

# Lehrveranstaltung: IAM 2006: Medienprojekt

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

**Diese Lehrveranstaltung wird nicht mehr angeboten.**

<b>Studiengang</b>	<a href="#">Interaktive Medien</a> (IAM 2006)
<b>Studienabschnitt</b>	<a href="#">Vertiefungsphase</a>
<b>Modul</b>	<a href="#">Medienprojekt</a>
<b>Name</b>	Medienprojekt
<b>Alternativname</b>	IAM6-Projekt
<b>Name (englisch)</b>	
<b>Kürzel</b>	Projekt
<b>Voraussetzungen</b>	Es müssen mindestens 80 Credits in den Studienabschnitten <a href="#">Grundlagen- und Orientierungsphase</a> und <a href="#">Aufbauphase</a> erworben worden sein. Die erfolgreiche Teilnahme am <a href="#">Kick-off-Tag</a> ist Voraussetzung für die Zulassung Teilnahme am eigentlichen Medienprojekt (IAM6-Projekt).
<b>Wird gehalten:</b>	veraltet
<b>Semester</b>	<a href="#">IAM 6</a>
<b>Lehrformen</b>	Projekt
<b>Credits</b>	11
<b>SWS</b>	9 (Lehre: 2)
<b>Workload</b>	<b>Präsenzstudium:</b> 135 h (durchschnittlich 9 h pro Woche) <b>Eigenstudium:</b> 195 h (durchschnittlich 13 h pro Woche)
<b>Notengebung</b>	Kommanote (1,0; 1,3; 1,7; 2,0, 2,3; 2,7; 3,0; 3,3; 3,7; 4,0; 5,0)
<b>Gewichtung (Modulnote):</b>	100 %
<b>Verantwortliche(r)</b>	<a href="#">Wolfgang Kowarschick</a> , <a href="#">Thomas Rist</a>
<b>Lehrende(r)</b>	<a href="#">Jens Müller</a> , <a href="#">Thomas Rist</a> , <a href="#">Michael Kipp</a> , <a href="#">Alexandra Teynor</a> , <a href="#">Andreas Muxel</a> , <a href="#">Robert Rose</a> , <a href="#">Daniel Rothaug</a> , <a href="#">KP Ludwig John</a>
<b>Homepage</b>	

# Inhaltsverzeichnis

---

- 1 Anmerkungen
- 2 Medienprojekte im Sommersemester 2019
- 3 Lernziele
- 4 Inhalte
- 5 Prüfungen

## 1 Anmerkungen

---

Melden Sie sich nicht nur zum eigentlichen Projekt ([1930270](#)), sondern – sofern Sie an der Kick-off-Veranstaltung nicht schon in einem früheren Semester erfolgreich teilgenommen haben – auch zur Zulassungsrüfung Medienprojekt (BZV) ([1930280](#)) an.

## 2 Medienprojekte im Sommersemester 2019

---

siehe <https://hsa.incom.org/workspace/149>

## 3 Lernziele

---

Die Studierenden sind befähigt im Team eine anwendungsbezogene Aufgabenstellung aus dem Bereich der interaktiven Medien sowohl aus gestalterischer als auch aus technischer Perspektive systematisch bearbeiten und innerhalb eines vorgegebenen Zeit- und Budgetrahmens methodisch angemessen bewältigen. Dabei übernehmen sie eigenständig die Teamorganisation und Arbeitsaufteilung sowie die Projektplanung. Sie sind in der Lage mit potentiellen Projektpartnern und Sponsoren in Kontakt zu treten und verstehen es Ideen sowie erzielte Projektergebnisse überzeugend zu präsentieren.

## 4 Inhalte

---

In Projektgruppen (typische Gruppengröße 5-9 Mitglieder) bearbeiten die Studierenden eine von den Projektbetreuern grob vorgegebene Aufgabenstellung, die unter Zeit- und Ressourcenvorgaben von den Studierenden in eigener Regie zu lösen ist. Die Studierenden sollen dabei selbst herausfinden und erfahren, wie sie sich in Teams fachlich einbringen und organisatorisch einordnen können. In wöchentlichen Projektsitzungen informieren sich die Betreuer über den Fortgang des Projekts und stehen der Projektgruppe beratend zur Seite. Um den Anwendungsbezug der Projektthemen zu gewährleisten, erfolgt die Themenfindung oftmals mit externen Projektpartnern aus Wirtschaft und Kultur.

# 5 Prüfungen

Nummer	Prüfer	Zweitprüfer	Prüfung	Prüfungsart	Prüfungsdetails	Hilfsmittel
1930270	Jens Müller, Thomas Rist, Michael Kipp, Alexandra Teynor, Andreas Muxel, Robert Rose, Daniel Rothaug, KP Ludwig John		nicht mehr angeboten	Präsentation, Studienarbeit		

Kategorie:  
Lehrveranstaltung

Diese Seite wurde zuletzt am 2. März 2022 um 13:12 Uhr bearbeitet.  
Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

