



**Amtliche Mitteilung Nr. 52/2024**

Prüfungsordnung für den Studiengang Medieninformatik mit dem Abschlussgrad Master of Science an der Fakultät für Informatik und Ingenieurwissenschaften der Technischen Hochschule Köln

Vom 19. August 2024

Herausgegeben am 21. August 2024

Anlage 1: Modulmatrix Studienverlaufsplan

Studiengang: Master Medieninformatik, Master of Science

Fakultät für Informatik und Ingenieurwissenschaften

Semester	Module / Lehrveranstaltungen		Pflicht- / Wahl- module (WPF) Wahlmodul (WF)	ECTS - Leistungspunkte		Anwesenheitspflicht als Zulassungsvoraussetzung zur (Teil) Modulprüfung			Prüfungsleistung als Zulassungsvoraussetzung zur Modulprüfung			Prüfungsform
	Modul	Teilmodul / Lehrveranstaltung (optio)		Teilmodul	Gesamt	ja / nein?	wenn ja, Mindestpräsenzzeit angeben	wenn ja, bitte begründen	ja / nein?	wenn ja, welche(s) (Teil)Modul(e)	wenn ja, bitte begründen	
WiSe	Advanced Business Intelligence and Analytics		WPF	6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt mit Portfolio-Erstellung und anschließendem Fachgespräch	
WiSe	Advanced Rendering Techniques		WPF	6	nein			nein			Mündliche Prüfung und Fachvortrag	
SoSe	Angewandte Statistik für die Human-Computer Interaction		WPF	6	nein			nein			Lernportfolio	
WiSe	Augmented Reality		WPF	6	nein			nein			Fachvortrag und Projektarbeit	
WiSe	Beautiful Code		WPF	6	nein			nein			Hausarbeit	
SoSe	Business Process Management		WPF	6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt in Verbindung mit Präsentation und Fachgespräch	
SoSe	Coding Excellence		WPF	6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt, dokumentiert als wissenschaftliches Papier / Präsentation	
SoSe	Computerethik		WPF	6	nein			nein			Mündlicher Beitrag und Hausarbeit	
SoSe	Current Approaches to Marketing and Innovation		WPF	6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt mit Präsentation	
WiSe	Data Driven Modelling		WPF	6	nein			nein			Klausur in Verbindung mit semesterbegleitendem Projekt / Präsentation	
WiSe	Design Methodologies		WPF	6	nein			nein			Mündlicher Beitrag und Hausarbeit	
WiSe	Domain-Driven Design of Large Software Systems		WPF	6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt, dokumentiert als wissenschaftliches Papier / Präsentation	
SoSe	Enterprise Architecture Management		WPF	6	nein			nein			Fachgespräch	
SoSe	Entrepreneurship & Businessplan		WPF	6	nein			nein			schriftlich ausgearbeiteter Businessplan und Präsentation des Businessplans	
WiSe	Fortschrittliche Themen verteilter, web-basierter Systeme		WPF	6	nein			nein			Hausarbeit und mündliche Prüfung	
immer	Guided Project		WPF	12	nein			nein			Projektarbeit	
immer	Guided Project on Designing for User Experiences		WPF	12	nein			nein			Projektarbeit	
immer	Guided Project on Developing Interactive and Distributed Systems		WPF	12	nein			nein			Projektarbeit	
immer	Guided Project on Exploring Advanced Interactive Media		WPF	12	nein			nein			Projektarbeit	
SoSe	IT Consulting		WPF	6	nein			nein			Präsentation mit Reflektionsbericht	
SoSe	IT Strategy		WPF	6	nein			nein			Fachgespräch / Präsentation zu Thema oder Artefakt	
WiSe	Innovation Management		WPF	6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt	
WiSe	Interaction Design		WPF	6	nein			nein			Projektarbeit	
SoSe	Interactive Media Products		WF	6	nein			nein			Hausarbeit	
SoSe	Künstliche Intelligenz		WPF	6	nein			nein			Klausur oder mündlicher Beitrag oder Projektarbeit oder mündliche Prüfung	
SoSe	Leadership Principles and Strategic Management		WPF	6	nein			nein			Klausur in Verbindung mit semesterbegleitendem Projekt / Präsentation	
WiSe	Management Simulation Game		WPF	6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt in Verbindung mit Präsentation und Fachgespräch	
WiSe	Management und Unternehmenssteuerung		WPF	6	nein			nein			Fachgespräch	
immer	Masterarbeit inkl. Kolloquium		WF	20	nein			nein			siehe Prüfungsordnung	
SoSe	Mobile and Distributed Interactive Systems		WPF	6	nein			nein			Projektarbeit	
SoSe	Modern Database Systems		WPF	6	nein			nein			Wissenschaftliches Paper mit Präsentation	
WiSe	Netz-Architekturen, -Design und -Infrastrukturen		WPF	6	nein			nein			Fachgespräch oder Klausur	
WiSe	Open Science		WPF	6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt mit Präsentation	
SoSe	Performance Management		WPF	6	nein			nein			Klausur in Verbindung mit einer Poster-Session (semesterbegleitend vorbereitet)	
WiSe	Process Mining		WPF	6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt mit Präsentation	
WiSe	Psychological aspects of digital transformation		WPF	6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt mit Präsentation	
WiSe	Psychophysik multimodaler Benutzungsschnittstellen		WPF	6	nein			nein			Mündlicher Beitrag und Hausarbeit	
SoSe	Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement		WPF	6	nein			nein			Semesterbegleitende Portfolio-Erstellung mit anschließender schriftlicher Erfolgskontrolle und Reflexion	
SoSe	Requirements Engineering Project		WPF	6	nein			nein			Semesterbegleitendes Projekt mit Fachgespräch	
WiSe	Research Methods for Interactive Media		WF	6	nein			nein			Projektarbeit	
SoSe	Sichere Softwareentwicklung verteilter, web-basierter Systeme		WPF	6	nein			nein			Hausarbeit und mündliche Prüfung	
WiSe	Sicherheit, Privatsphäre und Vertrauen		WPF	6	nein			nein			Fachgespräch über semesterbegleitendes wissenschaftliches Paper mit Präsentation	
WiSe	Sozioethische Entwurfmuster		WPF	6	nein			nein			Hausarbeit	
WiSe	Spezielle Gebiete der Gamification		WPF	6	nein			nein			Projektarbeit und mündlicher Beitrag	
WiSe	Spezielle Gebiete der Mathematik		WPF	6	nein			nein			Klausur in Verbindung mit einem semesterbegleitendem wissenschaftlichen Paper / Präsentation	
SoSe	Spezielle Gebiete der Mensch-Computer-Interaktion		WPF	6	nein			nein			Wissenschaftliches Paper	
WiSe	Storytelling und Narrative Strukturen		WPF	6	nein			nein			Projektarbeit und mündlicher Beitrag	
WiSe	Ubiquitous Computing		WPF	6	nein			nein			Projektarbeit und mündlicher Beitrag	
SoSe	Virtualisierung und Dienstarchitekturen		WPF	6	nein			nein			Projektarbeit	
SoSe	Visualisierung		WPF	6	nein			nein			Mündliche Prüfung und mündlicher Beitrag	
SoSe	Web Technologien		WPF	6	nein			nein			Lernportfolio und mündliche Prüfung	
WiSe	Wissenschaftliche Verwertung von Forschungsideen und -ergebnissen		WPF	6	nein			nein			Hausarbeit	

## Anlage 1a) Studienverlaufsplan mit 3 Semestern (90 ECTS)

### Anforderungen an die Modulwahl

- 12 ECTS sind aus dem Katalog der Pflichtmodule zu belegen.
- 48 ECTS sind aus dem Katalog der Schwerpunktprojekte, Schwerpunktmodule und Wahlmodule zu belegen. Darunter sind:
  - Min. 1 Projekt (12 ECTS) aus dem Katalog der Schwerpunktprojekte. Ein weiteres Projekt kann aus der Auswahl aller zulässigen Projektangebote absolviert werden.
  - Min. 2 Module (12 ECTS) aus dem Katalog der Schwerpunktmodule
- 30 ECTS sind mit Masterarbeit und Kolloquium belegt.

### Anerkennung von Schwerpunkten

- Wurden Module im Umfang von 24 ECTS absolviert, die demselben Schwerpunkt zugeordnet sind, dann kann auf Antrag der entsprechende Schwerpunkt zertifiziert werden. Dieser Antrag muss zusammen mit dem Antrag auf Zulassung zur Masterarbeit gestellt werden:
  - Designing for User Experiences (DUX)
  - Developing Interactive and Distributed Systems (DEV)
  - Exploring Advanced Interactive Media (EXA)
- Der Abschluss des Masterstudiums kann auch ohne Schwerpunkt erreicht werden (Studium als Generalist\*in der Medieninformatik).

### Modulkatalog

Anforderung	Modul	ECTS	Schwerpunkt			
			DUX	DEV	EXA	
Katalog der Pflichtmodule (2 Module / 12 ECTS)						
12 ECTS	Interactive Media Products	6				
	Research Methods and Statistics for Interactive Media	6				
Katalog der Schwerpunktprojekte, Schwerpunktmodule und Wahlmodule (48 ECTS)						
48 ECTS	Katalog der Schwerpunktprojekte (min. 1 Projekt / 12 ECTS)					
	min. 1 Projekt	Guided Project on Designing for User Experiences	12	X		
		Guided Project on Developing Interactive and Distributed Systems	12		X	
		Guided Project on Exploring Advanced Interactive Media	12			X
	Katalog der Schwerpunktmodule (min. 2 Module / 12 ECTS)					
	min. 2 Module	Advanced Rendering Techniques	6			X
		Angewandte Statistik für die Human-Computer Interaction	6	X		
		Augmented Reality	6			X
		Beautiful Code	6		X	
		Design Methodologies	6	X		
		Fortgeschrittene Themen verteilter, web-basierter Systeme	6		X	
		Interaction Design	6	X		
		Künstliche Intelligenz	6		X	X
		Mobile and Distributed Interactive Systems	6		X	
		Psychophysik multimodaler Benutzungsschnittstellen	6	X		
		Requirements Engineering Project	6	X		
		Sichere Softwareentwicklung verteilter, web-basierte Systeme	6		X	
		Sicherheit, Privatsphäre und Vertrauen	6	X	X	
		Soziotechnische Entwurfsmuster	6	X		
Spezielle Gebiete der Gamification		6			X	
Spezielle Gebiete der Mensch-Computer-Interaktion		6	X			
Storytelling und Narrative Strukturen	6			X		
Ubiquitous Computing	6		X	X		

	Visualisierung	6			X
	Web Technologien	6		X	
<b>Katalog der Wahlmodule</b>					
	Advanced Business Intelligence and Analytics	6			
	Business Process Management	6			
	Coding Excellence	6			
	Computerethik	6			
	Current Approaches to Marketing and Innovation	6			
	Data Driven Modelling	6			
	Domain-Driven Design of Large Software Systems	6			
	Enterprise Architecture Management	6			
	Entrepreneurship & Businessplan	6			
	Guided Project	12			
	IT Consulting	6			
	IT Strategy	6			
	Innovation Management	6			
	Leadership Principles and Strategic Management	6			
	Management Simulation Game	6			
	Management und Unternehmenssteuerung	6			
	Modern Database Systems	6			
	Netz-Architekturen, -Design und -Infrastrukturen	6			
	Open Science	6			
	Performance Management	6			
	Process Mining	6			
	Psychological aspects of digital transformation	6			
	Spezielle Gebiete der Mathematik	6			
	Virtualisierung und Dienstarchitekturen	6			
	Wissenschaftliche Verwertung von Forschungsideen und -ergebnissen	6			
<b>Masterthesis (30 ECTS)</b>					
30 ECTS	Masterarbeit inkl. Kolloquium		30		

## Anlage 1b) Studienverlaufsplan mit 4 Semestern (120 ECTS)

### Anforderungen an die Modulwahl

- 12 ECTS sind aus dem Katalog der Pflichtmodule zu belegen.
- 78 ECTS sind aus dem Katalog der Schwerpunktprojekte, Schwerpunktmodule und Wahlmodule zu belegen. Darunter sind
  - min. 1 Projekt (12 ECTS) aus dem Katalog der Schwerpunktprojekte. Zwei weitere Projekte können aus der Auswahl aller zulässigen Projektangebote absolviert werden.
  - min. 4 Module (24 ECTS) aus dem Katalog der Schwerpunktmodule
- 30 ECTS sind mit Masterarbeit und Kolloquium belegt.

### Anerkennung von Schwerpunkten

- Wurden Module im Umfang von 36 ECTS absolviert, die demselben Schwerpunkt zugeordnet sind, dann kann auf Antrag der entsprechende Schwerpunkt zertifiziert werden. Dieser Antrag muss mit dem Antrag auf Zulassung zur Masterarbeit gestellt werden.
  - Designing for User Experiences (DUX)
  - Developing Interactive and Distributed Systems (DEV)
  - Exploring Advanced Interactive Media (EXA)
- Der Abschluss des Masterstudiums kann auch ohne Schwerpunkt erreicht werden (Studium als Generalist\*in der Medieninformatik).

### Modulkatalog

Anforderung	Modul	ECTS	Schwerpunkt		
			DUX	DEV	EXA
Katalog der Pflichtmodule (2 Module / 12 ECTS)					
12 ECTS	Interactive Media Products	6			
	Research Methods and Statistics for Interactive Media	6			
Katalog der Schwerpunktprojekte, Schwerpunktmodule und Wahlmodule (48 ECTS)					
Katalog der Schwerpunktprojekte (min. 1 Projekt / 12 ECTS)					
min. 1 Projekt	Guided Project on Designing for User Experiences	12	X		
	Guided Project on Developing Interactive and Distributed Systems	12		X	
	Guided Project on Exploring Advanced Interactive Media	12			X
Katalog der Schwerpunktmodule (min. 4 Module / 24 ECTS)					
78 ECTS	Advanced Rendering Techniques	6			X
	Angewandte Statistik für die Human-Computer Interaction	6	X		
	Augmented Reality	6			X
	Beautiful Code	6		X	
	Design Methodologies	6	X		
	Fortgeschrittene Themen verteilter, web-basierter Systeme	6		X	
	Interaction Design	6	X		
	Künstliche Intelligenz	6		X	X
	Mobile and Distributed Interactive Systems	6		X	
	Psychophysik multimodaler Benutzungsschnittstellen	6	X		
	Requirements Engineering Project	6	X		
	Sichere Softwareentwicklung verteilter, web-basierte Systeme	6		X	
	Sicherheit, Privatsphäre und Vertrauen	6	X	X	
	Soziotechnische Entwurfsmuster	6	X		
	Spezielle Gebiete der Gamification	6			X
	Spezielle Gebiete der Mensch-Computer-Interaktion	6	X		
	Storytelling und Narrative Strukturen	6			X
	Ubiquitous Computing	6		X	X

	Visualisierung	6			X
	Web Technologien	6		X	
<b>Katalog der Wahlmodule</b>					
	Advanced Business Intelligence and Analytics	6			
	Business Process Management	6			
	Coding Excellence	6			
	Computerethik	6			
	Current Approaches to Marketing and Innovation	6			
	Data Driven Modelling	6			
	Domain-Driven Design of Large Software Systems	6			
	Enterprise Architecture Management	6			
	Entrepreneurship & Businessplan	6			
	Guided Project	12			
	IT Consulting	6			
	IT Strategy	6			
	Innovation Management	6			
	Leadership Principles and Strategic Management	6			
	Management Simulation Game	6			
	Management und Unternehmenssteuerung	6			
	Modern Database Systems	6			
	Netz-Architekturen, -Design und -Infrastrukturen	6			
	Open Science	6			
	Performance Management	6			
	Process Mining	6			
	Psychological aspects of digital transformation	6			
	Spezielle Gebiete der Mathematik	6			
	Virtualisierung und Dienstarchitekturen	6			
	Wissenschaftliche Verwertung von Forschungsideen und -ergebnissen	6			
<b>Masterthesis (30 ECTS)</b>					
30 ECTS	Masterarbeit inkl. Kolloquium		30		