Bachelor-Gruppenprojekt				Modulnummer:
				B-MA-3
Bachelor Pflicht/Wahl Wahlpflicht Wahl Sonderfall		Modulbereich: Digitale Medien allgemein		
Anzahl der SWS	V UE K S Prak. Proj. Σ 0 0 0 0 9 9		Kreditpunkte: 18	Turnus Angebote in jedem Sommersemester
Formale Voraussetzungen: Grundlagen der Medieninformatik, Praktische Informatik 2, Media Engineering				
Inhaltliche Voraussetzungen: -				
Vorgesehenes Semester: 4. Semester				
Sprache: Deutsch/Englisch				
Ziele: Studierenden sollen eine umfassende Aufgabe der Untersuchung, Entwicklung und Gestaltung digitaler Medien und ihres Gebrauchs in gemeinsamer und interdisziplinärer Arbeit angehen können. Dabei werden Grundprinzipien des Projektmanagements ebenso in der Anwendung erlernt wie die systematische, ingenieurmäßige und künstlerisch-gestalterische Entwicklung von Mediensystemen. Die fachlichen Ziele sind projektspezifisch und können daher nicht allgemein beschrieben werden.				
Inhalte: An einem gesellschaftlich, wissenschaftlich und gestalterisch bedeutsamen Thema werden erlernt und geübt: • individuelle und kooperative Organisation • Problemanalyse • Zielfindung • theoretische Überlegungen • Lösungskonzept und Spezifikation • praktische Ausarbeitung • systematische Entwicklung • Evaluation und kritische Reflexion von Ergebnissen Die fachlichen Inhalte sind projektspezifisch und können daher nicht allgemein beschrieben werden.				
Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.): Projektspezifisch				
Form der Prüfung: Arbeit im Projekt, Produktentwicklung, Bericht und Präsentation				
Arbeitsaufwan	Präsenz im Projektplenum eigentliche Projektarbeit Summe	120 h 420 h 540 h		
Lehrende: Im Wechsel Angebote aus allen Arbeitsgruppen des Studiengangs Digitale Medien Verantwortlich: Prof. Dr. U. Frese				