

**Dritte Änderung der Studienordnung  
für den Studiengang Media Processing and Interactive Services (Master)  
an der Fakultät Informatik der Fachhochschule Schmalkalden**

**Vom 19. April 2011**

Gemäß §§ 3 Abs. 1, 34 Abs. 3 des Thüringer Hochschulgesetzes (ThürHG) vom 21. Dezember 2006 (GVBl. S. 601), zuletzt geändert durch Artikel 15 des Gesetzes vom 20. März 2009 (GVBl. S. 238) in Verbindung mit §§ 14 Abs. 1 Satz 2 Nr. 4, 19 Abs. 1 Satz 4 Nr. 4, 20 Abs. 1 Satz 2 der Grundordnung der Fachhochschule Schmalkalden vom 2. April 2008 (Amtsblatt des Thüringer Kultusministeriums Nr. 4/2008 S. 166) erlässt die Fachhochschule Schmalkalden folgende Änderung der Studienordnung für den Masterstudiengang Media Processing and Interactive Services (Verkündungsblatt 1/2008 S. 32), zuletzt geändert durch die im Verkündungsblatt der Fachhochschule Nr. 1/2010 S. 3 veröffentlichte Zweite Änderung. Der Rat der Fakultät Informatik hat am 24. November 2010 die Änderung der Studienordnung beschlossen; die Zentrale Studienkommission der Fachhochschule Schmalkalden hat am 12. Januar 2011 der Änderung der Studienordnung zugestimmt. Der Rektor der Fachhochschule Schmalkalden hat mit Erlass vom 19. April 2011 die Änderung genehmigt.

Inhaltsverzeichnis:

- § 1 Grundsätzliches
- § 2 Studienbeginn
- § 3 Studienziel
- § 4 Fächergliederung
- § 5 Module
- § 6 Regelstudienplan
- § 7 Beschränkung der Teilnahme an Lehrveranstaltungen
- § 8 Inkrafttreten

## § 1 Grundsätzliches

Diese Studienordnung regelt in Verbindung mit der gültigen Prüfungsordnung Ziele, Inhalt und Aufbau des Studiengangs Media Processing and Interactive Services (Master of Science) an der Fachhochschule Schmalkalden.

## § 2 Studienbeginn

Das Studium kann im ersten Fachsemester nur zu Beginn des Wintersemesters aufgenommen werden.

## § 3 Studienziel

Schwerpunkte des Studiengangs Media Processing and Interactive Services bilden die folgenden Themenbereiche:

- Contentgeneration: Einsatz von professionellen Produktionstechniken im Bereich Computergraphik, der Audio- und Videoaufzeichnung und der Postproduction.
- Contentdelivery: Entwicklung, Implementierung, Konfigurierung und Einsatz von Übertragungssystemen für multimediale Daten über schmalbandige Kanäle wie das Internet, insbesondere unter Berücksichtigung der Datenkompression und der Streamingtechnologie.
- Anwendungssysteme: Entwicklung von Content-, Informations- und Knowledge management-systemen in Verbindung mit interaktiven Anwendungen insbesondere im Bereich von e-Learning und e-Business.

Schwerpunkt übergreifend werden Forschung und Softwareentwicklung im Bereich der multimedialen Signal-, Metadaten- und Wissensverarbeitung behandelt.

Das Ziel des Studiengangs Media Processing and Interactive Services (Master of Science) ist die Ausbildung hochqualifizierter Spezialisten, die multimediale interaktive Anwendungen und Dienste konzipieren, konfigurieren, entwickeln und implementieren können. Ferner sollen die Absolventen an die aktuelle Forschung in diesen Bereichen herangeführt werden, so daß sie für eine Mitarbeit in Forschungsprojekten und für eine anschließende Promotion qualifiziert sind.

## § 4 Fächergliederung

(1) Der Studiengang Media Processing and Interactive Services umfasst einen Pflichtbereich und einen Wahlpflichtbereich.

(2) Alle Module des Pflichtbereiches und die gewählten Module des Wahlpflichtbereiches müssen die Studierenden nach Maßgabe der Prüfungsordnung durch eine Prüfungsleistung abschließen.

## § 5 Module

(1) Im Studiengang: Media Processing and Interactive Services (Master of Science) bestehen Module aus einer oder mehreren Lehrveranstaltungen, welche in folgender Form durchgeführt werden können:

1. Vorlesung:  
Zusammenhängende Darstellung und Vermittlung von Grund- und Spezialwissen sowie methodischen Kenntnissen.
2. Seminaristische Vorlesung:  
Die Lehrinhalte werden hier durch enge Verbindungen des Vortrages mit dessen exemplarischer Vertiefung erarbeitet. Der Lehrende vermittelt und entwickelt den Lehrstoff unter Beteiligung der Studierenden
3. Seminar:  
Erarbeiten wissenschaftlicher Erkenntnisse oder Beurteilung vorwiegend neuer Problemstellungen mit wissenschaftlichen Methoden durch überwiegend von Studierenden vorbereitete Beiträge.
4. Übung:  
Durcharbeiten von Lehrstoffen; Vermittlung grundlegender Kenntnisse und Fertigkeiten; Vertiefung von Methodenkenntnissen durch Lösung exemplarischer Aufgaben, die in Einzel- oder Gruppenarbeit gelöst werden.
5. Rechnergestütztes Praktikum:  
Förderung der Erfahrungsbildung im Umgang mit Softwarewerkzeugen und Werkzeugkomplexen durch praktische Anwendung von Methodenwissen bei Analyse, Design, Implementierung und Wartung von Informationssystemen.
6. Projekt:  
Selbständiges Lösen einer zusammenhängenden komplexen Aufgabenstellung, die die Anwendung von Wissen eines ganzen Fachkomplexes erfordert. Dabei wird ein ganzes Spektrum von Methoden und Werkzeugen zur Anwendung gebracht. Die gestellten Aufgaben werden im Rahmen von Projektgruppen gelöst.

(2) Module werden in deutscher oder englischer Sprache abgehalten. Ausnahmen hiervon bedürfen der Zustimmung des Fakultätsrates.

(3) Der Student wird zu eigenverantwortlicher, selbständiger, methodisch-wissenschaftlicher und problemorientierter Arbeit ausgebildet und individuell in den gewählten Studienschwerpunkten gefordert. Mit der Entwicklung neuer didaktischer Methoden ist hierbei die Arbeit in kleinen Gruppen besonders zu fördern. Die Fakultät kann unter Berücksichtigung der personellen, technischen und räumlichen Gegebenheiten eine Begrenzung für die Zahl der anzubietenden Plätze pro Lehrveranstaltung festlegen.

(4) Es können einzelne Lehrveranstaltungen des Wahlpflichtbereichs, die von weniger als fünf Studenten belegt werden, durch Beschluss des Fakultätsrates vor Beginn der Vorlesungszeit abgesetzt werden.

§ 6  
Regelstudienplan

(1) Das Studiengang Media Processing and Interactive Services (Master of Science) ist zeitlich wie folgt gegliedert:

	Semester / Kreditpunkte			
	1	2	3	4
<b>Pflichtbereich</b>				
Modul Bildverarbeitung und Kompressionsstandards	5 CP			
Modul Programmierung verteilter multimedialer Systeme	5 CP			
Modul Projektmanagement	4 CP			
Modul Kommunikation	5 CP			
Modul Multimediawirtschaft	5 CP			
Modul Signale und Systeme		5 CP		
Modul Nutzeroberflächen, Simulation und Visualisierung		5 CP		
Modul Computer-Graphik		5 CP		
Modul Rechnernetze		5 CP		
Modul Multimediaproduktion		5 CP		
Modul Multimediaprojekt		5 CP		
Modul Multimediale Übertragungssysteme			5 CP	
Modul Dynamische Webseiten und Web-Services			5 CP	
<b>Wahlpflichtbereich</b>	6 CP		20 CP	
<b>Masterarbeit</b>				30 CP
<b>Gesamtsumme: 120 CP</b>	<b>30 CP</b>	<b>30 CP</b>	<b>30 CP</b>	<b>30 CP</b>

(2) Module des Wahlpflichtbereiches:

Multivariate Statistik	3 CP
Kryptographie	3 CP
Data Mining	3 CP
Mustererkennung	3 CP
Industrielle Bildverarbeitung	3 CP
Semantic Web	3 CP
Programmierung Graphischer Systeme	3 CP
Content- und Dokumentenmanagement	3 CP
e-Business	3 CP
Datenbanken in Client-Server Systemen	3 CP
e-Collaboration	3 CP
e-Government	3 CP
Usability Engineering	3 CP
Decision Support Systems	3 CP
Agile Softwareentwicklung	3 CP
Modellgetriebene Softwareentwicklung	3 CP
Logische Programmierung für Fortgeschrittene	3 CP
Ausgewählte Kapitel zur Entwicklung verteilter Systeme	3 CP
Fortgeschrittene Funktionale Programmierung	3 CP
Software- und Service-Scout	3 CP
Verteilte Systeme	5 CP

(3) Im Rahmen des European Credit Transfer System (ECTS) werden jedem Studierenden Punkte (Kreditpunkte oder „credit points“) für die erfolgreich abgeschlossenen Module im Rahmen des Studienplans nach Absatz (1) gutgeschrieben, die den relativen Aufwand für jede einzelne Veranstaltung unabhängig von der Bewertung der betreffenden Prüfungs- oder Studienleistung dokumentieren. Auf der Grundlage der vergebenen Kreditpunkte ist eine Vereinfachung der Übertragbarkeit und Anerkennung von Leistungen, die insbesondere an Hochschulen außerhalb des Geltungsbereichs des Hochschulrahmengesetzes erbracht worden sind, angestrebt. Die Übertragbarkeit und Anerkennung der darin erlangten Noten regelt § 16 der entsprechenden Prüfungsordnung für den Studiengang Media Processing and Interactive Services (Master of Science).

## § 7

### Beschränkung der Teilnahme an Lehrveranstaltungen

(1) Grundsätzlich haben Studierende der Fachhochschule Schmalkalden das Recht auf freien Zugang zu allen Lehrveranstaltungen, sofern sich durch die Anzahl der verfügbaren Arbeitsplätze keine Beschränkung gibt.

(2) In Übungen und Seminaren soll die Zahl der Teilnehmenden 20 Personen nicht überschreiten. Für rechnergestützte Praktika oder Projekte ergibt sich die maximale Teilnehmerzahl aus der Anzahl der verfügbaren Arbeitsplätze.

(3) Melden sich zu einer teilnahmebeschränkten Lehrveranstaltung mehr Studierende und müssen diesen den erfolgreichen Besuch nach der Studienordnung nachweisen, d.h. die betreffende Lehrveranstaltung ist ein Pflichtfach, so richtet die Fakultät Parallelveranstaltungen ein.

(4) Melden sich zu einer teilnahmebeschränkten Veranstaltung mehr Studierende und handelt es sich bei dieser Veranstaltung um ein Teil eines Wahlpflichtmoduls, dann ist die Fakultät verpflichtet, dem Studierenden den Besuch eines anderen Wahlpflichtmoduls zu ermöglichen. Ein Anspruch des Studierenden auf den Besuch eines bestimmten Wahlpflichtmoduls besteht nicht.

#### § 8 Inkrafttreten

Diese Änderung der Studienordnung tritt am ersten Tage des auf ihre Bekanntmachung im Verkündungsblatt der Fachhochschule Schmalkalden folgenden Monats in Kraft. Sie gilt erstmals für Studierende, die im Wintersemester 2010/2011 das Studium im ersten Fachsemester begonnen haben.

Schmalkalden, den 19. April 2011

Dekan der Fakultät Informatik  
Prof. Dr. Ralf Böse

Rektor der Fachhochschule Schmalkalden  
Prof. Dr. Elmar Heinemann