



## Naturwissenschaftliche Fakultät III

### **Ordnung zur Änderung der Prüfungs- und Studienordnung des kooperativen Masterstudiengangs Interaktive Medien (90/120 Leistungspunkte) der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg und der Hochschule Anhalt**

vom 10.07.2018 (Naturwissenschaftliche Fakultät III, MLU)  
vom 11.07.2018 (Fachbereich Informatik und Sprachen, HS Anhalt)

Gemäß §§ 13 Abs. 1 in Verbindung mit 67 Abs. 3 Nr. 8 und § 77 Abs. 2 Nr. 1 des Hochschulgesetzes des Landes Sachsen-Anhalt (HSG LSA) vom 14.12.2010 (GVBl. LSA S.600), in der derzeit gültigen Fassung, haben die Martin-Luther-Universität Halle- Wittenberg und die Hochschule Anhalt folgende Änderung zur Prüfungs- und Studienordnung beschlossen.

#### **Artikel I**

Die Prüfungs- und Studienordnung des kooperativen Masterstudiengangs Interaktive Medien (90/120 Leistungspunkte) vom 19.10.2016 (ABl. MLU 2016, Nr. 10, S. 8) / 05.10.2016 (ABl. HS Anhalt 2016, Nr. 75, S. 82) wird wie folgt geändert:

(1) In § 18 Absatz 1 werden die Wörter „für insgesamt sechs Modulprüfungen“ gestrichen.

(2) Anlage 4 (Studien- und Prüfungsplan für den Studiengang Interaktive Medien) erhält folgende Fassung:

#### **Anlage 4 Studien- und Prüfungsplan für den Studiengang Interaktive Medien**

Der Studienplan gibt Volumen und Zuordnung der Module zu den einzelnen Fachsemestern der Regelstudienzeit sowie deren Kreditierung an. Bestandteile der Masterprüfung sind: die Pflicht- und Wahlpflichtmodulprüfungen, die Masterarbeit und das Masterkolloquium. Prüfungsvoraussetzungen sind die Vorleistungen nach dieser Anlage.

3-semesteriger Studiengang Master Interaktive Medien (90 LP)	Credits (Leistungspunkte)
<b>1. Fachsemester</b>	
Projekt 1 Interaktive Medien	5
Basismodul 1 Interaktive	5

Medien	
Basismodul 2 Interaktive Medien	5
Basismodul 3 Algorithmen / Grundlagen	5
Wahlpflichtmodul 1	5
Wahlpflichtmodul 2	5



Projekt 1 Interaktive Medien		MLU HSA	0	0	4		PRO		5
Projekt 2 Interaktive Medien		MLU HSA	0	0	4		PRO		5
<b>Basismodule (Pflichtmodule) Interaktive Medien</b>									
Interaktive Mediensysteme		HSA	2	0	2		PRO		5
Interaktive Audiosysteme		HSA	2	2	0	LNW	K	90 min	5
Natural Language Processing		MLU	2	2	0		M / K	30 min / 90 min	5
Client-seitige Web-Anwendungen		MLU	0	3	0		PRO		5
<b>Wahlpflichtmodule</b>									
<b>Bereich Interaktive Medien (max. 1 ist zu wählen)</b>									
<b>Wahlmodule</b>									
Design Interaktiver Medien	A	HSA	2	2	0		PRO		5
Social Software (Seminar)	A	HSA	0	2	0		H, R	30 min	5
<b>Bereich Bildverarbeitung (max. 2 sind zu wählen)</b>									
<b>Wahlmodule</b>									
Angewandte Bildverarbeitung	A	MLU	1	3	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Ausgewählte Kapitel der Bildverarbeitung	A	MLU	0	2	0	LNW	P	30 min	5
Geometrische Szenenrekonstruktion	A	MLU	2	2	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
<b>Bereich Grundlagen (max. 3 sind zu wählen)</b>									
<b>Basismodule (min 1 ist zu wählen)</b>									
IT-Sicherheit (für Master Informatik)	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Datenkompression	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Bildverarbeitung	A	MLU	2	2	0	LNW	M / K	30 min / 90	5

								min	
<b>Wahlmodule</b>									
Entwicklung mobiler Anwendungen	A	HSA	1	0	3		PRO		5
Parallelverarbeitung	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
<b>Bereich Algorithmen (max. 3 sind zu wählen)</b>									
<b>Basismodule (min 1 ist zu wählen)</b>									
Algorithm Engineering	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Effiziente Graphenalgorithmen	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Optimierungsalgorithmen für schwere Probleme	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
<b>Wahlmodule</b>									
Spezielle Kapitel der Algorithmik	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
<b>Bereich Spieleentwicklung (max. 2 sind zu wählen)</b>									
<b>Wahlmodule</b>									
Digitale Spiele (für Master)	A	HSA	2	0	2		K	90 min	5
Game Engine Architecture	A	HSA	2	0	2		M	30 min	5
<b>Bereich Datenbanken und Informationssysteme<sup>1</sup> (max. 3 sind zu wählen)</b>									
<b>Wahlmodule</b>									
Datenbankentwurf (Datenbanken IIA)	A	MLU	2	0	2		M / K	30 min / 90 min	5

<sup>1</sup> Module sind nicht beliebig kombinierbar:

- Modul „Datenbankentwurf (Datenbanken IIA)“ kann nicht zusammen mit dem Modul „Fortgeschrittene Datenbanktechnologie“ gewählt werden.
- Modul „Datamining“ kann nicht zusammen mit dem Modul „Statistische Methoden des Datamining“ gewählt werden.
- Modul „Information Retrieval und Visualisierung“ kann nicht zusammen mit einem der Module „Information Retrieval“ oder „Informationsvisualisierung“ gewählt werden.
- Modul „Musterklassifikation“ kann nicht zusammen mit dem Modul „Fortgeschrittene Techniken des Maschinellen Lernens“ gewählt werden.

XML und Datenbanken	A	MLU	2	1	1		M / K	30 min / 90 min	5
Fortgeschrittene Datenbanktechnologie	A	HSA	0	2	0		H, R	30 min	5
Datamining	A	MLU	2	2	0		M / K	30 min / 90 min	5
Statistische Methoden des Datamining	A	HSA	2	1	1		H, R	30 min	5
Information Retrieval und Visualisierung	A	MLU	2	2	0		M / K	30 min / 90 min	5
Information Retrieval	A	HSA	2	1	1		M	30 min	5
Informationsvisualisierung	A	HSA	2	0	2		K	90 min	5
Musterklassifikation	A	MLU	2	2	0		M / K	30 min / 90 min	5
Fortgeschrittene Techniken des Maschinellen Lernens	A	HSA	2	1	1		M	30 min	5
<b>Bereich Wahlmodule Typ B (max. 6 sind zu wählen)</b>									
<b>Wahlmodule</b>									
Online- und Medienrecht (online)	B	HSA	2	0	2		M / K	30 min / 90 min	5
BWL / Existenzgründung (online)	B	HSA					M / K	30 min / 90 min	5
Internetsuchmaschinen (online)	B	HSA	2	1	1		M	25 min	5
Betriebspraktikum <sup>2</sup>	B								10 bis 30 <sup>3</sup>
Medienproduktion, Projekt	B	HSA	1	0	3		PRO		5
Medien und Spiele, Projekt	B	HSA	1	0	3		PRO		5
Multimediale Signalverarbeitung	B	HSA	2	0	2		K	90 min	5
Sounddesign und- recording	B	HSA	1	0	3		PRO		5
Spieleprogrammierung	B	HSA	1	0	3		PRO		5
Algorithmische Spieltheorie	B	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30	5

<sup>2</sup> Mindestens 8 Wochen.

<sup>3</sup> 4 Wochen entsprechen 5 Credits.

								min / 90 min	
Theorie der Datensicherheit II	B	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
DBMS-Implementierung (Datenbanken IIB)	B	MLU	2	1	1	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Logische Programmierung und Deduktive Datenbanken	B	MLU	2	2	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Konzepte höherer Programmiersprachen	B	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Übersetzerbau I	B	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5

Angeboten von:                    MLU    Martin-Luther-Universität  
   HSA    Hochschule Anhalt

Modulabschluss:    K    Klausur  
                              M    mündliche Prüfung  
                              PRO    Projekt  
                              H    Hausarbeit  
                              R    Referat  
                              P    Präsentation  
                              C    Kolloquium  
                              M / K    mündliche Prüfung oder Klausur  
                              H, R    Hausarbeit und Referat

Leistungsnachweis:    LNW    Prüfungsvorleistung / Studienleistung / Modulvorleistung

Sehen die Bestimmungen alternative Prüfungsarten für eine Modulprüfung vor, so ist innerhalb von vier Wochen nach Semesterbeginn die für das Semester gültige Prüfungsart festzulegen.

Modulbezeichnungen Deutsch – Englisch

Algorithm Engineering	Algorithm Engineering
Algorithmische Spieltheorie	Algorithmic Game Theory
Angewandte Bildverarbeitung	Applied Image Processing
Ausgewählte Kapitel der Bildverarbeitung	Selected Topics in Image Processing
Betriebspraktikum	Internship
Bildverarbeitung	Image Processing
BWL / Existenzgründung	Business Studies / Business Start-up
Client-seitige Web-Anwendungen	Client-side Web-Applications
Datamining	Data Mining

Datenbankentwurf (Datenbanken IIA)	Database Design (Databases IIA)
Datenkompression	Data Compression
DBMS-Implementierung (Datenbanken IIB)	DBMS Implementation (Databases IIB)
Design Interaktiver Medien	Interactive Media Design
Digitale Spiele (für Master)	Digital Games (for Master)
Effiziente Graphenalgorithmen	Efficient Graph Algorithms
Entwicklung mobiler Anwendungen	Mobile Application Development
Fortgeschrittene Datenbanktechnologie	Advanced Database Technology
Fortgeschrittene Techniken des Maschinellen Lernens	Advanced Techniques in Machine Learning
Game Engine Architecture	Game Engine Architecture
Geometrische Szenenrekonstruktion	Geometric Scene Reconstruction
Information Retrieval	Information Retrieval
Information Retrieval und Visualisierung	Information Retrieval and Visualization
Informationsvisualisierung	Information Visualization
Internetsuchmaschinen	Internet Search Engines
Interaktive Mediensysteme	Interactive Media Systems
Interaktive Audiosysteme	Interactive Audio Systems
IT-Sicherheit (für Master Informatik)	IT Security (for Informatics Master)
KI für Computerspiele	Artificial Intelligence (AI) for Computer Games
Konzepte höherer Programmiersprachen	Concepts of High-level Programming Languages
Logische Programmierung und Deduktive Datenbanken	Logic Programming and Deductive Databases
Masterarbeit	Master Thesis
Masterkolloquium	Colloquium
Medien und Spiele, Projekt	Media and Game Project
Medienproduktion, Projekt	Media Production Project
Musterklassifikation	Pattern Classification
Natural Language Processing	Natural Language Processing
Online- und Medienrecht	Internet and Media Law
Optimierungsalgorithmen für schwere Probleme	Optimization Algorithms for Hard Problems
Parallelverarbeitung	Parallel Processing
Projekt 1/2 Interaktive Medien	Interactive Media Project 1/2
Social Software (Seminar)	Social Software
Sounddesign und -recording	Sound Design and Recording
Spezielle Kapitel der Algorithmik	Special Topics in Algorithmics
Spieleprogrammierung	Game Programming
Statistische Methoden des Datamining	Statistical methods of Data Mining
Theorie der Datensicherheit II	Theory of Data Security II
Übersetzerbau I	Compiler Construction I
XML und Datenbanken	XML and Databases

## Artikel II

Diese Ordnung gilt für Studierende, die ab Wintersemester 2018/19 das Studium im kooperativen Masterstudiengang Interaktive Medien (90/120 Leistungspunkte) aufnehmen. Studierende, die die sich bereits im Studium des kooperativen Masterstudiengangs Interaktive Medien (120 Leistungspunkte) befinden, können die Anwendung dieser Ordnung beim zuständigen Prüfungsamt erklären. Diese Erklärung ist unwiderruflich.

### **Artikel III**

Für den Zuständigkeitsbereich der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg

(1) Diese Ordnung wurde vom Fakultätsrat der Naturwissenschaftlichen Fakultät III am 10.07.2018 beschlossen; der Akademische Senat hat hierzu Stellung genommen am 12.12.2018.

(2) Diese Ordnung tritt zum WS 2018/2019 in Kraft wird im Amtsblatt der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg bekannt gegeben.

Halle (Saale), 8. Januar 2019

Prof. Dr. Christian Tietje  
Rektor

Für den Zuständigkeitsbereich der Hochschule Anhalt

(1) Diese Ordnung tritt nach ihrer Genehmigung durch den Präsidenten der Hochschule Anhalt zum WS 2018/19 in Kraft und wird im "Amtlichen Mitteilungsblatt der Hochschule Anhalt" bekannt gegeben.

(2) Ausgefertigt auf Grund des Beschlusses des Fachbereichsrates des Fachbereichs Informatik und Sprachen vom 11.07.2018 und des Senates der Hochschule Anhalt vom 18.07.2018 und der Genehmigung durch den Präsidenten der Hochschule Anhalt vom 01.09.2018.

Köthen, den

Prof. Dr. Jörg Bagdahn  
Präsident der Hochschule Anhalt