

**§ 22****Geltungsbereich der Studienordnung**

Diese Studienordnung gilt für Studierende, die im konsekutiven Online-Studiengang Medieninformatik (Master of Science) immatrikuliert sind.

**§ 23****Geltung von Rahmenordnungen, Modulhandbuch**

- (1) Es gelten die "Grundsätze für Studienordnungen der Online-Studiengänge im Verbund Virtuelle Fachhochschule (VFH-GStO)" in der jeweils gültigen Fassung.
- (2) Es gilt das Modulhandbuch in der jeweils gültigen Fassung anzuwenden. Es enthält für alle Module des Studiengangs die gemäß Muster in Anlage 2 erstellten Modulbeschreibungen.

**§ 24****Studienziel**

Die Medieninformatik beschäftigt sich mit der Konzeption, der Entwicklung, der Einführung und dem Betrieb von informatischen Systemen für die Produktion und Distribution von Medien. Studienziel ist daher die Vermittlung von Wissen, Können und Handeln in diesen Bereichen.

Ein vertieftes Wissen in den Bereichen Grundlagen der Naturwissenschaft und Mathematik, Informatik, Mediendesign, Medientechnik, Wirtschaft und Recht, Computergrafik, Mensch-Computer-Kommunikation, Kommunikationstechnik und Netze, sowie Softwaretechnik und Projektmanagement soll im Rahmen des Studiums erreicht werden. Weiterhin werden die Fähigkeiten für wissenschaftliches Arbeiten auf den genannten Gebieten entwickelt.

Für den Medieninformatiker stehen nicht die digitalisierenden Geräte – wie z.B. eine digitale Videokamera – im Vordergrund, sondern die mit der Digitalisierung der Medien einhergehenden neuen Möglichkeiten in Informatik- und Design-Sicht. Medieninformatiker sollen solche Systeme mit den Methoden der Informatik und mit Wissen über die Geschäftsprozesse der Medienbranche konzipieren, auswählen, entwickeln, einführen und betreiben.

Ein weiterer großer Bereich der Medieninformatik lässt sich mit dem Begriff der Mensch-Maschine-Kommunikation/ Interaktion um-

schreiben: Die Schnittstelle Mensch-Computer in informatik-bezogener und ergonomischer Hinsicht, die Erzeugung und Darstellung dreidimensionaler Virtueller Welten, die Einbindung sog. Erweiterter Realitäten (Augmented Reality), die direkte Kopplung zwischen Mensch und Computer u. v. a. m. Beispiele für diese Tätigkeitsfelder sind die in den Unternehmen immer stärker eingesetzten Möglichkeiten der Kommunikation und Transaktionen mit Kunden, Geschäftspartnern und Mitarbeitern über die Netze, also mittels digitaler Medien: Darstellung von Produkten, Business TV, Blended Learning und Videokonferenzen sind mögliche Einsatzszenarien. Außerdem die Möglichkeiten von Computer Supported Cooperative Work.

**§ 25****Gliederung des Studiums**

- (1) Das Studium wird gemäß Studienplan nach Anlage 1 durchgeführt.
- (2) Das Studium ist in Module gegliedert. Ein Semester umfasst zu erbringende Studienleistungen im Umfang von insgesamt 30 Credits.
- (3) Der Fachbereichsrat des Fachbereichs Informatik und Medien legt die Ausgestaltung der Module und die dazugehörigen Credits in den Modulbeschreibungen fest.

**§ 26****In-Kraft-Treten**

Diese Studien- und Prüfungsordnung tritt am Tage nach der Veröffentlichung in den Amtlichen Mitteilungen der FHB in Kraft.

Diese Studien- und Prüfungsordnung wurde am 13.08.04 vom Präsidenten genehmigt und dem MWFK am 23.08.04 angezeigt.