

Prüfungsliste
Medieninformatik PO 4
Master of Science
Sommersemester 2026

Fakultät für Informatik und Ingenieurwissenschaften

26. Februar 2026

Module

Nr.	Modulname	Prüfungsleistung	Erstprüfer	Zweitprüfer	Prüfungsphasen
1	Advanced Rendering Techniques	Mündlicher Beitrag (30 %), Projektarbeit (70 %)	F. Niebling	M. Uebachs	TBA
2	Augmented Reality	Mündlicher Beitrag (30 %), Projektarbeit (70 %)	F. Niebling	H. Kornacher	Außerhalb
3	Bildbasierte Computergrafik	Präsentation (40 %), Projektdokumentation (60 %)	F. Niebling	M. Uebachs	Außerhalb WiSe
4	Computerethik	Hausarbeit, Mündlicher Beitrag	M. Blümm	C. Kohls	Außerhalb SoSe
5	Design Methodologies	Hausarbeit (50 %), Mündlicher Beitrag (50 %)	C. Kohls	N.N.	Außerhalb WiSe
6	Führungs- und Verhaltenskompetenzen - Change Management (Simulation Game)	Projektarbeit	E. Schenk	L. Rinsdorf	TBA
7	Interaction Design	Projektarbeit	M. Böhmer	R. Groten	Außerhalb WiSe
8	Masterarbeit inkl. Kolloquium	Hausarbeit, Mündliche Prüfung	Alle Professor:innen der Lehreinheit Informatik	Alle Professor:innen der Lehreinheit Informatik	Außerhalb
9	Modellierung und Analyse technischer Systeme	Hausarbeit (50 %), Mündlicher Beitrag (50 %)	N.N.	C. Kohls	Außerhalb WiSe
10	Personalführung	Präsentation, Klausurarbeit	N.N.	N.N.	TBA
11	Projektarbeit - Entwicklung im Kontext des Studienschwerpunkts				
	Beautiful Code	Mündlicher Beitrag	C. Kohls	A. Dobrynin	Außerhalb WiSe
	Projekt Management	Projektarbeit	H. Günther	F. Victor	Außerhalb SoSe

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Fortsetzung der Module...

Nr.	Modulname	Prüfungsleistung	Erstprüfer	Zweitprüfer	Prüfungsphasen
	Projektanteil Projekt 2	Projektarbeit (50 %), Projektdokumentation (50 %)	Alle Professor:innen im Studiengang "Medieninformatik (Bachelor/Master)"	Alle aktiven Lehrenden der Hochschule	Außerhalb SoSe
12	Projektarbeit - Forschung, Evaluation/Assessment, Verwertung im Kontext des Studienschwerpunkts				
	Projektanteil Projekt 3	Projektarbeit (50 %), Projektdokumentation (50 %)	Alle Professor:innen im Studiengang "Medieninformatik (Bachelor/Master)"	Alle aktiven Lehrenden der Hochschule	Außerhalb WiSe
	Vertiefungsworkshop 2	Schriftliche Ausarbeitung (100 %)	M. Blümm	M. Engelen	Außerhalb WiSe
	b2bca082-e95b-43dc-8895-2e9faece9a87				
13	Projektarbeit - Vision und Konzept im Kontext des Studienschwerpunkts				
	Advanced Seminar	Projektarbeit (100 %)	M. Blümm	F. Niebling	Außerhalb WiSe
	Projektanteil Projekt 1	Projektarbeit (50 %), Projektdokumentation (50 %)	Alle Professor:innen im Studiengang "Medieninformatik (Bachelor/Master)"	Alle aktiven Lehrenden der Hochschule	Außerhalb SoSe & WiSe
14	Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement	Lernportfolio, Klausurarbeit	N.N.	A. Maier	SoSe 1

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Fortsetzung der Module...

Nr.	Modulname	Prüfungsleistung	Erstprüfer	Zweitprüfer	Prüfungsphasen
15	Research Methods	Präsentation (30 %), Projektarbeit (70 %)	R. Groten	M. Blümm	Außerhalb SoSe
16	Sicherheit, Privatsphäre und Vertrauen	Hausarbeit, Mündlicher Beitrag	S. Karsch	I. Lindt	Außerhalb WiSe
17	Soziotechnische Entwurfsmuster	Hausarbeit	C. Kohls	S. Bente	Außerhalb
18	Spezielle Gebiete der Gamification	Mündlicher Beitrag (30 %), Projektarbeit (70 %)	U. Müsse	S. Schulte	Außerhalb WiSe
19	Spezielle Gebiete der Mathematik	Hausarbeit, Mündlicher Beitrag, Klausurarbeit	D. Zühlke	B. Naujoks	WiSe
20	Storytelling und Narrative Strukturen	Hausarbeit	H. Kornacher	S. Porten	WiSe
21	Ubiquitous Computing	Hausarbeit, Mündlicher Beitrag, Projektarbeit	M. Böhmer	S. Bente	Außerhalb WiSe
22	Visualisierung	Mündlicher Beitrag (30 %), Projektarbeit (70 %)	F. Niebling	H. Kornacher	Außerhalb
23	Wahlpflichtmodul	Keine Angabe	Alle Professor:innen der Lehreinheit Informatik	Alle Professor:innen der Lehreinheit Informatik	Außerhalb SoSe & WiSe
24	Web Technologien	Mündliche Prüfung, Lernportfolio	C. Noss	S. Bente	Außerhalb

Modulmatrix

Modulname	MIM	HCI	MPPD	SC	VC	WTW
Advanced Rendering Techniques	WPM					
Augmented Reality	WPM					
Bildbasierte Computergrafik					P	
Computerethik	P					
Design Methodologies		P				
Führungs- und Verhaltenskompetenzen - Change Management (Simulation Game)	WPM					
Interaction Design		P	P			
Masterarbeit inkl. Kolloquium	P					
Modellierung und Analyse technischer Systeme			P			
Personalführung	WPM					
Beautiful Code	P					
Projekt Management	P					
Projektanteil Projekt 2	P					
Projektanteil Projekt 3	P					
Vertiefungsworkshop 2	P					
Advanced Seminar	P					
Projektanteil Projekt 1	P					
Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement			P			
Research Methods	P					

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Modulname	MIM	HCI	MPPD	SC	VC	WTW
Sicherheit, Privatsphäre und Vertrauen			P	P		P
Soziotechnische Entwurfsmuster				P		
Spezielle Gebiete der Gamification	WPM					
Spezielle Gebiete der Mathematik	P					
Storytelling und Narrative Strukturen	P					
Ubiquitous Computing	P					
Visualisierung					P	
Wahlpflichtmodul	P					
Web Technologien						P

Legende

- MIM: Medieninformatik
- HCI: Human-Computer Interaction
- MPPD: Multiperspective Product Development
- SC: Social Computing
- VC: Visual Computing
- WTW: Weaving the Web
- P: Pflichtmodul
- WPM: Wahlpflichtmodul