrinhalte	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Abgrenzung „traditionelles“ 3D-Echtzeitrendering</li><li>2. Kernkomponenten einer typischen 3D-Grafik-Engine</li><li>3. Übersicht „alternative“ Modellierungsverfahren</li><li>4. Voxel-, punkt- und bildbasierte 3D-Modellierung</li><li>5. Übersicht „alternative“ 3D-Darstellungstechniken</li><li>6. Raytracing, Splatting und Image-based Rendering</li><li>7. Hierarchische und sequentielle Beschleunigungsdatenstrukturen</li></ol>
Literatur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Foley, J. D., Van Dam, A., Feiner, S. K.: Computer Graphics - Principles and Practice, Addison-Wesley, 2013</li><li>• Akenine-Möller, T., Haines, E., Hoffman, N.: Real-time Rendering, Taylor &amp; Francis Ltd., 2008</li><li>• Shum, H.-Y.: Image-Based Rendering, Springer, 2007</li><li>• Rezk-Salama, C., Engel, K., Hadwiger, M., Kniss, J. M., Weiskopf, D.: Real-Time</li></ul>

- Volume Graphics, Taylor & Francis Ltd., 2006
- Gross, M.: Point-Based Graphics, Elsevier Ltd., 2007

Leistungsnachweis

Praktische Studienarbeit (Kommentiertes Software-Produkt, entsprechend 85 Stunden Entwicklungsaufwand).



## Advanced HCI

Studiengang	Master Medieninformatik Interaktive Medien
Modul	Advanced HCI
Modulverantwortliche	Timo Götzelmann
Vorkenntnisse	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grundlegende Kenntnisse der Mensch-Computer-Interaktion</li><li>• Kenntnisse und Interesse zum wissenschaftlichen Arbeiten</li><li>• Englischkenntnisse, die zum Bearbeiten von internationalen, wissenschaftlichen Veröffentlichungen befähigen</li></ul>
Arbeitsaufwand	Entsprechend 5 ECTS: 180 Stunden gesamt. Flexible Einteilung, abhängig von eigener Arbeitsgeschwindigkeit.
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Blockveranstaltung
Semesterturnus	Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und Englisch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Wissenschaftliches Arbeiten Medieninformatik
Lernziel	Die Studierenden können sich eigenständig in ein aktuelles Thema der HCI (Human Computer Interaction) einarbeiten und den aktuellen Stand der Technik hierzu identifizieren. Ausgehend hiervon ist es Ihnen möglich, bekannte Ansätze zu klassifizieren und zu diskutieren. Durch das Strukturieren der Publikationen und Formulieren eines Überblicksartikels werden die Kenntnisse im wissenschaftlichen Schreiben vertieft.
Schlüsselqualifikation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Selbstständige Einarbeitung in aktuelle Themen zu technische Entwicklungen</li><li>• Eigenständige Recherche und Strukturierung von wissenschaftlicher Literatur</li><li>• Kritische Auseinandersetzung mit Literatur</li><li>• Fähigkeit einen zusammengefassten Stand der Wissenschaft zu präsentieren und abzufassen</li></ul>
Lehrinhalte	Themen werden unter anderem sein: <ul style="list-style-type: none"><li>• Touch-Interaktion</li><li>• Gestenbasierte Interaktion</li><li>• Natürlichsprachliche Interaktion</li><li>• Haptische Interaktion</li><li>• Holographische Displays</li><li>• Low-Cost 3D-Drucker (Übersicht, aktueller Stand und Trends)</li><li>• Gehirn-Computer-Schnittstellen (Brain-Computer-Interfaces)</li><li>• Anwendungsfall Personenerkennung (Aktueller Stand und Trends)</li><li>• Anwendungsfall Navigationslösungen (Aktueller Stand und Trends)</li></ul> <b>Es können aber auch eigene Themen zur Bearbeitung vorgeschlagen werden.</b>
Leistungsnachweis	Seminarleistung, d.h. Ausarbeitung (70%, Umfang: 4 Seiten) und Referat (30%, Umfang: 20 min).

## Analyse und Visualisierung medizinischer Bilddaten

Studiengang	Master Medieninformatik Interaktive Medien
Modul	Analyse und Visualisierung medizinischer Bilddaten
Modulverantwortliche	Matthias Teßmann
Dozent(en)	Matthias Teßmann
Vorkenntnisse	Grundlagen der Informatik, Algorithmen und Datenstrukturen, Programmierkenntnisse (C/C++). Mathematik (insb. Lineare Algebra, Differential- & Integralrechnung). Grundkenntnisse in Computergraphik vorteilhaft aber nicht zwingend notwendig.
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenz, 85 Stunden Vor- und Nachbereiten des Lehrstoffs sowie Übungsaufgaben
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung und Seminar
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Methoden der Bildverarbeitung, insbesondere im medizinischen Kontext, sind ein wichtiges interdisziplinäres Anwendungs- und Forschungsgebiet der Informatik.
Lernziel	Die Studierenden können die grundlegenden Verfahren zur Verarbeitung, Analyse und Visualisierung medizinischer Bilddaten sowie deren praktischen Nutzen in der klinischen Anwendung beurteilen und erklären, in welchem Kontext diese verwendet werden. Sie können die besonderen Herausforderungen, die sich durch das interdisziplinäre Umfeld ergeben, aufzeigen und erhalten einen Überblick über aktuelle wissenschaftliche Problemstellungen. Dadurch werden sie befähigt, auf Basis des vermittelten Wissens eigene Lösungen für spezifische Problemstellungen zu entwickeln.
Schlüsselqualifikation	Analyse und Klassifikation von Problemen, kreatives Problemlösen, selbständiges Arbeiten, Fähigkeit zu komplexem Denken, Fähigkeit zum Verständnis großer komplexer Systeme, Lernen am Beispiel, Transferfähigkeit
Lehrinhalte	<p>Die Flut und Komplexität medizinischer Bilddaten sowie die klinischen Anforderungen an Genauigkeit und Effizienz erfordern leistungsfähige und robuste Konzepte der Datenverarbeitung. Auf Grund der Vielfalt an Bildinformation und ihrer klinischen Relevanz spielt der Übergang von der Bildgebung zur medizinischen Analyse und Interpretation eine wichtige Rolle. Ergänzt durch Verfahren der Bildanalyse bildet die Visualisierung die grundlegende Schnittstelle zwischen den Daten und dem Benutzer.</p> <p>In der Veranstaltung werden folgende Themen behandelt:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Regelkreis zur Verarbeitung medizinischer Bilddaten</li><li>• Überblick über bildgebende Verfahren</li><li>• Grundlagen der Bildvorverarbeitung</li><li>• Grundlagen der Segmentierung</li><li>• Explizite und implizite Methoden der Registrierung</li></ul>

- Visualisierung (2D, 3D) von Skalar- und Vektordaten

#### Literatur

- T. Lehmann, W. Oberschelp, E. Pelikan, R. Repges, "Bildverarbeitung für die Medizin", Springer, 1997  
(<http://ganymed.imib.rwth-aachen.de/lehmann/ps-pdf/BVM97-onlinebook.pdf>)
- B. Preim, D. Bartz, "Visual Computing for Medicine", Morgan Kaufmann, 2nd Ed., 2013
- B. Jähne, "Digitale Bildverarbeitung", Springer, 2002

Seminarspezifische Literatur wird am Kursbeginn verteilt

#### Leistungsnachweis

Referat (45min, 40%) und schriftliche Ausarbeitung oder praktische Leistung (60%, 8 Seiten Paper im ACM SIGCONF Format oder Implementierung entsprechend 20h Entwicklungsaufwand). Während der Vorträge besteht Anwesenheitspflicht.

#### Hilfsmittel

#### Zulassungsvoraussetzung

## Automatische Spracherkennung

Studiengang	Master Medieninformatik Interaktive Medien
Modul	Automatische Spracherkennung
Modulverantwortliche	Florian Gallwitz
Dozent(en)	Florian Gallwitz
Vorkenntnisse	Fortgeschrittene Programmierkenntnisse in C/C++ oder C# sind Voraussetzung.
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit, 85 Stunden zur Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffs und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung mit Projektarbeit in englischer Sprache
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Englisch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Die Vorlesung vermittelt den Studenten Einblicke in ein anspruchsvolles Teilgebiet der angewandten und praktischen Informatik. Die theoretisch-wissenschaftlichen Grundlagen der Studierenden werden dabei um ausgewählte Verfahren aus dem Bereich der Musteranalyse und Klassifikation verbreitert.
Lernziel	Kenntnisse der Grundlagen der automatischen Spracherkennung, Fähigkeit zur Implementierung von einfachen Klassifikationsalgorithmen, Fähigkeit zur Durchführung einfacher Klassifikationsexperimente, Verständnis für die aktuellen Entwicklungen im Bereich "Deep Learning"
Schlüsselqualifikation	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fähigkeit zu abstraktem mathematischen Denken und Schließen</li><li>- Analyse und Klassifikation von Problemen</li><li>- Kreatives Problemlösen</li></ul>
Lehrinhalte	Dieser Kurs ist eine Einführung in die Automatische Spracherkennung und besteht aus einem Vorlesungsteil mit praktischen Übungen im Labor.  Theorie: <ul style="list-style-type: none"><li>- Eigenschaften gesprochener Sprache</li><li>- Merkmalgewinnung</li><li>- Statistische Mustererkennung</li><li>- Neuronale Netze und "Deep Learning"</li><li>- Wortmodellierung</li><li>- Grammatische Sprachmodellierung</li><li>- Dekodierung kontinuierlicher Sprache</li></ul> Praktische Übungen in Projektgruppen von 2 bis 4 Studenten, z.B. <ul style="list-style-type: none"><li>- Einzelworterkennung mit Dynamischer Zeitverzerrung</li><li>- Textbasierte Sprachen-Erkennung mit Bigramm-Sprachmodellen</li><li>- Sprecher-Erkennung</li></ul>
Literatur	E.-G. Schukat-Talamazzini: <i>Automatische Spracherkennung</i> , 1995+2001 (Download

möglich unter <http://www.minet.uni-jena.de/fakultaet/schukat/MYPUB/SchukatTalamazzini95:ASG.pdf> )

Stephan Euler, Grundkurs Spracherkennung, Vieweg-Teubner, 2006

Frederick Jelinek, Statistical Methods for Speech Recognition, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1998

Dong Yu, Li Deng, Automatic Speech Recognition – A Deep Learning Approach, Springer, London, December 2014

Leistungsnachweis

Kurzreferat in englischer Sprache (10 min), 33 %  
Mündliche Befragung (15 min), 67%

# Digitale Bildbearbeitung

Studiengang	Master Medieninformatik Interaktive Medien
Modul	Digitale Bildbearbeitung
Modulverantwortliche	Uwe Wienkop
Vorkenntnisse	
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit, 85 Stunden Projektarbeiten und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	4 SWS Seminar mit Vorträgen der Studierenden zu Grundlagen und Projekt; Projekt in einer Kleingruppe (typisch 2 Teilnehmer)
Semesterturnus	Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	In dieser Veranstaltung „Digitale Bildbearbeitung“ soll der Prozess der Bearbeitung von digitalen Bildmedien von den Grundlagen der Datenspeicherung, über verschiedenste Bearbeitungstechniken bis zum Export in ein Zielformat betrachtet werden. Die Veranstaltung stellt daher eine wichtige Wissensabrundung für Studierende dar, die sich zukünftig stärker mit den Möglichkeiten der Bearbeitung digitaler Bildmedien auseinandersetzen wollen.
Lernziel	<p>Erwerb der folgenden Kenntnisse und Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kenntnis der für Fotografie relevanten Dateiformate mit ihren jeweiligen Einschränkungen</li><li>• Verständnis der Inhalte von Bildern im raw-Format</li><li>• Entwicklungsprozess von raw-Bildern am Beispiel des Programms Adobe Lightroom (Histogramm, Farbtemperatur, Tönen, Schärpen, perspektivische Korrektur, Beseitigung von chromatischen Aberrationen, (selektive) Rauschentfernung)</li><li>• Erstellung von HDR Bildern und die Bedeutung des Tonemappings</li><li>• Erstellen von Panoramen</li><li>• Focus Stacking, Rauschreduktion durch Tracking</li><li>• Intelligentes Masking und selektive Bearbeitung</li><li>• Partielle Erweiterung des Dynamikumfangs</li><li>• Frequenztrennung und Retusche</li><li>• Color Balancing</li><li>• Compositing</li></ul> <p>Untersuchung mehrerer exemplarischer Aufgabenstellungen aus dem Gebiet der digitalen Bildbearbeitung in einer Kleingruppe (Projekt) unter Einsatz der Programme Adobe Lightroom, Adobe Photoshop, Helicon Focus, Fitswork u.a.</p>
Schlüsselqualifikation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kooperationsfähigkeit, Teamfähigkeit</li><li>• Präsentationskompetenz</li><li>• Fähigkeit zu selbständigem Arbeiten</li><li>• Projekterfahrung</li></ul>
Lehrinhalte	Seit Jahren dominieren digitale Fotoapparate den Markt. Während früher in

Dunkelkammern Bilder entwickelt und ihnen dabei „der letzte Schliff“ gegeben wurde, haben nun sehr mächtige Softwaresysteme an Bedeutung gewonnen. In dieser Veranstaltung sollen die dabei bestehenden Möglichkeiten zur Entwicklung, Bearbeitung und Komposition von Bildern erlernt werden.

In dieser Veranstaltung werden sich theoretische Wissensvermittlungseinheiten mit praktischen Phasen abwechseln, in denen die Teilnehmer die Techniken auf eigene oder vorgegebene Beispielbilder anwenden. Diese Bearbeitungsschritte werden in Kurzvorträgen den anderen Teilnehmern vorgestellt, so dass die Teilnehmer aus allen Projektarbeiten lernen.

#### Literatur

- Domingo Leiva: Color Balancing, <https://dleiva.com/>
- Adobe Photoshop Bildbearbeitungsfibel2
- Pfaffe, W.: Digitale Bildbearbeitung für Fotografen
- fstoppers.com > Tutorials, <https://fstoppers.com>
- <https://revistacamerallucida.es>

#### Leistungsnachweis

Referat (20 Min.) mit Diskussion (10 Min.)

## Programmierung von Grafik-Shadern

Studiengang	Master Medieninformatik Interaktive Medien
Modul	Programmierung von Grafik-Shadern
Modulverantwortliche	Christian Schiedermeier
Dozent(en)	Christian Schiedermeier
Vorkenntnisse	Programmieren I, Programmieren II, Computergrafik
Arbeitsaufwand	160 Stunden, davon: 60 Stunden Präsenzzeit, 100 Stunden Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffs, Erstellung der Studienarbeit und Vorbereitung der Präsentation
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	2 SWS Vorlesung, 2 SWS Übung
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Computergraphik ist die wichtigste Art der Mediensynthese. Diese Kenntnisse und Fähigkeiten sind für Medieninformatiker/innen unverzichtbar. Sie ermöglichen berufliche Tätigkeiten in den Bereichen CAD, Medizinsysteme, Computerspiele und Entertainment-Systeme, computergestützte Produktgestaltung und Werbung, Training und Schulung, und anderen. Fortgeschrittene graphische Anwendungen mit hoher visueller Qualität erfordern die Entwicklung von Graphik-Shadern. Compute Shader (auch GPGPU General Purpose Graphics Processing Unit Programming) erlauben die Entwicklung von High Performance Computing (HPC) Anwendungen.
Lernziel	Kenntnis von physik-basierten und anderen Beleuchtungsmodellen. Fähigkeit, graphische Anwendungen und ihre Shader zu analysieren und zu programmieren. Kenntnis von und Fähigkeit zur GPGPU Programmierung.
Schlüsselqualifikation	Fähigkeit zu komplexem Denken, Fähigkeit zu abstraktem mathematischen Denken, Fähigkeit zu selbständigem Arbeiten, Analyse und Klassifikation von Problemen, kreatives Problemlösen, praktische Erfahrung
Lehrinhalte	Wiederholung und Auffrischung der Grundlagen der Computergraphik und der Graphik-Pipeline. Shader in der Pipeline, Implementierung des Phong-Blinn-Modells, Physik-basiertes Shading, Effekte, GPGPU Programming, Entwicklungsumgebungen und Debugging.
Literatur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Muhammad Mobeen Movania: OpenGL Development Cookbook, Packt Publishing, 2013</li><li>• David Wolff: OpenGL 4 Shading Language Cookbook, 2nd ed., Packt Publishing, 2013</li><li>• Mike Bailey: Graphics Shaders: Theory and Practice, A K Peters, 2011</li><li>• Kelly Dempski, Emmanuel Viale: Advanced Lighting and Materials with Shaders, Wordware Publishing, 2004</li><li>• Wolfgang Engel: Programming Vertex and Pixel Shaders, Charles River Media, 2004</li><li>• Wolfgang Engel, Jack Hoxley, Ralf Kornmann, Niko Suni, Jason Zink: Programming Vertex, Geometry, and Pixel Shaders, <a href="http://freecomputerbooks.com">http://freecomputerbooks.com</a></li></ul>



- David B. Kirk, Wen-mei W. Hwu: Programming Massively Parallel Processors: A Hands-on Approach, Morgan Kaufmann, 2012
- Jeff Lander: Graphics Programming Methods, Charles River Media, 2003
- Kouichi Matsuda, Rodger Lea: WebGL Programming Guide, Addison-Wesley, 2013
- Randi J. Rost, Bill Licea-Kane, Dan Ginsburg, John M. Kessenich, Barthold Lichtenbelt, Hugh Malan, Mike Weiblen: OpenGL Shading Language, Addison Wesley, 2009
- Jason Sanders, Edward Kandrot: CUDA by Example: An Introduction to General-Purpose GPU Programming, Addison Wesley, 2010
- Sebastien St-Laurent: Shaders for Game Programmers and Artists, Premier Press, 2004

Leistungsnachweis

50% Studienarbeit (Shader-Programm und Ausarbeitung, ca. 10 Seiten), 50% Präsentation (45 Min.)

Hilfsmittel

Zulassungsvoraussetzung

## Sequence Learning

Studiengang	Master Medieninformatik Interaktive Medien
Modul	Sequence Learning
Modulverantwortliche	Korbinian Riedhammer
Vorkenntnisse	
Arbeitsaufwand	150h (60h Präsenzzeit, 90h Eigenstudium)
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Semesterturnus	Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und Englisch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Erarbeitung komplexer Algorithmen
Lernziel	Die Studenten kennen und verstehen die theoretischen und algorithmischen Grundlagen der Zeitreihenanalyse. Sie können fachspezifische Problemstellungen wissenschaftlich fundiert analysieren, komplexe Zusammenhänge verstehen, und durch die Auswahl geeigneter Modelle Lösungen zielgerichtet umsetzen.
Schlüsselqualifikation	Strukturiertes Problemlösen, wissenschaftliche Recherche, Implementierung von komplexen Algorithmen
Lehrinhalte	Die Studierenden erarbeiten die theoretischen und algorithmischen Grundlagen der Zeitreihenanalyse: Dynamische Zeitzuordnung, Markovketten, Hidden Markov Modelle und rekurrente neuronale Netze. An konkreten Beispielen werden Vor- und Nachteile der jeweiligen Ansätze erarbeitet. Vorwissen aus maschinellem Lernen ist empfohlen aber nicht notwendig.
Literatur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Niemann, H: Klassifikation von Mustern. 2. Überarbeitete Auflage, 2003</li><li>• Goodfellow, I and Bengio, Y and Courville, A: Deep Learning, 2016 (available online: <a href="http://www.deeplearningbook.org/">http://www.deeplearningbook.org/</a>)</li><li>• Huang, Acero, Hon: Spoken Language Processing: A Guide to Theory, Algorithm and System Development</li></ul>
Leistungsnachweis	Studienarbeit (6 Seiten, IEEEtran style) mit Kolloquium (15min), gewichtet 3:1
Hilfsmittel	2
Zulassungsvoraussetzung	keine

## Geodaten

Studiengang	Master Medieninformatik Internet und Mobilität
Modul	Geodaten
Modulverantwortliche	Jörg Roth
Vorkenntnisse	Grundkenntnisse in Datenbanken
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit, 60 Stunden praktische Studienarbeit, 25 Stunden für Prüfung und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung mit Praktikum
Semesterturnus	Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Kenntnisse der Modellierung und dem Einsatz von Geodaten. Fachbezogene Englisch-Kenntnisse.
Lernziel	Bei Abschluss des Lernprozesses wird der erfolgreiche Studierende in der Lage sein, Konzepte und Mechanismen zur Modellierung von Geodaten zu kennen und diese für konkrete Szenarien bewerten zu können, die unterschiedlichen Verfahren für die Analyse und Bearbeitung auswählen zu können und eine Anwendung auf der Basis von Geodaten prototypisch entwickeln zu können.
Schlüsselqualifikation	Fähigkeit zu komplexem Denken, Analyse und Klassifikation von Problemen und Identifikation von Lösungen.
Lehrinhalte	<p>Geodaten werden für zahlreiche Dienste und Anwendungen eingesetzt. Sie erlauben es, andere Daten in Bezug zur Umwelt zu setzen. Geodaten werden für raumbezogene Analysen, Kartendarstellungen und Routenplanungen eingesetzt. Diese Lehrveranstaltung soll die Konzepte rund um Geodaten von der Datenquelle über die effiziente Speicherung bis hin zur Analyse darstellen. Es werden folgende Themen behandelt:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Geodatenquellen</li><li>• Digitale Karten (thematisch, topografisch)</li><li>• Eigenschaften geografischer Daten, Geo-Objektklassifizierung</li><li>• Datenformate für Geodaten</li><li>• Darstellung von Geometrien (Raster, Vektor, Dimensionalitäten)</li><li>• Vektordarstellung mit "Simple Features"</li><li>• Höhenraster am Beispiel von NASA ASTER</li><li>• Topologische Eigenschaften von Geodaten, Straßennetze</li><li>• Koordinatensysteme (ellipsoidisch, eben, Map Datum, Umrechnungen)</li><li>• Sphärische Geometrie (Abstands-, Flächenberechnung auf der Erdoberfläche)</li><li>• Funktionen auf Geodaten (Polygonoperationen, Voronoi)</li><li>• Generierung von Kartenmaterial (Projektionen, Generalisierung, Beschriftung, Anordnung, Gestaltungs-Richtlinien)</li><li>• Räumliche Indexierung (z.B. R-Tree)</li><li>• Geodaten-Analyse, Statistiken</li><li>• Geo-Datenbanken, Geo-Informationssysteme</li></ul>

Bestandteil der Veranstaltung ist eine Programmieraufgabe in Kleingruppen (2 oder 3 Teilnehmer). Hierzu wird ein Geodatenbestand aus OpenStreetMap sowie NASA Höhenprofile in der räumlichen Datenbank PostGIS zur Verfügung gestellt.

Literatur

Kursunterlagen

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Befragung (20min), jeweils gewichtet mit 50%

# Intelligente Maschinen - Strategien, Architekturen und Algorithmen

Studiengang	Master Medieninformatik Internet und Mobilität
Modul	Intelligente Maschinen - Strategien, Architekturen und Algorithmen
Modulverantwortliche	Axel Hein
Vorkenntnisse	Algorithmen, Rechnerarchitektur, Betriebssysteme.
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Anwesenheit, 70 Stunden Vorbereitung der Vortrags- und Projektthemen sowie der Ausarbeitung, 15 Stunden Vor- und Nachbearbeitung der Vorlesung.
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung und Seminar
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Einordnung und Bewertung intelligenter Systeme in der Informations-Technologie.
Lernziel	Bei Abschluss des Lernprozesses wird der erfolgreiche Studierende in der Lage sein, Intelligente Maschinen zu verstehen, zu analysieren und zu entwerfen sowie die Folgen des Einsatzes abzuschätzen.
Schlüsselqualifikation	Fähigkeit zu komplexem Denken, Ausdauer bei Problemlösungen.
Lehrinhalte	In den letzten Jahrzehnten seit Verbreitung der Computersysteme haben diese Systeme dem Menschen mehr und mehr Aufgaben abgenommen - und häufig effizienter bearbeitet, die durchaus als komplex gelten aber nicht unbedingt als Anforderungen an die Intelligenz angesehen werden. Dazu zählen unter anderem rasche numerische Berechnungen (z.B. beim Apollo-Programm der sechziger Jahre oder bei heutigen Klima-Simulationen), das Verarbeiten riesiger Daten-Mengen (Stichwort Big Data) oder das extrem schnelle Reagieren auf Ereignisse (z.B. Anti-Blockier-Systeme in Bremsanlagen). Seit einigen Jahren kursiert verstärkt der Begriff der Intelligenz in Zusammenhang mit Computersystemen in Bereichen wie der Spracherkennung und der Entwicklung autonomer Fahrzeuge/Flugzeuge/Boote. Es wird diskutiert, was diese besondere Eigenschaft "Intelligenter Maschinen" darstellt, welche Relationen zu menschlicher Intelligenz bestehen und welche Entwicklungen sich dadurch für Rechner-Architekturen, Algorithmen und Software-Anforderungen ergeben. Die zugrunde liegenden Sachverhalte werden anhand konkreter aktueller Entwicklungen wie z.B. IBM Watson, Amazon AI Services, Concepts of Deep Neural Networks, WAYMO (Google self-driving car), etc. sowie unter Berücksichtigung neuer Erkenntnisse in der Gehirnforschung hinsichtlich menschlicher Intelligenz diskutiert.
Literatur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kaplan, J.: Artificial Intelligence - What Everyone Needs To Know, Oxford University Press, 2016.</li><li>• Sher, Gene I.: Handbook of Neuroevolution Through Erlang, Springer, 2013.</li><li>• Spitzer, Manfred: Lernen – Gehirnforschung und die Schule des Lebens, Spektrum Akademischer Verlag, 2009.</li><li>• Dormehl, Luke: Thinking Machines: The Quest for Artificial Intelligence - and Where</li></ul>

It's Taking Us Next, TarcherPerigee - Penguin Books, 2017.

Leistungsnachweis

Anwesenheitspflicht

Seminarleistung (gleichgewichtet, 45 min, 20 Seiten)

## Mobile Computing

Studiengang	Master Medieninformatik Internet und Mobilität
Modul	Mobile Computing
Modulverantwortliche	Uwe Wienkop
Vorkenntnisse	Programmierkenntnisse
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit, 85 Stunden Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffs und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	4 SWS Seminar mit Vorträgen der Studierenden zu Grundlagen und Projekt; Projekt in einer Kleingruppe (4-5 Teilnehmer)
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Mobile Systeme und v.a. mobile Endgeräte gewinnen eine immer größere Beliebtheit bei den Anwendern. Die Programmierung dieser Geräte unter den besonderen Randbedingungen eines mobilen Einsatzes wird somit immer wichtiger. Diese Veranstaltung stellt daher eine wichtige Wissensabrundung für Studierende dar, die sich zukünftig stärker mit mobilen Geräten auseinandersetzen wollen.
Lernziel	Untersuchung einer exemplarischen Beispiel-Aufgabenstellung aus dem Gebiet des Mobile Computings und die Bearbeitung in einer Kleingruppe (Projekt). Dabei Erwerb der folgenden Kenntnisse und Fähigkeiten: <ul style="list-style-type: none"><li>• Erstellen von Anwendungen für mobile Geräte</li><li>• Kennenlernen von typischen spezifischen Anforderungen bei der Erstellung von mobilen Anwendungen (z.B. Vorteile und Problemstellungen von Stift- oder Touchbedienung)</li></ul>
Schlüsselqualifikation	- Kooperationsfähigkeit, Teamfähigkeit - Präsentationskompetenz - Fähigkeit zu selbständigem Arbeiten - Projekterfahrung, Projektmanagement, Zeitmanagement
Lehrinhalte	Seit einiger Zeit gibt es leistungsfähige mobile Computer (Tablet PCs, Pocket PCs, Ultra Mobile PCs), welche auch handschriftliche Eingaben, z. B. mit einem Stift, erlauben. Besonders interessant ist hierbei, dass die handschriftlichen Eingaben bei diesen Rechnersystemen nicht als Bitmap-Schriftzug, sondern als völlig neuer Datentyp 'digitale Tinte' mit sehr hoher Auflösung und vielfältigen Verwendungsmöglichkeiten zur Verfügung gestellt werden. Hierdurch sind neue Anwendungen denkbar, die weit über die Möglichkeiten eines normalen Stifts hinausgehen.  Ebenso werden in der Veranstaltung andere alternative Kommunikationsformen mit dem Computer angesprochen, die alle im Gebiet Mobile Computing Anwendung finden können. Dies können z. B. Gestensteuerung (Touchless), Sprachsteuerung oder Surface Computing sein.

In dieser Veranstaltung sollen solche Eingabe- und Steuerungskonzepte sowie auch sonstige Verwendungsmöglichkeiten von mobilen Computern in Form von Projekten genauer untersucht werden.

Das Ziel der Veranstaltung ist dabei auch, dass alle Teilnehmer aus allen Projektarbeiten lernen. Daher sollen sich Projektarbeiten und regelmäßige Berichterstattungen aus den einzelnen Gruppen abwechseln.

Literatur

- Roth, J.: Mobile Computing
- Wigley, Wheelwright: .NET Compact Framework
- Jarret, Building Tablet PC Applications

Leistungsnachweis

Referat (30 Min.) und Befragung (15 Min.)



# Techniken des Pervasive Computings

Studiengang	Master Medieninformatik Internet und Mobilität
Modul	Techniken des Pervasive Computings
Modulverantwortliche	Michael Zapf
Vorkenntnisse	Erforderlich: Rechnerkommunikation Hilfreich sind Vorkenntnisse im Bereich verteilte Systeme, ggf. Embedded-Systeme
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon:  65 Stunden Präsenz 30 Stunden Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffs 40 Stunden praktische Übungen 5 Stunden für Prüfung und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	4 SWS seminaristischer Unterricht
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	<p>In der heutigen Zeit wendet sich die Informatik immer stärker Systemen zu, die nicht mehr als klassische Computer wahrgenommen werden, sondern im Alltag im Verborgenen ihren Dienst leisten. Durch die Verfügbarkeit kostengünstiger Mikrocontroller wird die Vernetzung der physischen Umgebung auch für kleine Arbeitsgruppen erschwinglich; dabei stehen viele Fragen offen, die sich durch diese Verteilung autonomer Komponenten ergeben.</p> <p>Ein besonderes Augenmerk muss auf die Vernetzung dieser Controller gerichtet werden: Wie gelingt es, diese Ad-hoc-Netze robust zu realisieren und unkompliziert Daten aus diesem Netz zu gewinnen oder umgekehrt ein Netz von Aktoren zu steuern?</p>
Lernziel	Kenntnis der typischen Herausforderungen für die technische Realisierung des "Ubiquitous Computings", auch "Pervasive Computing" genannt, mit dem visionären Ziel "Internet of Things"; Kenntnis der typischen Einsatzszenarien, Verständnis der technischen Grundlagen von Sensorknoten und des Informationstransports in Adhoc-Netzen sowie der speziellen Anforderungen der drahtlosen Kommunikation; Kenntnis der typischen Betriebssysteme und Laufzeitumgebungen für Sensorknoten, Erstellen von Anwendungen auf Basis dieser Betriebssysteme, Gestaltung einfacher Sensornetze anhand von Simulationen und realer Hardware, Analyse von aktuellen Entwicklungen in Bezug auf technische und soziale Belange
Schlüsselqualifikation	Technisches Verständnis; Nutzung aktueller wissenschaftlicher Publikationen (im Allgemeinen englisch) zur Erarbeitung neuer Erkenntnisse und anschließender Anwendung
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sensornetze: Techniken</li><li>• Hardware</li><li>• Algorithmen für das Rechnen in Sensornetzen</li><li>• Betriebssysteme für Sensornetze</li></ul>

- Selbstorganisation
- Nahfeldkommunikation
- RFID
- Mobile Computing
- Einsatz von UbiComp für Ambient Intelligence

Leistungsnachweis

Klausur (90 min) am Veranstaltungsende

Hilfsmittel

5(10), 7

## Ubiquitäre Informationsdienste

Studiengang	Master Medieninformatik Internet und Mobilität
Modul	Ubiquitäre Informationsdienste
Modulverantwortliche	Alexander Kröner
Dozent(en)	Alexander Kröner
Vorkenntnisse	Erforderlich <ul style="list-style-type: none"><li>• Fortgeschrittene Kenntnisse in Web-Programmierung (HTML, XML, JavaScript, Server-sided Scripting)</li><li>• Englisch-Kenntnisse in Wort und Schrift</li></ul> Empfohlen <ul style="list-style-type: none"><li>• Grundlagen Content-Management-Systeme</li></ul>
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit 85 Stunden Vor- und Nachbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung, Seminar
Semesterturnus	Winter- bzw. Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Englisch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Stärkung analytischer Fähigkeiten zur Beurteilung des Einflusses von Kontext auf die Repräsentation und Interaktion mit Information. Technologien zur Erfassung, Modellierung und Verarbeitung von Kontext ergänzen und erweitern die technischen Grundlagen mit Blick auf Anforderungen in Anwendungsbereichen wie z.B. Ambient Intelligence und Industrie 4.0.
Lernziel	Fähigkeit, schriftliche Berichte so zu erstellen, dass sie den grundlegenden Anforderungen akademischen Schreibens genügen. Kenntnis grundlegender Konzepte kontextualisierter und situationsbezogener Informationsdienstleistungen. Fähigkeit, Kontext-Parameter einer gegebenen Situation zu identifizieren und Technologien zur Erfassung auszuwählen, die anwendungsspezifischen Anforderungen an Qualität und Quantität des erfassten Kontexts genügen. Anwendung ausgewählter Technologien zur Modellierung von Kontext und zur Abbildung von Kontext auf Information. Verständnis des Aufbaus typischer Architekturen zur Kontextverarbeitung und Analyse von Anwendungsszenarien hinsichtlich architekturelevanter Merkmale. Kenntnis der Anforderungen an Interaktion mit ubiquitär verfügbaren Inhalten und Fähigkeit, anhand von Anwendungsanforderungen geeignete Interaktionsformen zu konzipieren.
Schlüsselqualifikation	Kenntnisse und Fähigkeiten im Umfeld kontextualisierter und situationsbezogener Informationsdienstleistungen.
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Akademisches Schreiben (Grundlagen)</li><li>• Kontextquellen</li><li>• Inhalt und Kontext verbinden</li><li>• Datenmodelle, z.B., für Kontext, Sensoren, Sammlungen, Datenherkunft</li></ul>

- Systemarchitekturen für Kontext-Management und Einbindung physikalischer Umgebung
- Einsatz von Kontext in der Mensch-Maschine-Interaktion

#### Literatur

Die im Fach behandelte Literatur umfasst primär wissenschaftliche Artikel und Spezifikationen, z.B.:

- A.K. Dey (2001). Understanding and using context. Personal and ubiquitous computing 5(1), pp. 4-7. Springer: London. DOI: [10.1007/s007790170019](https://doi.org/10.1007/s007790170019)
- A. Schmidt (2000). Implicit Human Computer Interaction Through Context. Personal Technologies 4(2), pp. 191-199. Springer. DOI: [10.1007/BF01324126](https://doi.org/10.1007/BF01324126)
- GS1 (2018). GS1 System Architecture Document. Release 7.0. GS1. [Online](#)

#### Leistungsnachweis

Seminarleistung bestehend aus:

- 40% Referat (45 Min.)
- 60% Studienarbeit (schriftliche Ausarbeitung, 20 Seiten)

## Ausgewählte Themen der Korrektheit und Semantik in Programmiersprachen

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Ausgewählte Themen der Korrektheit und Semantik in Programmiersprachen
Modulverantwortliche	Peter Trommler
Dozent(en)	Peter Trommler
Vorkenntnisse	Programmieren, Programmiersprachen.
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon 65 Stunden Präsenzzeit 85 Stunden Vor- und Nachbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung mit Laborübungen
Semesterturnus	Winter- bzw. Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Vertiefung in Softwareengineering und Technologie der Programmiersprachen. Methoden zum Entwickeln sicherer Softwaresysteme.
Lernziel	Bei Abschluss des Lernprozesses wird der erfolgreiche Studierende in der Lage sein, Anforderungen an Software mit Mitteln der formalen Logik zu analysieren, zu spezifizieren, korrekte Implementationen zu entwickeln und die Korrektheit gegen die Spezifikation zu beweisen.
Schlüsselqualifikation	Abstraktionsvermögen
Lehrinhalte	<p>Embedded Devices dringen in nahezu jeden Bereich des täglichen Lebens vor. Damit nimmt die Bedeutung der Sicherheit, Zuverlässigkeit und Fehlerfreiheit von Software immer mehr Raum ein. Bei höchsten Anforderungen an die Fehlerfreiheit ist der Einsatz von mathematischen Werkzeugen zum Nachweis der Korrektheit eines Programms heute Stand der Wissenschaft.</p> <p>Anhand des Buchs "Software Foundations" von Benjamin Pierce oder "Certified Programming with Dependent Types" von Adam Chlipala, werden die Techniken untersucht mit denen Eigenschaften von Programmen beschrieben und mit Werkzeugunterstützung nachgewiesen werden können:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Anwendung von Logik zur Spezifikation und Rechtfertigung von Programmeigenschaften</li><li>• Anwendung von Beweisassistenten im Nachweis von Programmeigenschaften</li><li>• Funktionales Programmieren als Bindeglied zwischen Logik und Programmiersprachen</li><li>• Typen zur Spezifikation von Programmeigenschaften und deren Nachweis durch Typ-Prüfung des Compilers.</li></ul> <p>Der Schwerpunkt liegt auf praktischen Aspekten: Die erlernten Techniken werden im Labor mit einem Beweisassistenten, z.B. Coq eingeübt.</p>
Literatur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Benjamin Pierce, et. al., Software</li></ul>

Foundations. <http://www.cis.upenn.edu/~bcpierce/sf/current/index.html>

- Adam Chlipala, Certified Programming with Dependent Types", The MIT Press, 2013.
- Andrew Appel, Program Logics for Certified Compilers, Cambridge University Press, 2014.
- Benjamin Pierce ed., Advanced Topics in Types and Programming Languages, The MIT Press, 2005.
- Benjamin Pierce, Types and Programming Languages, The MIT Press, 2002.

Leistungsnachweis

Mündliche Befragung 20 min.

Hilfsmittel

Zulassungsvoraussetzung

# Automotive Software Engineering

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Automotive Software Engineering
Modulverantwortliche	Ramin Tavakoli Kolagari
Dozent(en)	Ramin Tavakoli Kolagari
Vorkenntnisse	Software Engineering sowie Softwarearchitektur gute UML Kenntnisse Programmierkenntnisse
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit, 85 Stunden Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffs und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	2 SWS Vorlesung, 2 SWS Übung
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Zu den Herausforderungen der Entwicklung großer, softwareintensiver Systeme gehört neben den softwaretechnischen Aspekten auch die Anwendungsdomäne mit den damit verbundenen Rahmenbedingungen. Eine wichtige Anwendungsdomäne, speziell für Deutschland, ist die Automotive Domäne. Diese Lehrveranstaltung bereitet die Studierenden darauf vor, sich in die spezifischen Herausforderungen einer Anwendungsdomäne einzuarbeiten, am Beispiel Automotive.
Lernziel	Bei Abschluss des Lernprozesses wird der erfolgreiche Studierende in der Lage sein, Techniken und Methoden des Automotive Softwareentwicklungsprozesses zu kennen und diese im Hinblick auf Automotive Software Engineering Prinzipien zu bewerten. Weiterhin werden die Studierenden Automotive Modellierungssprachen für konkrete Szenarien auswählen, anwenden und damit kleinere Automotive Software Systeme prototypisch entwickeln können.
Schlüsselqualifikation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fähigkeit zum Verständnis der Herausforderung bei der Entwicklung automobiler Systeme durch die vorgegebenen Rahmenbedingungen;</li><li>• eigene Erfahrung in der Anwendung einschlägiger Automotive Technologien;</li><li>• Übertragung bekannter Lösungsstrategien in einen neuen, domänenspezifischen Kontext.</li></ul>
Lehrinhalte	Dieser Kurs vermittelt ein grundlegendes Verständnis von Methoden und Prinzipien der automobilen Software-Entwicklung. Dazu gehören Kenntnisse über die Entwicklung von eingebetteten Systemen sowie über den Automotive Softwareentwicklungsprozess inklusive Anforderungsmanagement im Allgemeinen sowie zu AUTOSAR ( <a href="http://www.autosar.org">www.autosar.org</a> ), als der zentralen Standardisierungsinitiative in der Automotive Domäne (dabei insbesondere die implementierungsnahen Beschreibungsmittel) und FlexRay ( <a href="http://www.flexray.com">www.flexray.com</a> ), als ein zentraler, moderner Vertreter automobiler Bussysteme, im Besonderen. Die Lehrinhalte werden, neben der theoretischen Aufbereitung und Diskussion in den Vorlesungsteilen, zudem im Rahmen von Laborübungen von den Studierenden praktisch angewandt. Des Weiteren

gestalten die Studierenden selbstständig Fachvorträge inklusive Übungseinheiten, in denen vertiefende Themen des Themenfeldes Automotive in strukturierter Form aufbereitet werden sollen.

#### Literatur

- O. Kindel, M. Friedrich: "Softwareentwicklung mit AUTOSAR: Grundlagen, Engineering, Management in der Praxis", dpunkt.verlag, 2009.
- M. Rausch: "FlexRay: Grundlagen, Funktionsweise, Anwendung", HANSER, 2008.
- weitere Veröffentlichungen der angegebenen Webseiten

#### Leistungsnachweis

Vortrag inklusive Übungsaufgabe für Kursteilnehmer (höchstens 70 Min.) und Studienarbeit (höchstens 10 Seiten) wird benotet. Eine mündliche Ergebnispräsentation als Abschluss des Praktikums muss bestanden werden.



# Automotive Systems Modelling

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Automotive Systems Modelling
Modulverantwortliche	Ramin Tavakoli Kolagari
Vorkenntnisse	Software Engineering Softwarearchitektur
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit, 85 Stunden Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffs und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	2 SWS Vorlesung, 2 SWS Übung
Semesterturnus	Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	<p>Zu den Herausforderungen der Entwicklung großer, softwareintensiver Systeme gehört neben den softwaretechnischen Aspekten auch die Anwendungsdomäne mit den damit verbundenen Rahmenbedingungen. Eine wichtige Anwendungsdomäne, speziell für Deutschland, ist die Automotive Domäne.</p> <p>Weiterhin ist ein gutes Verständnis der Modellierung notwendig, da die Softwareentwicklung in der Industrie typischerweise zumindest einen soliden Umgang mit der Modellierung voraussetzt, wenn nicht gar vollständig durch die Modellierung umgesteuert wird.</p> <p>Diese Lehrveranstaltung bereitet die Studierenden darauf vor, sich in die spezifischen Herausforderungen der Modellierung in der Automotive-Domäne auf unterschiedlichen Abstraktionsebenen einzuarbeiten.</p>
Lernziel	<p>Bei Abschluss des Lernprozesses wird der erfolgreiche Studierende in der Lage sein, grundlegenden Modellierungskonzepte der Automotive Domäne zu kennen und deren Nutzung für unterschiedliche Abstraktionsebenen beginnend auf der abstrakten Gesamtsystemebene (EAST-ADL) bis zu detaillierten Ebenen (AUTOSAR) bewerten zu können. Die Studierenden werden unterschiedliche moderne Ansätze der Automotive Systemmodellierung wie Software-Produktlinien und Security Modellierung auswählen und ein kleines Automotive System modellieren können.</p>
Schlüsselqualifikation	<p>Fähigkeit zum Verständnis der Herausforderung bei der Modellierung automobiler Systeme durch die vorgegebenen Rahmenbedingungen; Eigene Erfahrung in der Anwendung einschlägiger Modellierungswerkzeuge der automobilen Entwicklung; Übertragung bekannter Lösungsstrategien in einen neuen, domänenspezifischen Kontext.</p>
Lehrinhalte	<p>Dieser Kurs vermittelt grundlegendes Verständnis der Modellierung von automobilen Systemen. Dazu gehören Kenntnisse über die Entwicklung von eingebetteten Systemen sowie über den Automotive Softwareentwicklungsprozess im Allgemeinen, sowie</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• AUTOSAR (siehe auch den Kurs "Automotive Software Engineering"),</li><li>• EAST-ADL (<a href="http://east-adl.info/">http://east-adl.info/</a>), als einer Standardisierungsinitiative in der</li></ul>

- Automotive Domäne zur Beschreibung der abstrakten Systemarchitektur,
- Software-Produktlinien, als ein zentraler und moderner Wiederverwendungsansatz von Softwareartefakten komplexer Systeme,
  - und Echtzeitmodellierung entsprechend TADL Standard

im Speziellen. Die Lehrinhalte werden durch Anwendung in praktischen Laborübungen, sowie durch analytische und gestalterische Tätigkeiten im Rahmen einer Literaturlerbeit vertieft.

#### Literatur

- P. Clements, L. Northrop: "Software Product Lines: Practices and Patterns", Addison Wesley, 2001.
- K. Pohl, G. Böckle, F. van der Linden: "Software Product Line Engineering: Foundations, Principles, and Techniques", Springer, 2005.
- L. Bass, P. Clements, R. Kazman: "Software Architecture in Practice", Second Edition, Addison Wesley, 2003.
- EAST-ADL specification (<http://east-adl.info/Specification.html>)

#### Leistungsnachweis

Vortrag für Kursteilnehmer (höchstens 40 Min.) und Studienarbeit (höchstens 10 Seiten) wird benotet. Eine mündliche Ergebnispräsentation als Abschluss des Praktikums muss bestanden werden.

# Big Data Systeme

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Big Data Systeme
Modulverantwortliche	Jens Albrecht
Dozent(en)	Jens Albrecht
Vorkenntnisse	keine
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 50 Stunden Präsenzzeit 100 Stunden Nachbereitung Vorlesung, Vorbereitung eigener Vortrag und Prüfung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Praxisorientierter, seminaristischer Unterricht und Seminar-Vorträge
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anwendung von Machine-Learning-Methoden</li><li>• Entwurf und Einsatz verteilter Software-Systeme</li><li>• Modellierung analytischer Informationssysteme</li><li>• Integration heterogener Datenstrukturen</li><li>• Daten- und Methodenkompetenz</li></ul>
Lernziel	Nach der erfolgreichen Teilnahme an diesem Modul kennen die Studierenden die fachlichen und technischen Herausforderungen, die im Einsatz von Big Data begründet sind. Die Studierenden können die Potenziale und Grenzen aktueller Technologien, Architekturkonzepte und Analyse-Verfahren im Big-Data-Umfeld beschreiben und sind dadurch in der Lage, Anwendungsfälle zu systematisch zu analysieren und Lösungsansätze zu entwickeln. Sie kennen die Grundlagen maschineller Lernverfahren und sind in der Lage, ausgewählte Verfahren einzusetzen und zu bewerten.
Schlüsselqualifikation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fähigkeit zu abstraktem mathematischen Denken und Schließen</li><li>• Analyse und Bewertung komplexer Systeme und Architekturen</li><li>• Präsentationstechniken</li></ul>
Lehrinhalte	<p>Durch die allgemeine Digitalisierung sowohl im geschäftlichen wie auch im privaten Umfeld entstehen gigantische Datenmengen. Mobile Commerce, Smart Home, Connected Car, Internet of Things sind einige Schlagworte aus diesem Umfeld. Unternehmen möchten diese "Big Data" nutzen, um Geschäftsprozesse zu optimieren, Risiken zu senken, Probleme zu erkennen und nicht zuletzt Informationen über Kunden und deren Vorlieben gewinnbringend zu nutzen.</p> <p>In der Vorlesung werden fachliche und technische Fragestellungen, Herausforderungen und Lösungen diskutiert.</p> <p>Programmiert wird in der Vorlesung und in den eigenen Projekten vornehmlich mit Python. Grundkenntnisse dafür sind wünschenswert, sie können aber auch problemlos im Laufe des Semesters erlernt werden.</p> <p>Die Lehrveranstaltung beginnt mit einem Vorlesungsteil, um das Thema zu motivieren</p>

sowie grundlegende Technologien vorzustellen. Ergänzt wird dieser Teil durch praktische Übungen. Die Themen in diesem Block sind:

- Einführung zu Big Data
- Grundlagen von Data Science und maschinellem Lernen
- Architektur und Aufbau von Big-Data-Systemen

Der zweite Teil wird durch studentische Vorträge und Ausarbeitungen gestaltet. Dabei werden ausgewählte fachliche, technische und methodische Fragestellungen aus dem Bereich Data Engineering, Data Science und Machine Learning im Rahmen von eigenen Projekten vertieft. Themen in diesem Block können beispielsweise sein:

- Social Media Analytics
- Text Mining
- Knowledge Extraction
- Deep Learning
- Ethische Aspekte von Big Data
- Big Data Security
- Datenstrom-Verarbeitung
- In-Memory-Systeme
- u.v.m.

#### Literatur

- B. Chambers, M. Zaharia: Spark - The Definitive Guide. O'Reilly, 2018
- J. Cleve, U. Lämmel: Data Mining. De Gruyter Studium, 2016
- A. Géron: Hands-On Machine Learning with Scikit-Learn and TensorFlow, O'Reilly, 2017
- U. Haneke u.a. (Hrsg.): Data Science: Grundlagen, Architekturen und Anwendungen, dpunkt, 2019
- M. Kleppmann: Designing Data-Intensive Applications, O'Reilly, 2017
- J. Leskovec u.a.: [Mining Massive Datasets](#), Cambridge University Press, 2014
- A. Müller, S. Guido: Introduction to Machine Learning with Python: A Guide for Data Scientists, O'Reilly, 2016
- J. VanderPlas: [Python Data Science Handbook](#), O'Reilly, 2016
- T. White: Hadoop – The Definitive Guide. O'Reilly, 2015

#### Leistungsnachweis

Studienarbeit und Referat (30min)

#### Hilfsmittel

#### Zulassungsvoraussetzung

## Bionic Computation in Business

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Bionic Computation in Business
Modulverantwortliche	Patricia Brockmann
Vorkenntnisse	Statistiken, Supply Chain Management, Marketing, Finanzierung und Investition
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenz, 85 Stunden Vor- und Nachbereiten des Lehrstoffs sowie Fallstudien
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Seminar
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und Englisch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Die Analyse und Anwendung von bionischen Algorithmen auf betriebswirtschaftlichen Problemen fördert das Abstraktionsvermögen und die Analysefähigkeiten der Studierenden.
Lernziel	Analyse und Anwendung von bionischen Algorithmen auf betriebswirtschaftlichen Problemstellungen
Schlüsselqualifikation	Abstraktionsvermögen und Analysefähigkeit
Lehrinhalte	Die Studierenden erhalten in dem Kurs einen vertiefenden Einblick in Verfahren, die biologischen Systeme der Natur nachahmen und ihren Einsatz im Unternehmen <ul style="list-style-type: none"><li>• Evolutionary Computation</li><li>• Künstliche Neuronale Netzwerke</li><li>• Schwarmintelligenz (z.B. Ameisenalgorithmen)</li></ul>
Literatur	<ul style="list-style-type: none"><li>• "Evolutionary Computation: A Unified Approach", De Jong, K. MIT Press 2016.</li><li>• "ANTS 2016, Proceeding of 10th International Conference on Swarm Intelligence", Dorigo, M., et. al, Springer 2016</li><li>• "Ant Colony Optimization", Dorigo, M., Stutzle, T, MIT Press 2004.</li><li>• "Swarm Intelligence and Bio-Inspired Computation", Yang, X.S., Elsevier 2013.</li><li>• "Swarm Intelligence: Principles, Advances and Applications", Hassanien, A., Alamry, E., Taylor and Francis 2015.</li><li>• "Deep Learning (Adaptive Computation and Machine Learning)", Goodfellow, I. et. al., MIT Press 2017</li></ul>
Leistungsnachweis	Seminarleistung: Erstellung, Präsentation und schriftliche Dokumentation eines Software-Modells des Bionic Computations, auf Englisch oder auf Deutsch (10 Seiten) mit Referat (45 Min). Gewichtung: 50% schriftliche Dokumentation, 50% Referat.

## Business Analytics

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Business Analytics
Modulverantwortliche	Peter Rausch
Vorkenntnisse	
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenz, 85 Stunden Vor- und Nachbereiten des Lehrstoffs sowie der Vorträge
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Seminaristische Vorlesung mit aktiver Teilnahme der Studierenden.
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Anwendung und Vertiefung des bisher Erlernten im Bereich Business Intelligence. Aufzeigen der Querverbindungen zwischen analytischen Methoden, deren Einsatz in der Wirtschaft und korrespondierende IT.
Lernziel	Am Ende der Lehrveranstaltung sollen die Studierenden über fundierte Kenntnisse zu den u.a. Themenfeldern verfügen. Die Studierenden sollen relevante Methoden und Begriffe kennen und sicher mit ihnen umgehen können. Ferner sollen die Studierenden das Erlernte in der Arbeitswelt anwenden können. Durch Teamarbeiten soll darüber hinaus die Sozialkompetenz der Studierenden gestärkt werden.
Schlüsselqualifikation	Befähigung zur selbständigen Analyse, Einordnung und Lösung von Problemen. Förderung der Sozialkompetenz.
Lehrinhalte	Die Studierenden erhalten in dem Kurs einen vertiefenden Einblick zu folgenden Themenfeldern: <ul style="list-style-type: none"><li>• Ausgewählte Aspekte des Data Mining, z.B. Predictive Analytics</li><li>• Ausgewählte Methoden des Business Analytics, z. B. Regressionen, Time-Series-Analyses, Fuzzy Linear Programming</li><li>• Anwendungen aus verschiedenen Domains, z. B. Wertpapierhandel, Finanzplanung</li><li>• Business Analytics Software Werkzeuge</li></ul>
Literatur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rausch, Peter/ Sheta, Alaa /Ayesh, Aladdin (Hrsg.): Business Intelligence and Performance Management: Theory, Systems, and Industrial Applications, Springer Verlag, 2013, ISBN 978-1-4471-4865-4</li><li>• Chamoni, P./ Gluchowski, P. (Hrsg.): Analytische Informationssysteme: Business Intelligence-Technologien und – Anwendungen, akt. Aufl.</li><li>• Rausch, Peter/ Rommelfanger, Heinrich/ Stumpf, Michael/ Jehle, Birgit: Managing Uncertainties in the Field of Planning and Budgeting – An Interactive Fuzzy Approach. In: Proceedings of the 32nd SGAI Conference, Cambridge, 2012, Springer.</li><li>• Kemper, H.G., Baars, H., Mehanna, W.: Business Intelligence – Grundlagen und praktische Anwendungen, 3. Aufl., Vieweg, 2010, Wiesbaden.</li></ul>
Leistungsnachweis	Präsentation und schriftliche Prüfung.

# Customer Relationship Analytics

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Customer Relationship Analytics
Modulverantwortliche	Rainer Groß
Vorkenntnisse	hilfreich aber nicht notwendig: B-FWPF Customer Relationship Management Grundlagen der Statistik (Matrixoperationen; Ähnlichkeitsmaße) notwendig: einfache Programmiererfahrung
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit, 85 Stunden Vor- und Nachbereitung der Themen
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Seminar
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Das Modul unterstützt das Ziel: ...Einsatz von Prinzipien und Methoden zur effizienten Informationsnutzung in Unternehmen...
Lernziel	Ziel der Veranstaltung ist es die analytischen Methoden des Customer Relationship Management und E-Commerce für spezifische Szenarien, wie z.B. Warenkorbanalysen, Kundenwertanalysen, Kundengruppenanalysen, Retourenanalyse und Collaborative Filtering zu kennen und eine Methode aus dem oben genannten Feldern i.d.R. Recommender Algorithmen verstehen, implementieren und evaluieren zu können. In der Veranstaltung geht es weniger um die Frage des technischen Aufbaus einer Business Intelligence Lösung, sondern viel mehr um das Aufbrechen und Verstehen der "Black-Box", die auf Knopfdruck aus Zahlen Analyseergebnisse liefert. Dabei kommt u.a. die Analysesoftware R zum Einsatz.
Schlüsselqualifikation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Problemlösen (Analyse und Klassifikation von Problemen)</li><li>• Denkweisen (abstraktes und logisches Denken),</li><li>• Umgang mit wissenschaftlicher Literatur ("digital content curation"),</li><li>• Schreiben (wissenschaftliches Schreiben),</li><li>• Vortragen (Präsentationsfähigkeiten, Fachvorträge),</li><li>• Organisationskompetenz.</li></ul>
Lehrinhalte	Die Veranstaltung gliedert sich in drei Abschnitte:  <ul style="list-style-type: none"><li>• Der erste Teil findet als Präsenzveranstaltung statt. Dabei werden Sie mit CRM, CRM Analytics, statistischen Grundlagen, der Analysesoftware R und dem Verfassen von wissenschaftlichen Artikeln vertraut gemacht.</li><li>• Im zweiten Teil bearbeiten Sie ein Thema zu CRM Analytics, i.d.R. Recommender Algorithmen. Die Dozenten unterstützen Sie in dieser Phase mit Beratung und Feedback.</li><li>• Im dritten Teil präsentieren Sie Ihre Ergebnisse.</li></ul>

## Literatur

Groß, R., Knoll, J. Wie funktionieren Recommendersysteme? Sonderdruck Schriftenreihe der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm Nr. 64, Juli 2016

M. Grottko, J. Knoll und R. Groß. How the distribution of the number of items rated per user influences the quality of recommendation. Tagungsunterlagen der '15th International Conference on Innovations for Community Services', 2015.

Neckel, P., Knobloch, B. (2015). Customer Relationship Analytics: Praktische Anwendung des Data Mining im CRM. 2., akt. u. erw. Aufl. Heidelberg: dpunkt-Verlag.

Bankhofer, U., Vogel, J. (2008). Datenanalyse und Statistik. Wiesbaden: Gabler Verlag.

## Leistungsnachweis

Präsentation (30 Minuten) mit anschließender Diskussion und Ausarbeitung (6 Seiten im IEEE-Format) zum jeweiligen Analysethema. Anwesenheitspflicht besteht für den ersten und dritten Teil der Veranstaltung! Es wird allerdings stark empfohlen Feedback und Beratung im zweiten Teil zu nutzen. Sie arbeiten i.d.R. in Zweier- oder Dreier-Teams. Die Bewertung erfolgt auf Basis Ihrer individuell erbrachten Leistung im Team.



## E-Government

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	E-Government
Modulverantwortliche	Heidi Schuhbauer
Dozent(en)	Heidi Schuhbauer
Vorkenntnisse	Kenntnisse der Betriebswirtschaftslehre aus einem typischen Bachelorstudiengang
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenz sowie 85 Stunden Vor- und Nachbereiten des Lehrstoffes sowie Übungsaufgaben
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Seminar
Semesterturnus	Winter- bzw. Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Methoden zur Stärkung des Abstraktionsvermögens und zur Stärkung der analytischen Fähigkeiten
Lernziel	Kenntnis von Electronic Government und des Umfeldes; Fähigkeit zur Beurteilung der Bedeutung und des Umfangs von Anwendungen im E-Government; Kenntnis und Fähigkeit zur Analyse praktischer Maßnahmen des E-Governments anhand von Beispielen; Fähigkeit Konzepte für E-Government-Lösungen zu erarbeiten.
Schlüsselqualifikation	Fähigkeit zu selbständigem Arbeiten; Strategien des Wissenserwerbs; Analyse und Klassifikation von Problemen; kreatives Problemlösen; Präsentationskompetenz
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Was bedeutet E-Government ?</li><li>• Welche Bereiche umfasst E-Government ?</li><li>• Bearbeitung einer Fallstudie oder eines Projektes</li></ul> <p>Anhand von Referaten und Fallstudien oder im Rahmen eines Projektes erarbeiten wir in diesem Seminar das Thema und Umfeld von E-Government.</p>
Literatur	Themenspezifisch
Leistungsnachweis	Seminarleistung (Referat 50 Minuten und Studienarbeit mit dem Plenum 20 Minuten); Gewichtung Referat 70%, Studienarbeit 30%

## Echtzeitsysteme im Automobil

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Echtzeitsysteme im Automobil
Modulverantwortliche	Friedhelm Stappert
Dozent(en)	Friedhelm Stappert
Vorkenntnisse	Programmierkenntnisse, Grundlagen Betriebssysteme
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit, 85 Stunden zur Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffs und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung mit Praktikum
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Vermittlung von Kenntnissen in einem wesentlichen Bereich der angewandten Informatik
Lernziel	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kenntnis der theoretischen Grundlagen von Echtzeitsystemen und Synchronisationsmechanismen</li><li>• Kenntnis von spezifischen Echtzeitsystemen im Automobil</li><li>• Echtzeit-Anforderungen eines Systems analysieren und bewerten</li><li>• Echtzeitsysteme entwerfen und entsprechende Konzepte anwenden</li></ul>
Schlüsselqualifikation	Fähigkeit zu komplexem, analytischem Denken; Fähigkeit zu Analyse und Verständnis komplexer Systeme; Abstraktionsvermögen; Ausdauer bei Problemlösungen
Lehrinhalte	<p>Dieser Kurs vermittelt die Grundlagen von Echtzeitsystemen, mit speziellem Fokus auf das Automobil.</p> <p>Echtzeitsysteme finden sich in vielen Bereichen des täglichen Lebens, bei der Steuerung von zeitkritischen Prozessen, z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• im Auto (Airbag, ABS, ESP, ...)</li><li>• in Flugzeugen (Triebwerksteuerung, fly-by-wire, ...)</li><li>• bei der Mobil-Kommunikation (Sprachübertragung)</li></ul> <p>Ein Echtzeitsystem ist dadurch gekennzeichnet, dass es neben seiner <i>funktionalen Korrektheit</i> auch <i>zeitlichen Anforderungen</i> gerecht werden muss. Der Begriff "echtzeitfähig" wird häufig als Synonym für Schnelligkeit interpretiert: Multimedia-Daten werden "in Echtzeit" verarbeitet, Roboter reagieren "in Echtzeit" auf Ereignisse in ihrer Umgebung, Aktienkurse werden "in Echtzeit" aktualisiert, etc. Dabei bedeutet "echtzeitfähig" aber nicht "besonders schnell", sondern vielmehr "schnell genug". Ein Echtzeitsystem muss sich an die zeitlichen Bedingungen seiner Umwelt anpassen und seine Berechnungen und Ergebnisse immer zum richtigen Zeitpunkt, also <i>rechtzeitig</i> liefern.</p> <p>Der Kurs besteht aus einem Vorlesungsteil und praktischen Übungen (Programmieraufgaben) im Labor.</p>

Inhalte der Vorlesung:

- Echtzeit-Scheduling: Verfahren und Analyse
- Echtzeitbetriebssysteme im Automobil (OSEK, AUTOSAR)
- Echtzeitkommunikation im Automobil (CAN, FlexRay)
- Synchronisationsmechanismen / verteilte Systeme
- Software-Architekturen mit Echtzeitanforderungen im Automobil
- Design von Echtzeitsystemen

Praktische Übungen (in Gruppen von 2 bis 4 Studierenden), z.B.

- Implementation von Scheduling-Algorithmen
- Design und Implementation einfacher Echtzeitsysteme
- ...

Literatur

Andy Wellings, Alan Burns: Real-Time Systems and Programming Languages, third edition. Pearson / Addison Wesley

Giorgio Buttazzo: Hard Real-Time Computing Systems - Predictable Scheduling Algorithms and Applications, third edition. Springer / Kluwer

Thilo Streichert, Matthias Straub: Elektrik/Elektronik-Architekturen im Kraftfahrzeug. Springer Vieweg 2012

Leistungsnachweis

Schriftliche Prüfung (90 Minuten). Aktive Teilnahme am Praktikum ist Voraussetzung für die Klausur.

## Formale Methoden im Softwareengineering

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Formale Methoden im Softwareengineering
Modulverantwortliche	Peter Trommler
Vorkenntnisse	Programmiererfahrung, Rechnerkommunikation
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit 85 Stunden Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung und Labor
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Vertiefung des theoretischen Hintergrunds der Programmierung und Anwendung in der Praxis
Lernziel	Bei Abschluss des Lernprozesses wird der erfolgreiche Studierende in der Lage sein, formale Methoden für die Softwareentwicklung problembezogen auszuwählen und mit automatischen und halbautomatischen Werkzeugen den Nachweis bestimmter Eigenschaften einer Implementierung zu entwickeln.
Schlüsselqualifikation	selbständiges Arbeiten.
Lehrinhalte	Methode formaler Softwarespezifikation, Anwendung von Beweisassistenten und automatischen Theorembeweisern in der Korrektheit von Software, Programmverifikation, Sicherheit von mobilem Code und Protokollverifikation
Literatur	Michael Huth, Mark Ryan: Logic in Computer Science, 2nd edition, Cambridge University Press, Cambridge, UK, 2004.
Leistungsnachweis	mündliche Befragung 20 min
Hilfsmittel	
Zulassungsvoraussetzung	

## Fortgeschrittene Konzepte der Funktionalen Programmierung

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Fortgeschrittene Konzepte der Funktionalen Programmierung
Modulverantwortliche	Peter Trommler
Vorkenntnisse	Programmieren, Programmiersprachen, Mathematik I (Algebra), Algorithmen und Datenstrukturen
Arbeitsaufwand	150 Stunden davon 30 Stunden Vorlesung, 30 Stunden Labor 90 Stunden Vor-, Nach- und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung mit Übungen im Labor
Semesterturnus	Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Verbesserung der Programmierkompetenz auch in objektorientierten Sprachen, Fähigkeit zum Lesen wissenschaftlicher Artikel im Bereich Funktionale Programmierung
Lernziel	Bei Abschluss des Lernprozesses wird der erfolgreiche Studierende in der Lage sein, mit fortgeschrittenen Konzepten in Funktionalen Programmiersprachen, insbesondere der Typtheorie, hochqualitative bis zu Null-Fehler (zero fault) Software zu entwickeln.
Schlüsselqualifikation	Abstraktionsvermögen, Durchhaltevermögen, logisches Schließen und komplexes Denken
Lehrinhalte	<p>Am Beispiel der Programmiersprache Haskell werden fortgeschrittene Konzepte des Funktionalen Programmierens betrachtet und in praktischen Übungen im Labor eingeübt.</p> <p>Folgende Themenbereiche werden behandelt:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Einführung in Haskell</li><li>• Monaden und Monadentransformer, Funktoren und Applikative Funktoren</li><li>• Generalized Algebraic Data Types (GADTs), Higher-order Polymorphism</li><li>• Programmieren auf dem Typlevel</li><li>• Dependent Types (Agda, Idris), Bezug zu GHC Haskell Spracherweiterungen</li><li>• Refinement Types (Liquid Haskell)</li><li>• Implementierungsaspekte</li></ul>
Literatur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Originalartikel aus: Journal of Functional Programming, Konferenzbände zu International Conference on Functional Programming, Programming Language Design and Implementation</li><li>• Brian O'Sullivan, John Goerzen, and Don Stewart, Real World Haskell, O'Reilly, Sebastopol, California, U.S.A., 2008.</li><li>• Richard Bird, Pearls of Functional Algorithm Design, Cambridge University Press, Cambridge, England, 2010.</li><li>• Benjamin Pierce, Types and Programming Languages, MIT-Press, Cambridge MA, U.S.A., 2002</li></ul>

- Richard Bird, Introduction to Functional Programming using Haskell, Prentice Hall Europe, Harlow, Essex, England, 2. Auflage, 1998.
- Graham Hutton, Programming in Haskell, Cambridge University Press, Cambridge, England, 2. Auflage, 2016.
- Miran Lipovaca, Learn You a Haskell for Great Good, no starch press, San Francisco, California, U.S.A., 2011.

Leistungsnachweis

Mündliche Befragung 20 min

Hilfsmittel

Zulassungsvoraussetzung

## Fuzzy Sets und Fuzzy Systeme

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Fuzzy Sets und Fuzzy Systeme
Modulverantwortliche	Peter Rausch
Vorkenntnisse	Grundlegende Mathekenntnisse, Data Mining, lineare Optimierung.
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenz, 85 Stunden Vor- und Nachbereiten des Lehrstoffs
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Seminar
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Das Modul unterstützt das Ziel, Wissen zum Einsatz von Prinzipien und Methoden zur effizienten Informationsnutzung in Unternehmen unter Einschluss vernetzter Kommunikationssysteme aufzubauen. Dabei liegt der Schwerpunkt der Veranstaltung auf Einsatzmöglichkeiten von Fuzzy-basierten Anwendungssystemen, die mit vagen Daten umgehen können. Des Weiteren werden Querverbindungen zwischen Wirtschaft und IT aufgezeigt.
Lernziel	Am Ende der Lehrveranstaltung sollen die Studierenden über fundierte Kenntnisse zum Thema Fuzzy-Sets und Fuzzy-Systeme verfügen. Die Studierenden sollen relevante Begriffe kennen und die Fähigkeit haben, sicher mit ihnen umgehen können. Ferner sollen die Studierenden befähigt werden, Konzepte zu Fuzzy Systemen in der Arbeitswelt anwenden zu können. Die Studierenden sollen in der Lage sein, Probleme im Umgang mit vagen Daten zu analysieren und Lösungsansätze zu gestalten. Des Weiteren soll das interdisziplinäre Denken geschult werden.
Schlüsselqualifikation	Befähigung zur selbständigen Analyse und Lösungsgestaltung, Klassifikation von Problemen. Interdisziplinarität.
Lehrinhalte	Die Studierenden erhalten in dem Kurs einen vertiefenden Einblick zu folgenden Themenfeldern: - Probleme im Umgang mit vagen Daten und Grundlagen der Fuzzy Set Theorie - Fuzzy-basierte Ansätze (z.B. Fuzzy lineare Optimierung, Fuzzy Clustering, Fuzzy Expertensysteme) - Nutzung und Einsatz von Fuzzy Anwendungssystemen in der Praxis - Analyse und Lösungen von Problemstellungen im Umgang mit vagen Daten mittels Fuzzy-basierter Ansätze
Literatur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rausch, Peter/ Rommelfanger, Heinrich/ Stumpf, Michael/ Jehle, Birgit: Managing Uncertainties in the Field of Planning and Budgeting – An Interactive Fuzzy Approach. In: Proceedings of the 32nd SGAI Conference, Cambridge, 2012, Springer</li><li>• Rommelfanger, H. (1994), Fuzzy Decision Support Systeme, Springer Verlag.</li></ul>
Leistungsnachweis	Referat (45 min), 50% Mündliche Befragung (15 min), 50%

# Gamification von Informations- und Anwendungssystemen

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Gamification von Informations- und Anwendungssystemen
Modulverantwortliche	Thomas Voit
Vorkenntnisse	Grundlagen der Wirtschaftsinformatik, Software Engineering
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenz, 85 Stunden Vor- und Nachbereiten des Lehrstoffs und des Vortrags
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung mit praktischen Übungen und Vortrag
Semesterturnus	Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Die Identifikation und Beschreibung motivierender Spielmechanismen als generische Entwurfsmuster fördert das Abstraktionsvermögen und die Analysefähigkeiten. Die Anwendung der generischen Entwurfsmuster ermöglicht die Gestaltung innovativer Anwendungskonzepte und -systeme, die auf eine dauerhafte Motivation der Anwender abzielen.
Lernziel	Identifizieren und Beschreiben motivierender Spielmechanismen und Erwerb der Fähigkeit, diese Mechanismen hinsichtlich ihrer Wirkung und Eignung kritisch zu beurteilen und auszuwählen, um motivierender Informations- und Anwendungssysteme zu gestalten
Schlüsselqualifikation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Abstraktionsvermögen und Analysefähigkeit durch die Identifikation und Beschreibung motivierender Spielmechanismen als generische Entwurfsmuster</li><li>• Sozialkompetenz durch die Auseinandersetzung mit der Wirkung motivationaler Anreizmechanismen auf unterschiedliche Spielertypen</li></ul>
Lehrinhalte	<p>Theoretische Grundlagen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Psychologische Motivationstheorien zur Wirkung motivationaler Anreizsysteme</li><li>• Gamification Frameworks zum Einsatz von Spielformen, Spielelementen und Spielertypen</li></ul> <p>Gamification Patterns:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identifikation und Beschreibung motivierender Spielmechanismen als generische Entwurfsmuster (Gamification Patterns)</li><li>• Vorgehensmodell zur Anwendung der Entwurfsmuster bei der Gestaltung motivierender Informations- und Anwendungssysteme</li></ul> <p>Praktische Übung und Vortrag:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kritische Analyse gamifizierter Informations- und Anwendungssysteme in unterschiedlichen Domänen</li><li>• Gestaltung eines eigenen gamifizierten Informations- oder Anwendungssystems unter Anwendung der identifizierten Gamification Patterns</li></ul>



## Literatur

- Burke, B.: Gamify. How Gamification motivates people to do extraordinary things, Brookline (Bibliomotion) 2014.
- Cooper, A.; Reimann, R.; Cronin, D.: About Face. Interface und Interaction Design, Heidelberg (mitp) 2010.
- Dignan, A.: Game Frame. Using Games as a Strategy for Success, New York (Free Press) 2011.
- Hugos, M.: Enterprise Games. Using Game Mechanics to Build a Better Business, Chicago (Center for Systems Innovations) 2012.
- Huizinga, J.: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek (Rowohlt) 1987.
- Janaki, K.; Herger, M.: Gamification at Work. Designing Engaging Business Software, o.O. (Interaction Design Foundation) 2013.
- Kapp, K. M.: The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education, San Francisco (Wiley) 2012.
- Kapp, K. M.: The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook. Ideas into Practice, San Francisco (Wiley) 2014.
- McGonigal, J.: Besser als die Wirklichkeit. Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, München (Heyne) 2012.
- Reeves, B.; Read, J. L.: Total Engagement. Using Games and Virtual Worlds to Change the Way People Work and Businesses Compete, Boston (Harvard Business Press) 2009.
- Wendel, S.: Designing for Behavioural Change. Applying Psychology and Behavioural Economics, Sebastopol (O'Reilly) 2014.
- Werbach, K.; Hunter, D.: For the Win. How Game Thinking can revolutionize your Business, Philadelphia (Wharton) 2012.
- Zichermann, G.; Linder, J.: The Gamification Revolution. How leaders leverage game mechanics to crush the competition, New York (McGraw Hill) 2012.

## Leistungsnachweis

Seminarleistung bestehend aus einem Referat (20 Minuten) und einer Studienarbeit als praktische Leistung, die während der viertägigen Blockphase im Team erbracht wird (Aufwand pro Teammitglied 1 Personentag). Gewichtung Referat zur Studienarbeit 1/3 zu 2/3.

## Global Software Engineering

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Global Software Engineering
Modulverantwortliche	Patricia Brockmann
Dozent(en)	Patricia Brockmann
Vorkenntnisse	Software Engineering; Project Management; English
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit 85 Stunden Vor- und Nachbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Projektseminar
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Englisch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Integration von Konzepten aus Software-Engineering und Projektmanagement mit interkulturellen Fähigkeiten, um die verteilte Entwicklung von betrieblichen Informationssystemen zu planen, zu analysieren, zu entwickeln und zu leiten.
Lernziel	Die Globalisierung der Softwareentwicklung verlangt für das erfolgreiche Projektmanagement neue Fähigkeiten. Spezielle Methoden zur Unterstützung dieser neuen, globalen Herausforderungen des Projektmanagers werden erforscht.
Schlüsselqualifikation	- Management- und Koordinationsfähigkeiten - Interkulturelle Fähigkeiten, um in internationalen Teams zu kommunizieren und zu kooperieren.
Lehrinhalte	Simulation eines verteilten, globalen Software-Engineering-Projekts in Echtzeit Studierenden arbeiten in Projektgruppen, bevorzugt mit ausländischen Partnern, um ein gemeinsames Software-Engineering-Projekts zu realisieren.
Literatur	"Cultures and Organizations: Software of the Mind, Intercultural Cooperation and its Importance for Survival", Hofstede, G., et.a., McGraw-Hill 2010. "Global Software Development Handbook", Sangwan, et.al, Auerbach 2006.
Leistungsnachweis	Seminarleistung: Erstellung, Präsentation und schriftliche Dokumentation eines internationalen Software-Projekts auf Englisch (10 Seiten) mit Referat (45 Min). Gewichtung: 50% schriftliche Dokumentation, 50% Referat.

# Grundlagen der stochastischen Simulation

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Grundlagen der stochastischen Simulation
Modulverantwortliche	Harald Stieber
Dozent(en)	Harald Stieber
Vorkenntnisse	Mathematik III (Statistik)
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit 85 Stunden für die Projektaufgabe, Vor- und Nachbearbeitung des Lehrstoffs und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Simulation ist die wirklichkeitsnahe Darstellung oder Nachbildung realer Systeme, die eine einfachere, schnellere, billigere oder ungefährlichere Untersuchung als das Original erlaubt. Bei der stochastischen Simulation handelt es sich um eine "experimentelle" Methode zur Untersuchung von Systemen, deren Komplexität eine analytische Behandlung nicht (oder nur sehr schwer) ermöglicht. Sie wird verwendet für Systeme, deren Eingabedaten oder Parameter von zufälligen Einflüssen abhängen. Diese Vorlesung gibt einen Einblick in die mathematischen Grundlagen sowie einige praxisnahe Anwendungen.
Lernziel	Kenntnis der grundlegenden mathematischen Modelle. Fähigkeit, für reale Probleme - bei welchen der Zufall eine Rolle spielt - stochastische Simulationsmodelle aufzustellen, auszuführen und die Ergebnisse zu interpretieren.
Schlüsselqualifikation	Logisches Denkvermögen
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>- Erzeugung von Zufallszahlen</li><li>- Homogene und nichthomogene Poissonprozesse</li><li>- Warteschlangen</li><li>- Statistische Datenanalyse simulierter Daten</li><li>- Varianzreduktion</li><li>- Anwendungen</li></ul>
Literatur	Ross, Sh. M. Simulation, Academic Press, 2002
Leistungsnachweis	Schriftlich (60 Minuten, 60%) und Projektaufgabe (Arbeitsaufwand 8 Stunden, 40%)
Hilfsmittel	
Zulassungsvoraussetzung	

## Information Management Challenge

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Information Management Challenge
Modulverantwortliche	Rainer Groß
Vorkenntnisse	
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon 65 Stunden Präsenz sowie 85 Stunden Vor- und Nachbereiten des Lehrstoffes im Rahmen von Projektarbeit
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Projektseminar mit Vorträgen
Semesterturnus	Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Das Modul unterstützt das Ziel: ...Einsatz von Prinzipien und Methoden zur effizienten Informationsnutzung in Unternehmen unter Einschluss vernetzter Kommunikationssysteme.
Lernziel	<p>Im Rahmen der Veranstaltung wird zusammen mit einem Unternehmen eine aktuelle IT relevante Problemstellung des Unternehmens von den Studierenden analysiert und ein Lösungsansatz erarbeitet. Die Studierenden arbeiten dabei in miteinander um den besten Lösungsansatz konkurrierenden Gruppen (Information Management Competition). Am Ende der Veranstaltung verfügen die Studierenden über folgende Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fachkompetenz: Die Studierenden erhalten einen Einblick in eine konkrete Unternehmenssituation, der zugehörigen IT Landschaft sowie der Information Management Herausforderung ( z.B. Social CRM, Enterprise IT Architekturen, Wissensmanagement, variiert mit den aktuellen Fragestellungen des beteiligten Unternehmens). Für dieses Themenfeld der Wirtschaftsinformatik (Information Management Herausforderung) erhalten und erarbeiten sich die Studierenden vertiefte Kenntnisse hinsichtlich Geschäftsprozessen, IT Systemen und organisatorischen Abhängigkeiten.</li><li>• Methodenkompetenz: Fähigkeit eine IT relevante Problemstellung im Unternehmenskontext zu analysieren, dafür eine unter betriebswirtschaftlichen, organisatorischen und IT Aspekten sinnvolle und nutzenstiftende Lösung zu entwickeln und dabei relevante Werkzeuge wie Projektmanagement und Web 2.0 zielgerichtet einzusetzen. Darüberhinaus sollen die Studierenden lernen aus der im Internet zur Verfügung stehenden Informationsflut die für die Aufgabenstellung relevanten Informationen herauszuarbeiten und für die Management-/Entscheidungsebene im Unternehmen aufzubereiten ("digital content curation").</li><li>• Soziale Kompetenz: Organisation, Planung, Aufgabenverteilung und Entscheidungsfindung im Team</li></ul>
Schlüsselqualifikation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Teamfähigkeit,</li><li>• Problemlösen (kreative Problemlösungen, Analyse und Klassifikation von Problemen, das Auffinden von Lösungen)</li></ul>

- Denkweisen (abstraktes und logisches Denken),
- Umgang mit wissenschaftlicher Literatur ("digital content curation"),
- Schreiben (wissenschaftliches Schreiben),
- Vortragen (Präsentationsfähigkeiten, Fachvorträge),
- Organisationskompetenz.

## Lehrinhalte

### Wichtige Info:

Die Veranstaltung findet in Zusammenarbeit mit Siemens GS IT statt. Dabei werden u.a. Dozenten von Siemens GS IT einführende Vorträge geben, so dass Sie den firmenspezifischen Hintergrund und die relevanten IT Systeme besser einordnen und verstehen können.

Im Rahmen der Veranstaltung wird zusammen mit einem Unternehmen eine aktuelle Problemstellung des Unternehmens von den Studierenden analysiert und ein Lösungsansatz erarbeitet. Je nach Problemstellung kann der Lösungsansatz ein Konzept, ein Software-Prototyp oder beides sein. Die Studierenden arbeiten dabei in miteinander um den besten Lösungsansatz konkurrierenden Gruppen (Information Management Competition). Das notwendige Hintergrundwissen wird den Studierenden zu Beginn der Veranstaltung in Theorieblöcken durch die Dozenten und Unternehmensvertreter vermittelt. Außerdem erhalten sie projektbegleitend Coaching durch die Dozenten. Jede studentische Arbeitsgruppe stellt am Ende des Semesters ihr Ergebnis vor, das von einer Jury aus Dozenten und Unternehmensvertretern zusammen mit der schriftlichen Ausarbeitung bewertet und in eine Rangordnung gebracht wird.

## Literatur

Themenabhängig

## Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation (30 Min. + 15 Min. Fragen) und 15 seitige schriftliche Ausarbeitung. Abschlusspräsentation und schriftliche Ausarbeitung ergeben mit je 50 % Anteil die Gesamtnote. Aufgrund des Veranstaltungsdesigns herrscht weitgehende Anwesenheitspflicht. Die konkreten Termine werden zu Beginn der Veranstaltung bekanntgegeben.

# Informationssystemmodellierung und Erkenntnistheorie

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Informationssystemmodellierung und Erkenntnistheorie
Modulverantwortliche	Alfred Holl
Vorkenntnisse	Grundlagen Wirtschaftsinformatik, Software Engineering
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit, 85 Stunden für Vorbereitung von Referat und Ausarbeitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Seminar (Master)
Semesterturnus	Winter- bzw. Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und Englisch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Die Informationssystemmodellierung mit ihren kognitiven Voraussetzungen ist ein Kerngebiet der Wirtschaftsinformatik. Das große Gebiet der nicht-formalen Methoden, zu denen erkenntnistheoriebasierte gehören, gewinnen bei der Entwicklung von Informationssystemen immer mehr an Bedeutung und werden so auch für Absolventen der Wirtschaftsinformatik beruflich immer wichtiger.
Lernziel	Kenntnis erkenntnistheoretischer Bedingungen der Modellierung von Informationssystemen Kenntnis kognitiver, psychologischer und sozialer Einflüsse auf Software-Entwicklung und -Einsatz ("human factor") Kenntnis psychologischer und sozialer Auswirkungen der Informations-Technologie Fähigkeit mit den unerwünschten Konsequenzen der kognitiven Randbedingungen der Modellierung betrieblicher Informationssysteme bewusst und professionell umzugehen
Schlüsselqualifikation	Fähigkeit zur Modellierung komplexer Probleme Umgang mit wissenschaftlicher Literatur wissenschaftlich-technisches Schreiben Präsentationsfähigkeiten
Lehrinhalte	Interdisziplinäre Blicke auf die Entwicklung von Informationssystemen (nicht aus der Perspektive der Informatik)  Eine Auswahl der folgenden Themen: <ul style="list-style-type: none"><li>• Aufwandsschätzung von IT-Projekten auf erkenntnistheoretischer Grundlage</li><li>• Analogisches Denken</li><li>• Multiperspektivität</li><li>• Grundsätze ordnungsmäßiger Modellierung (Jörg Becker)</li><li>• Erkenntnistheoretische Beurteilung der Geschäftsprozessmodellierung</li><li>• Erkenntnistheoretische Beurteilung der objektorientierten Modellierung</li><li>• Prädisposition (Vorwissen, Psyche) des Systemanalytikers als Erkenntnissubjekt</li><li>• Besonderheiten der Erkenntnisobjekte (Einsatzbereiche) der Wirtschaftsinformatik</li><li>• Beziehung von Erkenntnissubjekt und Erkenntnisobjekt bei der Modellentwicklung</li><li>• Kritischer Realismus und evolutionäre Erkenntnistheorie</li></ul>

- Changed / Creeping Requirements Management
- Qualitätsvergleich von Modellierungstools
- ISO 9000
- Software-Entwicklung und menschliches Problemlöseverhalten
- Software-Entwicklung und Kreativität(sförderung), Bewusstseinszustände
- Software-Entwicklung und der Programmieranfänger
- Software-Entwicklung im Unterricht an Hochschulen (SEUH Tagungsreihe)
- Software-Entwicklung und Unterricht in Systemanalyse, im Programmieren
- Software-Entwicklung und Organisations/Arbeitspsychologie/Gruppendynamik
- Software-Entwicklung und die Kommunikation Anwender - Entwickler
- Software-Einsatz und Ängste/Akzeptanz beim Benutzer
- Software-Einsatz und Organisations/Arbeitspsychologie/Gruppendynamik
- Software-Einsatz und Gedächtnis/Lern/Wahrnehmungspsychologie
- Software-Einsatz und Ergonomie

## Literatur

- Backlund, Per: On the research approaches employed at recent European Conferences on Information Systems ( ECIS 2002 – ECIS 2004). In: Proceedings of the 13<sup>th</sup> European Conference on Information Systems, Regensburg 2005
- Hevner, Alan R.; March, Salvatore T.; Park, Jinsoo; Ram, Sudha: Design science in information systems research. MIS Quarterly 28(2004) 1, 75-105
- Holl, Alfred: Empirische Wirtschaftsinformatik und evolutionäre Erkenntnistheorie [Information systems as an empirical science and evolutionary epistemology] In: Becker, Jörg et al. (ed.): *Wirtschaftsinformatik und Wissenschaftstheorie. Bestandsaufnahme und Perspektiven*. Wiesbaden: Gabler 1999, 163-207, ISBN 3-409-12002-5. English translation on my homepage.
- Holl, Alfred; Paetzold, Felix; Breun, Robert: *The role of cooperative cyclic knowledge gain in IS anti-aging* [= Rapporten från Växjö Universitet (Matematik, naturvetenskap och teknik) 2009]. Växjö: Växjö University Press 2008. Forthcoming
- Holl, Alfred; Maydt, Dominique: Epistemological foundations of requirements engineering. In: Erkollar, Alptekin (ed.): *Enterprise and business management. A handbook for educators, consultants and practitioners*. Marburg: Tectum 2007, 31-58, ISBN 978-3-8288-9282-8 [extended congress paper for *Requirements Days, Nuremberg, Germany, May 2006*
- Holl, Alfred; Feistner, Edith: *Mono-perspective views of multi-perspectivity: IS modeling and 'The blind men and the elephant'*. Växjö: Växjö University Press 2006 [= Acta Wexionensia 87/2006 (Information Systems)]; short version = contribution to: *Information Systems Research in Scandinavia (IRIS'27)*, Falkenberg/Sweden 2004, CD-ROM.

## Leistungsnachweis

Referat (75 min, 50 %) und schriftliche Ausarbeitung (15 Seiten, 50 %) je Zweiergruppe.

## IT in der Bauwirtschaft

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	IT in der Bauwirtschaft
Modulverantwortliche	Peter Rausch
Dozent(en)	Peter Rausch
Vorkenntnisse	Grundlegende Kenntnisse über BI, ERP, Satellitennavigation oder die Bauwirtschaft sind hilfreich, aber nicht zwingend erforderlich.
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenz, 85 Stunden Vor- und Nachbereiten
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung und Ideenwettbewerb
Semesterturnus	Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Vertiefung und Anwendung der Fachkenntnisse im Bereich der Anwendungssysteme und Schulung des interdisziplinären Denkens. Aufzeigen der Querverbindungen zwischen Wirtschaft und IT.
Lernziel	Am Ende der Lehrveranstaltung sollen die Studierenden über fundierte Kenntnisse zu den im Kurs angesprochenen Themenfeldern verfügen. Die Studierenden sollen relevante Begriffe kennen und die Fähigkeit haben, sicher mit ihnen umgehen können. Ferner sollen die Studierenden befähigt werden, das Erlernte in der Arbeitswelt anwenden zu können. Durch Teamarbeiten soll darüber hinaus die Sozialkompetenz der Studierenden gestärkt werden. Die Studierenden sollen in der Lage sein, Probleme der Prozessabläufe und des Controllings in der Bauwirtschaft zu analysieren und im Rahmen einer Gruppenarbeit neue Lösungsansätze zu gestalten. Des Weiteren soll das interdisziplinäre Denken geschult werden.
Schlüsselqualifikation	Befähigung zur selbständigen Analyse und Lösungsgestaltung, Klassifikation von Problemen. Förderung der Sozialkompetenz. Interdisziplinarität.
Lehrinhalte	Die Studierenden erhalten in dem Kurs einen vertiefenden Einblick zu folgenden Themenfeldern: - Einsatz moderner IT in der Bauwirtschaft - Prozessgestaltung in der Bauwirtschaft - Nutzung und Entwicklung von satellitengestützten Maschinenführungssystemen - Analysemöglichkeiten mit Business Intelligence
Literatur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kress, André/ Staufer, Jonathan/ Rausch, Peter/ Schreiber, Fritz/ Stumpf, Michael: A GNSS-based approach to demolition and deconstruction. In: PositionIT, August 2016, South Africa.</li><li>• Rausch, Peter/ Schreiber, Fritz/ Diegelmann, Michael: GNSS for material flow control and landfill management. In: PositionIT, Mar/Apr 2014, South Africa.</li><li>• Rausch, Peter/ Schreiber, Fritz/ Diegelmann, Michael: Closed loop controlling approaches for projects in the earth moving and road construction industry; in:</li></ul>



Proceedings of the 2nd International Conference on Machine Control and Guidance, March 9th-11th, 2010, University of Bonn.

- Rausch, Peter/ Schreiber, Fritz/ Diegelmann, Michael: New controlling system for earth moving and road construction, in: PositionIT, Aug/Sept 2010.
- Rausch, Peter/ Schreiber, Fritz/ Diegelmann, Michael: Effiziente Prozessgestaltung im Erd- und Straßenbau durch den Einsatz von satellitengestützten Entscheidungsunterstützungssystemen; in: Wirtschaftsinformatik, 50. Jg., H. 4, 2008.

Leistungsnachweis

schriftliche Ausarbeitung und Präsentation

# IT-Controlling

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	IT-Controlling
Modulverantwortliche	Wolfgang Bremer
Vorkenntnisse	Informationsmanagement
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenz, 85 Stunden Vor- und Nachbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung kombiniert mit seminaristischem Unterricht
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Als <b>Kombination</b> von <b>betriebswirtschaftlichem</b> und <b>Informatikwissen</b> unterstützt das Modul IT Controlling direkt das Studienziel: Ausbildung in Theorie und im Einsatz von Prinzipien und Methoden zur effektiven und effizienten Informationsversorgung. Die Studierenden lernen <b>Methoden und Lösungsansätze Sicherstellung der Effektivität und Effizienz der internen und fremdbezogenen IT</b> im Unternehmen.
Lernziel	Die Teilnehmer analysieren und gestalten die wichtigsten Handlungsfelder eines IT Controllers, der vergleichbar mit einem Copiloten des IT Leiters (CIO) transparenzsichernd und entscheidungsvorbereitend bei der Leitung der IT Abteilung wirkt. Die Teilnehmer hinterfragen und entwickeln monetäre und nicht monetären Methoden zur organisatorischen und prozessualen Ausrichtung des IT Controllings in einem Unternehmen. Die Ergebnisse werden in einem Abschlußbericht zusammengefasst.
Schlüsselqualifikation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Problemlösen (kreatives Problemlösen, Analyse und Klassifikation von Problemen, Identifikation von Lösungen)</li><li>• Organisationskompetenz (Verstehen und Entwickeln von organisatorischen Lösungsansätzen für die Problemstellungen des IT Controllings)</li><li>• Denkweise (abstraktes und logisches Denken)</li><li>• Vortragen (Präsentation der Ausarbeitungen)</li><li>• Teamfähigkeit im Rahmen von Gruppenarbeit bei der Bearbeitung von Fallstudien und Übungen</li><li>• Verbesserung der Englischkenntnisse beim Bearbeiten von englischsprachigen Artikeln</li></ul>
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aufgaben, Methoden und Organisation des IT-Controlling</li><li>• Beitrag der Informationstechnologie zum Unternehmenserfolg</li><li>• Sicherstellung der Wirtschaftlichkeit von IT-Investitionen</li><li>• Kosten- und Leistungsverrechnung des IT-Bereichs</li><li>• Controlling bei Fremdbezug von IT-Dienstleistungen (Outsourcing)</li><li>• Aufbereitung von Berichten für das Management - Storytelling</li><li>• Werkzeuge: IT Balanced Scorecard, TCO (Total Cost of Ownership), SLA (Service Level Agreement), Benchmarks, etc.</li><li>• Aktuelle Entwicklungen im IT Controlling</li></ul>

**Primärliteratur:**

- Gadatsch**, Andreas, Mayer, Elmar: Masterkurs IT-Controlling, Springer, ISBN 978-3-658-01589-3
- Helmke** S. (Hrsg.), Managementorientiertes IT-Controlling und IT-Governance, Springer, 2016, ISBN 978-3658079895
- Kesten** / Müller / Schröder: IT-Controlling, IT-Strategie, Multiprojektmanagement, Projektcontrolling und Performancekontrolle, 2013, Vahlen, ISBN 978-3-8006-4534-3
- Nussbaumer Knaflic**, Storytelling mit Daten, Die Grundlagen der effektiven Kommunikation und Visualisierung mit Daten, München Verlag Franz Vahlen, ISBN 978-3-8006-5374-4

**Sekundärliteratur:**

- Gadatsch, Andreas: IT-Controlling für Einsteiger, Praxiserprobte Methoden und Werkzeuge, Springer, ISBN 978-3-658-13579-9
- Gadatsch, Andreas: IT-Controlling, Praxiswissen für IT-Controller und Chief-Information-Officer, Springer, ISBN 978-3-8348-2429-5
- Klein, Andreas et al.: Reporting und Business Intelligence, Haufe Gruppe, Freiburg, ISBN: 978-3-648-08826-5
- Klein, Andreas et al.: Visualisierung von Managementberichten, Haufe Gruppe, Freiburg, ISBN 978-3-648-06791-8
- Marx Gomez, Junker, Odebrecht: IT-Controlling, Strategien, Werkzeuge, Praxis, Erich Schmidt Verlag, 2009, ISBN 978 3 503 10391 1
- Kütz, Martin et al., IT-Controlling, Praxis der Wirtschaftsinformatik, HMD Heft 254, April 2007
- Kütz, Martin: IT-Controlling für die Praxis, Konzeption und Methoden, 2. Auflage, 2013, dpunkt.verlag, ISBN 978-3-86490-003-7
- Kütz, Martin: Projektcontrolling in der IT, Steuerung von Projekten und Projektportfolios, dpunkt.verlag, 2012, ISBN 978-3-89864-756-4
- Schneegans, M., IT-Providermanagement: Externe Provider optimal steuern Gebundene Ausgabe – 6. November 2017, Hanser, ISBN 978-3-44645-332-6
- Taschner, Andreas : Management Reporting : Erfolgsfaktor internes Berichtswesen, Wiesbaden, Springer Gabler, 2013, ISBN: 978-3-8349-3370-6
- Tiemeyer, Ernst: Handbuch IT-Management, Konzepte, Methoden, Lösungen und Arbeitshilfen für die Praxis, Hanser Verlag, 6. überarbeitete und erweiterte Auflage. 2017

## Leistungsnachweis

Die lückenlose Anwesenheit ist dringend empfohlen.  
 Der Leistungsnachweis besteht aus einer **schriftlichen Ausarbeitung** (20 Seiten) und einem **zugehörigen Referat** (45 Minuten). Die Gewichtung der schriftlichen Ausarbeitung gegenüber dem Referat erfolgt im Verhältnis 2/3 zu 1/3.

# IT-Supplier Relationship Management

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	IT-Supplier Relationship Management
Modulverantwortliche	Wolfgang Bremer
Vorkenntnisse	Grundkenntnisse im IT Management  Gute Englischkenntnisse
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon 65 Präsenzzeit in Vorlesungen und Übungen 60 Stunden Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffes 25 Stunden Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung mit Übungen
Semesterturnus	Winter- bzw. Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Das Modul IT-Supplier Relationship Management unterstützt direkt das Studienziel: Ausbildung in Theorie und im Einsatz von Prinzipien und Methoden zur effektiven und effizienten Informationsversorgung.
Lernziel	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fachkompetenz: Die Teilnehmer erwerben Kenntnisse über die wichtigsten Handlungsfelder eines IT Vendor Managers, wie z.B. IT Sourcing und laufende Führung von IT-Dienstleistern.</li><li>• Methodenkompetenz: Vermittlung von monetären und nicht monetären Methoden zur Steuerung und Positionierung des IT Sourcings in einem Unternehmen</li></ul>
Schlüsselqualifikation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Problemlösen (kreatives Problemlösen, Analyse und Klassifikation von Problemen, Identifikation von Lösungen),</li><li>• Organisationskompetenz (Verstehen und Entwickeln von organisatorischen Lösungsansätzen für die Problemstellungen des IT-Outsourcings),</li><li>• Denkweisen (abstraktes und logisches Denken),</li><li>• Vortragen (Präsentation der Übungsergebnisse in Fallstudien),</li><li>• Teamfähigkeit im Rahmen von Gruppenarbeit bei der Bearbeitung von Fallstudien und Übungen,</li><li>• Verbesserung der Englischkenntnisse beim Bearbeiten von englischsprachigen Artikeln.</li></ul>
Lehrinhalte	Die Veranstaltung widmet sich dem breiten Spektrum an IT-Outsourcing-Möglichkeiten in strukturierter Weise und zeigt Handlungsoptionen und Steuerungsinstrumente für auslagernde Unternehmen auf. Folgende Themenschwerpunkte werden abgedeckt:  <ol style="list-style-type: none"><li>1. Grundlagen und Definitionen, Zugrundeliegende Theorien</li><li>2. Chancen und Risiken im Outsourcing des IT Betriebes</li><li>3. IT Provider Lebenszyklus</li><li>4. Vertragswesen: Due Diligence &amp; Vertragsgovernanc</li><li>5. Supplier Relationship Management &amp; Provider Governance</li><li>6. Besonderheiten von Nearshore- und Offshore Beziehungen</li></ol>

## 7. SRM Systeme für das Management des Provider Lebenszyklus

### Literatur

Carmel, Erran, and Tjia, Paul: Offshoring Information Technology - Sourcing and Outsourcing to a Global Workforce, Cambridge, 2005 - Cambridge University Press. ISBN-13: 978-0521843553

Oshri, Ilan: The Handbook of Global Outsourcing and Offshoring, 2009, Palgrave, Macmillan Education, 2nd edition. ISBN-13: 978-1137437426 – (3rd edition since January 23rd, 2015)

Gründer, Torsten: IT-Outsourcing in der Praxis: Strategien, Projektmanagement, Wirtschaftlichkeit, Erich Schmidt Verlag GmbH & Co, 2010

Bradler, Julian und Mödder, Florian: SAP Supplier Relationship Management, SAP Press, 2012

Appelfeller, Wieland: Supplier Relationship Management: Strategie, Organisation und IT des modernen Beschaffungsmanagements, Gabler Verlag, 2011

Cetin, Deniz: Das Konzept Supplier Relationship Management: Die aktuelle Bedeutung und Trends von Softwareeinsatz im Einkauf, VDM Verlag Dr. Müller, 2007

### Leistungsnachweis

Schriftliche Prüfung (90 min)

## Komplexe vernetzte Systeme

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Komplexe vernetzte Systeme
Modulverantwortliche	Reinhard Eck
Vorkenntnisse	Bachelor: Mathematik, Systemanalyse (Algorithmik, Anwendungsfallanalyse, );  Interesse an der Analyse von Zusammenhängen in komplexen technischen, wirtschaftlichen oder sozialen Systemen
Arbeitsaufwand	ca. 60 LV-Stunden Präsenz (Veranstaltung mit Anwesenheitspflicht)= 45h; ca. 50-60 h Literaturstudium; ca. 50-60 h für Anfertigung des Seminarvortrags / Praktikums und der Ausarbeitung dazu.
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Seminar mit Vorlesungsanteil, Vorträgen, Ausarbeitungen dazu und ggf. Praktikumsarbeiten
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Die LV baut auf den im Bachelorstudium angelegten Kenntnissen und Fähigkeiten zur Systemanalyse auf und vertieft die Kenntnisse und ggf. die Fertigkeiten zur Analyse komplexer Zusammenhänge in einem Anwendungsfeld. Schwerpunkt liegt auf der Anwendung informatischer und mathematischer Methoden bei der Systemanalyse
Lernziel	Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls: können die Studierenden formale mathematische Beschreibungsmittel und Beschreibungsheuristiken anwenden. Sie sind in der Lage komplexe Systeme zu analysieren, Beschreibungs- und Verhaltensmodelle für diese zu erzeugen und ihr Verhalten durch Simulation zu evaluieren. Aus den Ergebnissen können ggf. Strukturentscheidungen abgeleitet und Verhaltensänderungen begründet werden.
Schlüsselqualifikation	Vertiefter Umgang mit Fachliteratur, vernetztes Denken, Übertragen von Gelerntem zwischen unterschiedlichen Disziplinen; wissenschaftliches Arbeiten
Lehrinhalte	Inhalt:  Ein System ist ein Verbund von Elementen / Komponenten, die miteinander in Beziehung stehen und interagieren. Das System tritt über definierte Schnittstellen mit seiner Umwelt (anderen Systemen, Akteuren) in Verbindung. Die Interaktion umfasst Informations-, Energie- und Materieaustausch.  Ein Komplexes System ist ein System, dessen Verhalten sich durch die gegenseitige Beeinflussung seiner Komponenten ergibt. Dabei ist es nicht einfach aus einer Kombination des jeweiligen Verhaltens seiner Komponenten beschreibbar, sondern besitzt durch Synergieeffekte darüber hinausreichende Eigenschaften (Emergenz).  Unter die Def. von komplexen Systemen fallen technische und natürliche Information verarbeitende Systeme, ökologische Systeme, sowie soziale Systeme, z.B. betriebliche und politische Organisationen, soziale Gruppen.  Die Veranstaltung ist darauf ausgerichtet, informatische bzw. mathematische

Beschreibungsmittel und Beschreibungsheuristiken zu erfassen und zu wiederzugeben und diese exemplarisch zur Verhaltenssimulation bzw. -Prognose auf konkrete Situationen anzuwenden.

Im Seminar werden die folgenden **Themenbereiche** behandelt:

## **Einleitung / Überblick**

Begriff System, komplex vs. kompliziert, Rechnernetze, Internet of things, cyber physical systems, Sensornetze, komplexe Ereignisbearbeitung, Komplexe Produktions- und Prozesstechnische Anlagen, Soziale Systeme und Organisationen; soziale Netze; Zusammenspiel von Organisationen, Organisationen aus Organismen, Ökosysteme

## **Grundlagen – Graphentheorie**

- Ausgewählte Kapitel aus der algorithmischen Graphentheorie
- Netzwerktheorie und Netzwerkanalyse

## **Grundlagen – Systemtheorie / Regelungstheorie / Fuzzy-Logik**

- Lineare Systeme / Nichtlineare Systeme

## **Adaptive Systeme / Lernen**

### **Kausalität**

## **Beschreibung und Simulation komplexer Systeme / emergentes Verhalten**

## **Fallstudien / Praktische Anwendungen**

- Systemanalyse
- Zusammenhangsanalyse u Beeinflussungsanalyse
- Kausalitätsanalyse
- Modellbildung
- Simulation
- Vorhersage

## Literatur

### **Literatur: (einführend)**

Bertalanffy, Ludwig von: General System Theory – Foundations, Development, Applications. New York (George Braziller) 2006. (erste Auflage 1969)

Brand, Frank: Komplexe Systeme. (Oldenbourg Verlag) München.

Dörner, Dietrich: Die Logik des Misslingens. Strategisches Denken in komplexen Situationen. (Rowohlt) Hamburg 2003.

Gekov, Alexander: Fuzzy Networks for Complex Systems. Berlin (Springer) 2010.

Masak, Dieter: Digitale Ökosysteme. Berlin (Springer) 2009.

Vester, Frederic : Die Kunst vernetzt zu denken. (dtv) München 2002.

Vester, Frederic: Neuland des Denkens. (DVA) Stuttgart 1980.

**Speziell:**

Lit. aus den verfügbaren digitalen Bibliotheken (u.a. SpringerLink, ACM, IEEE, Elsevier, ...)

zu den Bereichen:

Complex Systems; Systems Theory; Complex Event Processing; Cyber Physical Systems; Selbstorganisation, Emergentes Verhalten, ...)

Leistungsnachweis

durch Vortrag / Projekt mit Ausarbeitung; schriftliche Befragung (60min)



# Kryptographische Protokolle

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Kryptographische Protokolle
Modulverantwortliche	Hans Delfs
Vorkenntnisse	Grundkenntnis kryptographischer Methoden
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit, 85 Stunden für Erarbeitung des Vortrags, Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffs, Prüfungsvorbereitung.
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Seminar
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Angesichts des Anwachsens elektronischer Kommunikation gewinnen Fragen der Informationssicherheit rasch an Bedeutung. Für IT-Experten ist es wichtig, kryptographische Techniken zum Schutz von Informationen und Daten zu kennen.
Lernziel	<ul style="list-style-type: none"><li>• Höhere kryptographische Protokolle für verschiedene Anwendungsbereiche kennen und verstehen.</li><li>• Eignung kryptographischer Primitive analysieren und bewerten können.</li><li>• Verschiedene kryptographische Primitive zu einer Problemlösung kombinieren können.</li><li>• Kryptographische Protokolle und ihre theoretischen Grundlagen auf wissenschaftlichem Niveau mündlich und schriftlich beschreiben können.</li></ul>
Schlüsselqualifikation	Die anspruchsvollen Themen sind ausgezeichnet geeignet, die Fähigkeiten zur Anwendung wissenschaftlicher Methoden zu schulen und das Abstraktionsvermögen und die analytischen Fähigkeiten zu stärken.
Lehrinhalte	<p>In vielen Bereichen der Informatik sind anspruchsvolle Aufgaben zur Informationssicherheit zu lösen, wie z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identitäts- und Rechtemanagement</li><li>• Zugangskontrolle zu Systemen</li><li>• sichere Ende-zu-Ende-Kommunikation in verteilten Anwendungssystemen</li><li>• Bezahlssysteme in B2C- und B2B-E-Commerce-Anwendungen</li></ul> <p>Zur Lösung dieser Aufgaben werden die Grundbausteine der Kryptographie (symmetrische und asymmetrische Verschlüsselung, digitale Signaturen, kryptographische Hashfunktionen, MACs, Zertifikate), auch kryptographische Primitive genannt, zu kryptographischen Protokollen kombiniert. Inhalt dieser Lehrveranstaltung sind wichtige und typische Protokolle und die ihnen zugrunde liegenden theoretischen Konzepte.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Schlüsselaustausch</li><li>• Authentifizierungs- und Identifizierungsprotokolle</li><li>• Interaktive Beweissysteme</li></ul>

- Zero-Knowledge-Protokolle
- Commitments
- Secret Sharing, Secure Multiparty Computation
- digitales Bargeld
- Kryptowährungen, Blockchain-Technologie
- Micropayment
- elektronische Wahlen.

Schwerpunkte im Wintersemester 2018 sollen u.a. sein: Authentifizierung und Zero Knowledge, neuer Hashstandard SHA-3, Kryptowährungen - Bitcoin, digitales Geld, Blockchain-Technologie und -Anwendungen, Internetwahlen.

#### Literatur

- H. Delfs, H. Knebl, Introduction to Cryptography – Principles and Applications. Springer Book Series on Information Security and Cryptography. Berlin, Heidelberg, New York: Springer-Verlag, 3<sup>rd</sup> edition, 2015.
- C. Boyd, A. Mathuria: Protocols for Authentication and Key Establishment. Springer Book Series on Information Security and Cryptography. Berlin, Heidelberg, New York: Springer-Verlag, 2003.
- Thomas Hardjono, Lakshminath R. Dondeti: Multicast and Group Security. Artech House Computer Security Series, 2003.
- Originalliteratur

#### Leistungsnachweis

Vortrag (60 min, 50 %), schriftliche Ausarbeitung (10 Seiten, 50 %).  
Bei den Vorträgen der Studierenden besteht Anwesenheitspflicht.

# Logistische Informationssysteme

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Logistische Informationssysteme
Modulverantwortliche	Joachim Scheja
Dozent(en)	Joachim Scheja
Vorkenntnisse	Inhalte der (Teil-)Module Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre, Supply Chain Management, Methoden der Entscheidungsunterstützung
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit, 60 Stunden für die Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffes und der Übungsaufgaben, 25 Stunden für die Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung mit integrierten Übungen
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Kenntnis der Grundlagen, Anwenden der Konzepte und Bewerten der Einsatzmöglichkeiten logistischer Informations- und Kommunikationssysteme
Lernziel	<ul style="list-style-type: none"><li>• komplexe logistische System- und Ablaufstrukturen selbständig analysieren und wissenschaftlich einordnen</li><li>• operationale Optimierungsmodelle und -verfahren für logistische Gestaltungs- und Steuerungsprobleme - unter Berücksichtigung bestehender Interdependenzen zwischen Entscheidungen – auswählen, anwenden und ggf. weiterentwickeln</li><li>• innovative Konzepte und Methoden der Logistik analytisch beurteilen und ihre Einsatzchancen und Grenzen kritisch reflektieren und bewerten</li><li>• Wirkungszusammenhänge für Optimierungsberechnungen und Simulationsstudien modellieren und quantifizieren</li></ul>
Schlüsselqualifikation	Fähigkeit zum Verständnis komplexer, vernetzter Systeme, Lernen am Beispiel, Transferfähigkeit
Lehrinhalte	Behandelt werden Ausschnitte aus folgenden Themenkreisen: <ul style="list-style-type: none"><li>• Entscheidungs-, Koordinations- und Abwicklungsebenen der computergestützten Unternehmenslogistik</li><li>• Innovative Logistikkonzeptionen und –strategien (z. B. Supply Chain Management, Quick-Response-Logistik, Postponementstrategien)</li><li>• Systemtypen (z. B. Warenwirtschaftssysteme, Advanced Planning Systems)</li><li>• Einsatzbereiche und Fallbeispiele (z. B. Tourenplanung, Bestandsdisposition, Standortoptimierung)</li></ul>
Literatur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Chopra, S., Meindl, S., Supply Chain Management: Strategy, Planning and</li></ul>

- Operation, 6. Aufl., Upper Saddle River 2015, Prentice Hall
- Law, A.M., Kelton, W.D., Simulation Modeling and Analysis, 5. Aufl., New York et al. 2014, McGraw-Hill
  - Scheja, J., Interaktives Bestandsmanagement im Hochleistungsgrößhandel, Wiesbaden 2001, Gabler
  - Silver, E.A., Pyke, D.F., Peterson, R., Inventory Management and Production Planning and Scheduling, 3. Aufl., New York et al. 1998, John Wiley & Sons
  - Tempelmeier, H., Material-Logistik: Modelle und Algorithmen für die Produktionsplanung und -steuerung in Advanced Planning-Systemen, 7. Aufl., Heidelberg 2008, Springer

Leistungsnachweis

Schriftliche Prüfung (90 Min.)

Hilfsmittel

# Management komplexer Systeme

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Management komplexer Systeme
Modulverantwortliche	Thomas Voit
Dozent(en)	Thomas Voit
Vorkenntnisse	Grundlagen der Wirtschaftsinformatik, Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenz, 85 Stunden Vor- und Nachbereiten des Lehrstoffs und der Seminararbeit
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Seminar
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Die Identifikation und Beschreibung komplexer Systemstrukturen fördert das Abstraktionsvermögen und die Analysefähigkeiten. Kenntnisse über das Zusammenwirken von modell- und datenzentrierten Analysemethoden ermöglicht eine evidenzbasierte Gestaltung und Lenkung effektiver und effizienter Informationssysteme.
Lernziel	Komplexe Systeme von komplizierten und einfachen Systemen unterscheiden können. Verstehen und erklären können, wie sich das Systemverhalten aus zugrunde liegenden Systemstrukturen ergibt. Unterschiedliche Methoden- und Verfahrensklassen zur modell- und datenbasierten Analyse komplexer Systeme kennen und diese im Hinblick auf ihre spezifischen Stärken und Schwächen vergleichen können. Selbst Struktur- und Verhaltensmodelle komplexer Sachverhalte im Rahmen eines iterativen Entwicklungs- und Validierungsprozesses erstellen können. Heuristiken und Lösungsstrategien zur Gestaltung und Lenkung komplexer Systeme kennen und anwenden können.
Schlüsselqualifikation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Abstraktionsvermögen und Analysefähigkeit durch die Modellierung und Analyse komplexer Systemzusammenhänge</li><li>• Problemlösungskompetenz durch die Anwendung von Modellierungsmethoden zur Reduktion und Beherrschung von Systemkomplexität</li><li>• Präsentationskompetenz durch die Darstellung, Veranschaulichung und Erläuterung komplexer Systemzusammenhänge</li></ul>
Lehrinhalte	Die Wirtschaftsinformatik beschäftigt sich mit dem Aufbau und der Funktionsweise von Informationssystemen. Kennzeichen von Informationssystemen ist, dass sie Informationen verarbeiten und, sofern sie nicht selbst Teil des betrieblichen Leistungssystems sind, dessen Leistungserstellung planen, steuern und kontrollieren. Aufgrund der starken Vernetzung sozio-technischer Systeme in Wirtschaft, Verwaltung und Gesellschaft, ist man bei der Planung, Steuerung und Kontrolle derartiger Informationssysteme auf Modelle angewiesen. Diese Modelle müssen einerseits in der Lage sein, die Komplexität der zu gestaltenden und lenkenden Systeme angemessen zu reduzieren, andererseits dürfen diese Modelle die Realität auch nicht zu stark vereinfachen, damit keine entscheidungsrelevanten Informationen verloren gehen. Um

komplexe Systeme effektiv gestalten und lenken zu können, muss man abhängig vom vorhandenen Komplexitätsgrad die richtigen Methoden und Verfahren auswählen. Im Idealfall ergänzen und verzahnen sich hierbei modell- und datenbasierte Analyseverfahren, weshalb sich für dieses Seminar folgende Themenschwerpunkte ergeben:

Modellbasierte Analyse komplexer Systeme:

- Verhaltensorientierte Modellierungsansätze zur Analyse von Kausalzusammenhängen (System Dynamics)
- Strukturorientierte Modellierungsansätze zur Erfassung kausaler Infrastrukturen (Objektorientierte Modellierung)

Datenbasierte Analyse komplexer Systeme:

- Hypothesengetriebene Analyseverfahren zur Überprüfung bereits formulierter Struktur- und Verhaltenshypothesen
- Datengetriebene Analyseverfahren zur Entwicklung neuer Struktur und Verhaltenshypothesen (z.B. mithilfe von Data Mining-Verfahren zur Segmentierung, Prognose, Klassifikation oder Abweichungs- bzw. Assoziationsanalyse)

Heuristiken und Managementansätze zum Umgang mit komplexen Systemen:

- Kennzahlen- und Managementansätze zur Beherrschung und/oder Reduzierung betrieblicher Komplexität (Lean Management, Performance Management-Systeme, Balanced Scorecard)
- Systemen unterschiedlicher Komplexitätsklassen und der Umgang mit fragilem, robusten und antifragilen Systemen

Seminararbeit mit Vortrag

- Anfertigung einer Seminararbeit bestehend aus der theoretischen Ausarbeitung eines der oben stehenden (Teil-)Bereiche sowie aus der praktischen Modellierung und Analyse eines Teilsystems aus Wirtschaft, Verwaltung oder Gesellschaft

Literatur

Coyle, R.G.: Management System Dynamics, London (Wiley) 1977.

Dörner, D.: Die Logik des Misslingens - Strategisches Denken in komplexen Situationen, 5. Auflage, Reinbeck (Rowohlt) 2003.

Forrester, J.W.: Industrial Dynamics, Portland (MIT Press) 1961.

Meadows, D.: Die Grenzen des Denkens. Wie wir sie mit Systemen überwinden können, München (oekom) 2010

Pyle, D.: Business Modeling and Data Mining, San Francisco (Morgan Kaufmann) 2003.

Schöneborn, F.: Strategisches Controlling mit System Dynamics, Dissertation, Heidelberg (Physica) 2004.

Senge, P.M.: Die fünfte Disziplin, 9. Auflage, Stuttgart (Klett-Cotta) 2003.

Sterman, J.D.: Business Dynamics - Systems Thinking and Modeling for a Complex World, London (McGraw-Hill) 2000.

Taleb, N.N.: Antifragilität. Anleitung für eine Welt, die wir nicht mehr verstehen, München (Knaus) 2012.

Voit, T.: Entwicklung und Überprüfung von Kausalhypothesen, Dissertation, Bamberg (University of Bamberg Press) 2010.

Leistungsnachweis

Seminarleistung bestehend aus einer schriftlichen Ausarbeitung (20 Seiten) und einem zugehörigen Referat (45 Minuten). Die Gewichtung der schriftlichen Ausarbeitung gegenüber dem Referat erfolgt im Verhältnis 2/3 zu 1/3.

# Strategisches IT-Management

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Strategisches IT-Management
Modulverantwortliche	Rainer Groß
Vorkenntnisse	Betriebswirtschaftliche Grundkenntnisse insb. aus den Bereichen Finanzierung und Investitionsrechnung sowie aus dem Bereich des Informationsmanagements
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit, 85 Stunden Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffes und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung mit integrierten Übungen und Fallstudien
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Das Modul Strategisches IT-Management unterstützt direkt das Studienziel: Ausbildung in Theorie und im Einsatz von Prinzipien und Methoden zur effektiven und effizienten Informationsversorgung
Lernziel	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fachkompetenz: Die Teilnehmer erwerben Kenntnisse über die wichtigsten Handlungsfelder eines CIOs, wie z.B. IT-Strategie, IT Architektur, IT Portfoliomanagement und IT Sourcing,</li><li>• Methodenkompetenz: Vermittlung von monetären und nicht monetären Methoden zur Steuerung und Positionierung der IT Funktion in einem Unternehmen,</li><li>• Sonstige Kompetenzen: Übertragung der klassischen Elemente der Unternehmenssteuerung in den Bereich IT Management.</li></ul>
Schlüsselqualifikation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Problemlösen (kreatives Problemlösen, Analyse und Klassifikation von Problemen, Identifikation von Lösungen),</li><li>• Organisationskompetenz (Verstehen und Entwickeln von organisatorischen Lösungsansätzen für die Problemstellungen des IT-Managements),</li><li>• Denkweisen (abstraktes und logisches Denken),</li><li>• Vortragen (Präsentation der Ergebnisse der Fallstudien),</li><li>• Teamfähigkeit im Rahmen von Gruppenarbeit bei der Bearbeitung von Fallstudien und Übungen,</li><li>• in geringem Umfang: Verbesserung der Englischkenntnisse beim Bearbeiten von einzelnen englischsprachigen Artikeln.</li></ul>
Lehrinhalte	<p>Die IT hat sich besonders in jüngerer Zeit von einer »einfachen« Ressource zu einem strategischen Erfolgsfaktor entwickelt. Strategisches IT-Management ist daher eine vergleichsweise junge Managementaufgabe, die zum Ziel hat, den Wertbeitrag der IT zum Unternehmenserfolg zu steigern und gleichzeitig die mit der IT verbundenen Risiken und Kosten zu minimieren. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen u.a. die folgenden Herausforderungen gelöst werden:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aufbau einer effektiven und effizienten IT Organisation</li><li>• Nachweis des Wertbeitrags oder zumindest der Wirtschaftlichkeit der IT,</li></ul>



- Abstimmung von IT- und Unternehmensstrategie (IT-Business-Alignment)
- Einhalten gesetzlicher Vorgaben und anderer Regulierungsanforderungen (Compliance)
- Festlegen des IT-Outsourcinggrades und der Strategien zur Lieferanten-/Dienstleistungsauswahl (Sourcing)

Die Vorlesung gibt einen Gesamtüberblick über die Aufgabenstellungen und Handlungsfelder im IT-Management und verdeutlicht die abgeleiteten Maßnahmen durch Beispiele aus der betrieblichen Praxis.

#### Literatur

- Hofmann, J., Schmidt, W. (2007): Masterkurs IT-Management. Wiesbaden: Friedrich Vieweg & Sohn Verlag.
- Keller, W. (2007): IT Unternehmensarchitektur. Heidelberg: dpunkt.verlag.
- Rüter, A., Schröder, J., Göldner, A. (2006): IT-Governance in der Praxis. Berlin, Heidelberg, New York: Springer Verlag.
- Laudon, K.C., Laudon, J.P., Schoder, D. (2006): Wirtschaftsinformatik – Eine Einführung. München: Pearson Studium.
- Dietrich, L., Schirra, W. (2006): Innovationen durch IT. Erfolgsbeispiele aus der Praxis. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag.

#### Leistungsnachweis

Schriftliche Prüfung (90 Minuten)

## Systementwurf und Systemdokumentation mit UML und SysML

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Systementwurf und Systemdokumentation mit UML und SysML
Modulverantwortliche	Axel Hein
Dozent(en)	Axel Hein
Vorkenntnisse	Programmierkenntnisse, Rechnerarchitektur, Grundkenntnisse des Software Engineering.
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Anwesenheit, 70 Stunden Vorbereitung der Vortrags- und Projektthemen sowie der Ausarbeitung, 15 Stunden Vor- und Nachbearbeitung der Vorlesung.
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung und Seminar
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Strukturierte und standardisierte Systemdokumentation und -entwurf.
Lernziel	Bei Abschluss des Lernprozesses wird der erfolgreiche Studierende in der Lage sein, komplexe IT-Systeme mittels UML und SysML zu modellieren, zu dokumentieren, zu analysieren und zu entwerfen.
Schlüsselqualifikation	Fähigkeit zu komplexem Denken, Ausdauer bei Problemlösungen.
Lehrinhalte	<p>Die Unified Modeling Language (UML) ist die gängigste und als Standard akzeptierte Notation zur Beschreibung von Computersystemen sowie der dynamischen Abläufe in Computersystemen. Dies umfasst sowohl betriebswirtschaftliche Geschäftsprozesse wie auch technische Interaktionen, die auf Arbeitsplatzrechnern oder auch in verteilten Systemen ablaufen. Die UML dient zur Modellierung, Dokumentation, Spezifizierung und Visualisierung komplexer Systeme, indem sie die Darstellung statischer und dynamischer Modelle während der Analyse-, Design-, Implementierungs- und Installations-Phase ermöglicht.</p> <p>Die <i>Object Management Group</i> (OMG, <a href="http://www.omg.org">http://www.omg.org</a>) organisiert und koordiniert – neben weiteren Standards – die UML als Hersteller-neutralen Industrie-Standard und verabschiedete im Jahre 2005 die Version UML 2.</p> <p>Die SysML (Systems Modeling Language) ist eine junge Weiterentwicklung der UML, die zum Design und zur Dokumentation komplexer Systeme dient, die nicht notwendigerweise ihren Schwerpunkt im Software-Bestandteil besitzen. Beispiele dafür sind weit verbreitete Hilfsmittel wie PDAs, GPS-Geräte, aber auch Automobile, Flugzeuge, etc.</p> <p>Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden Notation und Semantik der verschiedenen UML- und SysML-Diagramme diskutiert und verschiedene Einsatzgebiete werden im Rahmen von Projekten untersucht.</p>

## Literatur

- Specification of UML (Unified Modeling Language), SysML (Systems Modeling Language), and MDA (Model-Driven Architecture): <http://www.uml.org>, <http://www.omg.sysml.org>, <http://www.omg.org/mda>
- Lenny Delligatti: SysML Distilled – A Brief Guide to the Systems Modeling Language, Addison-Wesley, 2014
- Chris Rupp, Stefan Queins et al.: UML 2 glasklar Hanser Verlag, 2012, 4. Auflage (<http://www.uml-glasklar.com>)
- S. Friedenthal, A. Moore, R. Steiner: A Practical Guide to SysML Morgan Kaufmann OMG Press, 2008
- M. Seidl, M. Brandsteidl, C. Huemer, G. Kappel: UML @ Classroom, dpunkt Verlag, 1. Auflage, 2012
- Tim Weilkiens: Systems Engineering mit SysML/UML – Modellierung, Analyse, Design, dpunkt Verlag, 2. Auflage, 2008
- Scott W. Ambler: The Elements of UML 2.0 Style, Cambridge University Press, 2005

## Leistungsnachweis

Anwesenheitspflicht

Seminar (Vortrag 45 Minuten, Ausarbeitung 25 Seiten)

## Verteilt-kooperative Informationsverarbeitung

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Verteilt-kooperative Informationsverarbeitung
Modulverantwortliche	Michael Zapf
Vorkenntnisse	Kenntnisse in Java (Standardumfang); Programmiererfahrung empfohlen Rechnerkommunikation, Netze
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenz 30 Stunden Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffs 40 Stunden praktische Übungen 5 Stunden für Prüfung und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	4 SWS seminaristischer Unterricht mit Vorlesung, Übungen und praktischen Arbeiten
Semesterturnus	Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Die Veranstaltung ist Teil der Modulgruppe „Softwaresysteme“. Ihr hauptsächliches Themengebiet betrifft die Gestaltung von Systemen autonomer Agenten, deren Konzepte, bekannte Programmierumgebungen und Szenarien. Charakteristische Eigenschaften der Softwareagenten sind die Autonomie, das zielgerichtete und reaktive Verhalten sowie die Kommunikativität mit anderen Agenten, wodurch eine dezentrale, kooperative Informationsverarbeitung ermöglicht wird. Im Unterschied zu klassischen Systemen ist bei der Gestaltung von Agentensystemen verstärkt auf eine sorgfältige Aufteilung des Gesamtproblems zu achten, dessen Teilprobleme von eigenständigen Komponenten bearbeitet werden müssen; Parallelen zu menschlichen Organisationsformen sind durchaus beabsichtigt. Um unscharfe Problemstellungen bearbeiten zu können, müssen Agenten mit Problemlösungskompetenz ausgestattet werden, was in den Bereich der Künstlichen Intelligenz hineinreicht; entsprechend ist zu ergründen, welcher Mittel sich solche Systeme bedienen können, wie und bis zu welchem Grade sie zu Schlussfolgerungen befähigt werden oder sich in Gesellschaft anderer Agenten entgegen widerstrebenden Absichten durchsetzen können. Mit Selbstorganisation und Emergenz soll schließlich ein noch junges Konzept zur Gestaltung komplexer Softwaresysteme vorgestellt werden, welches Gegenstand aktueller Forschung darstellt.
Lernziel	Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben, Anwendungen aus kooperierenden, eigenständigen Komponenten zu erstellen (Agenten); Analysieren der Sicherheit derartiger Anwendungen; Kodierung von Wissen und Organisation des Austauschs von Wissen zwischen Komponenten eines Systems; Bewertung von Nutzen und Risiken selbstorganisierender Vorgänge; Transfer auf verwandte Themen (Sensornetze); Entwurf und Realisierung problemspezifischer kooperierender Systeme
Schlüsselqualifikation	Technisches Verständnis; Nutzung aktueller wissenschaftlicher Publikationen (im Allgemeinen englisch) zur Erarbeitung neuer Erkenntnisse und anschließender Anwendung

Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Was sind Agenten?</li> <li>• Grundlagen von Agentenplattformen</li> <li>• Mobile Agenten</li> <li>• Das Agentensystem JADE</li> <li>• Kommunikation zwischen Agenten</li> <li>• Wissenstransfer</li> <li>• Intelligente Agenten</li> <li>• Koordination</li> <li>• Simulation mit Agenten</li> <li>• Selbstorganisation und Emergenz</li> </ul>
Literatur	<p>Michael J. Wooldridge. 2001. <i>Introduction to Multiagent Systems</i>. John Wiley &amp; Sons, Inc., New York, NY, USA.</p> <p>Stuart J. Russell and Peter Norvig. 2003. <i>Artificial Intelligence: A Modern Approach</i> (2 ed.). Pearson Education. (siehe auch Webseite <a href="http://aima.cs.berkeley.edu/">http://aima.cs.berkeley.edu/</a>)</p> <p>Michael Bratman: Intention, Plans, and Practical Reason</p> <p>T. Finin, R. Fritzson et al.: KQML as an Agent Communication Language. In Proc. of the 3rd Int. Conference on Information and Knowledge Management. ACM Press, New York. 1994.</p> <p>FIPA Technical committee: FIPA Specifications <a href="http://www.fipa.org/specs/">http://www.fipa.org/specs/</a></p> <p>M. Georgeff, B. Pell et al.: The Belief – Desire – Intention model of agency. In Intelligent Agents V: Agent Theories, Architectures, and Languages. 5th International Workshop, ATAL'98, pp. 1–10, 1999.</p>
Leistungsnachweis	<p>Praktische Gruppenarbeit mit Referat (30 min, 30% Gewichtung) Klausur (90 min, 70% Gewichtung) am Veranstaltungsende</p>
Hilfsmittel	<p>5(10), 7</p>

## Workflow-Systeme

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Workflow-Systeme
Modulverantwortliche	Rainer Weber
Dozent(en)	Rainer Weber
Vorkenntnisse	Kenntnisse über Geschäftsprozessmodellierung, Software-Architektur, Objektorientierung
Arbeitsaufwand	150 Stunden, davon: 65 Stunden Präsenzzeit, 85 Stunden Vor- und Nachbereitung des Lehrstoffs und Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Vorlesung mit praktischen Übungen am SAP-System. Im Wintersemester 2017/2018 ausnahmsweise als Blockkurs.
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Die erworbenen Kenntnisse und Methoden befähigen zur Übernahme von Aufgaben in der Organisation und Implementierung von Geschäftsprozessen sowie der Beratung.
Lernziel	Kenntnis der Architektur und Konzeption von Workflow-Systemen und verwandten Systemen zur Geschäftsprozessautomatisierung (Business Process Management) und Workflow-Entwicklung Einfache Workflows mit einem Workflow-System entwickeln können
Schlüsselqualifikation	Problemlösen, Fähigkeit zum Verständnis großer komplexer Systeme, Lernen am Beispiel, Transferfähigkeit, Teamfähigkeit
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Am praktischen Beispiel wird Workflow als Mittel der DV-technischen Unterstützung von Geschäftsprozessen behandelt</li><li>• Die praktischen Übungen werden mit SAP Business Workflow durchgeführt</li></ul>
Literatur	<ul style="list-style-type: none"><li>• G. Gattling et al.: Workflow-Management mit SAP. SAP Press, 2010</li><li>• Online-Doku und Tutorials zu SAP NetWeaver BPM</li><li>• F. Leymann, D. Roller: Production Workflow. Prentice-Hall, 2000</li></ul>
Leistungsnachweis	Mündliche Prüfung (Gruppenprüfung, bei zwei Personen 30 Minuten)

## Zuverlässigkeit und Risikobewertung

Studiengang	Master Medieninformatik frei wählbar
Modul	Zuverlässigkeit und Risikobewertung
Modulverantwortliche	Reinhard Eck
Vorkenntnisse	Mathematik, Stochastik aus dem Bachelor-Studium
Arbeitsaufwand	45 Std Präsenz, 40 Std Vorbereitung eines Seminar-Vortrags 45 Std Bearbeiten von Übungsaufgaben 20 Std Prüfungsvorbereitung
Leistungspunkte	5
Semesterwochenstunden	4
Veranstaltungstyp	Seminar mit Vorlesungsanteilen
Semesterturnus	Wintersemester
Unterrichtssprache	Kurs nur in Deutsch
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Die Veranstaltung widmet sich der Einbettung von IT-Systemen in technische und kommerzielle Umwelten - Technische Anlagen, Unternehmungen, Organisationen. Die Funktionstüchtigkeit der IT ist mittlerweile Grundvoraussetzung für die Arbeitsfähigkeit dieser Umwelten. Ihr Ausfall birgt weitreichende Risiken, u.U. für Sachwerte und Menschenleben.
Lernziel	Nach erfolgreichem Abschluss können die Studierenden wesentliche formale Analysetechniken zur Bewertung der Zuverlässigkeit von Systemen anwenden. Aus ermittelten Zuverlässigkeitskennzahlen kann die Evaluation von Risiken erfolgen.
Schlüsselqualifikation	Integration von Kenntnissen und Fähigkeiten aus Lehrveranstaltungen und zusätzlich aus beruflichen und persönlichen Lebensbereichen
Lehrinhalte	Zuverlässigkeitstechnik - <ul style="list-style-type: none"><li>• Wahrscheinlichkeit von Fehlern, Verfügbarkeit, Verlässlichkeit;</li><li>• Modelle für Fehler, Einfluss von Reparatur;</li><li>• Vorhersage</li><li>• Fehlertoleranz-Techniken</li><li>• Recovery-Techniken</li></ul> Risikobewertung - <ul style="list-style-type: none"><li>• Definition von Risiko</li><li>• Risiko-Kategorien,</li><li>• Risiko-Management</li></ul> Fallanalyse, Anwendung, Risikoprognose
Literatur	Schneeweiß: Zuverlässigkeitssystemtheorie;  VDI-Richtlinien:

- Methoden der Zuverlässigkeit;
- Stochastik;
- Erneuerungsprozesse;
- Fehlerbaumanalyse

Lehrgangsunterlagen zur Risikoanalyse und Bewertung;

Andrews, Moss: Reliability and Risk Assessment;

Königs: IT-Risikomanagement mit System

Leistungsnachweis

**Vortrag** und **schriftliche Befragung**



## Masterarbeit

Studiengang	Master Medieninformatik allgemeines Pflicht-Modul am Ende des Studiums
Modul	Masterarbeit
Modulverantwortliche	Hans Delfs
Vorkenntnisse	Alle Fähigkeiten, die das Studium vermittelt.
Arbeitsaufwand	6 Monate
Leistungspunkte	30
Semesterwochenstunden	0
Veranstaltungstyp	Selbständiges Arbeiten
Semesterturnus	Winter- bzw. Sommersemester
Unterrichtssprache	Kurs in Deutsch und/oder Englisch (bitte nachfragen)
Beitrag zu den Zielen des Studiums	Die selbständige wissenschaftliche Arbeit ist eines der wesentlichen Ziele eines jeden Master-Studiums.
Lernziel	In der Masterarbeit soll der Studierende seine Fähigkeit nachweisen, die im Studium erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten in einer selbständigen, wissenschaftlichen Arbeit auf komplexe Aufgabenstellungen anzuwenden.
Schlüsselqualifikation	Fähigkeit zum selbständigen wissenschaftlichen Arbeiten, technisches Schreiben, Analyse und Klassifikation von Problemen, kreatives Problemlösen
Lehrinhalte	Anleitung zum selbständigen wissenschaftlichen Arbeiten
Literatur	Themenbezogen
Leistungsnachweis	Zur Masterarbeit kann sich anmelden, wer mindestens 45 Leistungspunkte erreicht hat. Themen werden von den Professoren der Fakultät ausgegeben. Die Masterarbeit kann mit Genehmigung der Prüfungskommission auch in einer Fremdsprache verfasst werden. Die Bearbeitungszeit für die Masterarbeit beträgt 6 Monate. Leistungsnachweis ist die termingerecht abgegebene Arbeit.

## Hilfsmittel

- 1) keine Hilfsmittel
- 2) unbeschränkt
- 3) Vorlesungsmitschrift
- 4) Vorlesungsumdrucke
- 5) selbstgefertigte Arbeitsunterlagen (DinA4 Seitenzahl)
- 6) mathematische Formelsammlung
- 7) Taschenrechner, nicht programmierbar (Taschenrechner mit vollständiger alphanumerischer Tastatur und/oder Graphikdisplay sind nicht erlaubt)
- 8) Gesetzestexte, z.B. BGB, UrhG, PatG, UWG, Betr.VG, BDSG, StGB, Stopp, TKG
- 9) Lehrbuch