

Modulhandbuch

für den Masterstudiengang

Computervisualistik



**an der
Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg
Fakultät für Informatik**

vom 06.09.2006



Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg
Fakultät für Informatik



Der Masterstudiengang Computervisualistik



Inhaltsverzeichnis

1.	SCHWERPUNKTE IM BEREICH INFORMATIK	5
1.1.	SOFTWARE UND ALGORITHM ENGINEERING	6
	AGENTENORIENTIERTE SYSTEMENTWICKLUNG	7
	ALGORITHM ENGINEERING	8
	SERVICEORIENTIERTE ARCHITEKTUREN	9
	SOFTWARE-INFRASTRUKTUREN	10
	SOFTWARE-QUALITÄTSMANAGEMENT.....	11
	TECHNISCHE INFORMATIONSSYSTEME.....	12
	TOPICS IN ALGORITHMICS.....	13
	VLBA 2: SYSTEM LANDSCAPE ENGINEERING	14
1.2.	METHODS OF DATA AND KNOWLEDGE ENGINEERING.....	16
	ADVANCED DATA MINING: WEB AND TEXT MINING.....	17
	ADVANCED KNOWLEDGE ENGINEERING	18
	ADVANCED MACHINE LEARNING	19
	BAYES NETZE	20
	COMPUTATIONAL INTELLIGENCE	22
	INFORMATIONSEXTRAKTION	24
	INTELLIGENTE DATENANALYSE.....	26
	KI-PROGRAMMIERUNG UND WISSENSREPRÄSENTATION	28
	KNOWLEDGE PROCESSING	30
	NATÜRLICHSPRACHLICHE SYSTEME	32
	SELECTED TOPICS IN IMAGE UNDERSTANDING	34
1.3.	APPLICATIONS OF DATA AND KNOWLEDGE ENGINEERING.....	35
	ADVANCED DATA MINING: BUSINESS MINING	36
	ADVANCED DATA MINING: DATA MINING FOR CHANGING ENRIVONMENTS.....	38
	FOUNDATIONS OF BIOINFORMATICS.....	39
1.4.	DATABASES AND INFORMATION SYSTEMS	41
	DATA WAREHOUSE-TECHNOLOGIEN	42
	ERWEITERTE DATENBANKMODELLE	43
	MULTIMEDIA RETRIEVAL.....	44
	TRANSAKTIONSVERWALTUNG	46
1.5.	INFORMATIKNAHE ANWENDUNGEN	47
	ADVANCED DISCRETE MODELLING	48
	BIOMETRICS AND SECURITY.....	49
	DISKRETE SIMULATION.....	51
	GAME DEVELOPMENT	52
	INTERAKTIVES DRAMA IN LERNUMGEBUNGEN UND COMPUTERSPIELEN	53
	LEHR-/LERN-SYSTEME	55
	PRAKTIKUM IT SICHERHEIT	57
1.6.	TECHNISCHE INFORMATIK.....	59
	EMBEDDED NETWORKS.....	60
	VERLÄSSLICHE VERTEILTE SYSTEME	62
	VERTEILTE ECHTZEITSYSTEME	63
2.	SCHWERPUNKTE IM BEREICH COMPUTERVISUALISTIK.....	64
2.1.	ANWENDUNGEN DER COMPUTERVISUALISTIK.....	65
	AUSGEWÄHLTE KAPITEL DER MEDIZINISCHEN BILDANALYSE	66
	GAME DEVELOPMENT	67
	INTERAKTIVES DRAMA IN LERNUMGEBUNGEN UND COMPUTERSPIELEN	68



MEDIZINISCHE VISUALISIERUNG.....	70
MEDIZINISCHE VISUALISIERUNG SEMINAR PRAKTIKUM.....	72
MULTIMEDIA AND SECURITY.....	74
MULTIMEDIA RETRIEVAL.....	75
VR UND AR IN INDUSTRIELLEN ANWENDUNGEN.....	77
2.2. METHODEN DER COMPUTERVISUALISTIK.....	79
ADVANCED GRAPHICS.....	80
COMPUTATIONAL GEOMETRY.....	81
ECHTZEITTECHNIKEN FÜR COMPUTERSPIELE.....	82
NON-PHOTO-REALISTIC RENDERING.....	83
ROBUST GEOMETRIC COMPUTING.....	84
SELECTED TOPICS IN IMAGE UNDERSTANDING.....	85
3. SCHWERPUNKTE IM BEREICH ANWENDUNGEN / GEISTESWISSENSCHAFTLICHE GRUNDLAGEN.....	86
3.1. TECHNISCHE ANWENDUNGEN.....	87
BILDVERARBEITUNG IN DER MIKROSKOPIE - BILDREKONSTRUKTION UND -QUANTIFIZIERUNG.....	88
EMBEDDED BILDVERARBEITUNG.....	90
FAHRERASSISTENZSYSTEME.....	91
VISUELLE SIMULATION WERKSTOFFKUNDLICHER PROZESSE.....	92
3.2. PRODUKTENTWICKLUNG.....	94
CAD/CAM-MANAGEMENT.....	95
ENTWURFSTECHNIKEN IM INDUSTRIEDESIGN.....	96
ÜBUNG: INTEGRATIVER DESIGNENTWURF -CAID.....	96
VERTIEFENDE ANWENDUNGEN ZUM INDUSTRIEDESIGN.....	97
ÜBUNG: PRODUKT- UND UMWELTDESIGN.....	97
ÜBUNG: DESIGNPROJEKT.....	97
WISSENSBASIERTE PRODUKTENTWICKLUNG.....	98
3.3. MEDIZINISCHE CV: BILDGEBUNG/SIGNALVERABREITUNG.....	99
SEMINAR: ANLEITUNG ZUM WISS. ARBEITEN: MEDIZINISCHE BILDGEBUNG.....	100
PRAKTIKUM: ANLEITUNG ZUM WISS. ARBEITEN: TELEMEDIZIN.....	101
PRAKTIKUM: ANLEITUNG ZUM WISS. ARBEITEN: ULTRASCHALLBILDGEBUNG.....	102
KLINISCHE ENTSCHEIDUNGSUNTERSTÜTZENDE SYSTEME.....	103
MEDIZINISCHE INFORMATIK II (NEUROBILDGEBUNG)/MEDICAL INFORMATICS II (NEURO IMAGING).....	104
PHYSIKALISCHE GRUNDLAGEN BILDGEBENDER VERFAHREN & COMPUTER TOMOGRAPHIE.....	106
PHYSIKALISCHE GRUNDLAGEN BILDGEBENDER VERFAHREN & METHODEN DER DURCHBLUTUNGSMESSUNGEN.....	108
3.4. MEDIZINISCHE CV: BILDANALYSE/VISUALISIERUNG.....	110
AUSGEWÄHLTE KAPITEL DER MEDIZINISCHEN BILDANALYSE.....	111
MEDIZINISCHE INFORMATIK II (NEUROBILDGEBUNG)/MEDICAL INFORMATICS II (NEURO IMAGING).....	112
MEDIZINISCHE VISUALISIERUNG.....	114
MEDIZINISCHE VISUALISIERUNG SEMINAR PRAKTIKUM.....	116
3.5. MEDIENBILDUNG.....	118
MEDIENBILDUNG AUDIOVISUELLE KOMMUNIKATION.....	119
ERZIEHUNGSWISSENSCHAFT.....	120
EMPIRISCHE ZUGÄNGE ZU COMPUTERSPIELEN.....	120
3.6. DESIGN.....	122
DESIGNPROJEKT.....	123
ENTWURFSTECHNIKEN IM INDUSTRIEDESIGN.....	124
ÜBUNG: INTEGRATIVER DESIGNENTWURF -CAID.....	124
VERTIEFENDE ANWENDUNGEN ZUM INDUSTRIEDESIGN.....	125
ÜBUNG: PRODUKT- UND UMWELTDESIGN.....	125
ÜBUNG: DESIGNPROJEKT.....	125



1. Schwerpunkte im Bereich Informatik



1.1. Software und Algorithm Engineering



Modulbezeichnung:	Agentenorientierte Systementwicklung
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	AOSE
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Softwaretechnik
Dozent(in):	
Sprache:	deutsch
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, Frontalübungen
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: <ul style="list-style-type: none"> • 2 SWS Vorlesung • 2 SWS Übungen Selbstständiges Arbeiten: <ul style="list-style-type: none"> • Anwendung eines Java-basierten Agentensystems
Kreditpunkte:	5 Credit Points = 150h (60 h Präsenzzeit + 90 h selbstständige Arbeit) Notenskala und Prüfungsform gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	keine
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Grundverständnis zu autonomen und intelligenten Software-Systemen • Fähigkeiten zur Definition, Training und Anwendung von Agententeamstrukturen • Fertigkeiten bei der Anwendung von Agenten-Entwicklungsumgebungen
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbegriffe von intelligenten, autonomen, mobilen und effizienten Software-Agenten • Agentenkommunikation und -kooperation • Konzeption und Anwendung von Multi-Agentensystemen (MAS) • MAS-Entwicklungsmethoden
Studien-/Prüfungsleistungen:	Erfolgreiche Übungsteilnahme und Bearbeitung von Software-Agentenimplementationen
Medienformen:	
Literatur:	Vorlesungsskript als Foliensammlung



Modulbezeichnung:	Algorithm Engineering
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Theoretische Informatik / Algorithmische Geometrie
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, Übungen und Implementierungsprojekt (Fallstudie)
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Vorlesung 2 SWS Übung Selbstständige Arbeit: Bearbeiten der Übungen, Nachbereitung der Vorlesungen, Projekt
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h = 4 SWS = 56h Präsenzzeit + 124h selbstständige Arbeit Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundkenntnisse in Algorithmen und Datenstrukturen
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: Ziel des Algorithm Engineering ist es, durch die enge Kopplung von Entwurf, Analyse, Implementierung und Experimenten die oft vorhandene Kluft zwischen Theorie und Praxis des Algorithmenentwurfs zu überbrücken. <ul style="list-style-type: none">• Fähigkeit zur Anwendung der Methoden des Algorithm Engineering.• Fähigkeit zum Entwurf und zur Durchführung von Computereperimenten zur Algorithmenanalyse
Inhalt:	Kluft zwischen Theorie und Praxis des Algorithmenentwurfs, experimentelle Algorithmik, realistische Computermodelle, C++-Software-Bibliotheken, zertifizierende Algorithmen, Fallstudien.
Studien-/Prüfungsleistungen:	Leistungen: Bearbeitung des Projektes (Fallstudie) Prüfung: mündliche Prüfung
Medienformen:	
Literatur:	Skiena; Algorithm Design Manual



Modulbezeichnung:	Serviceorientierte Architekturen
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	SOA
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Softwaretechnik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, Frontalübungen
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Vorlesung 2 SWS Übungen Selbstständiges Arbeiten: Anwendung einer CBSE-Plattform
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit; Notenskala und Prüfungsform gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Softwaretechnik I
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Grundverständnis serviceorientierten Software-Systemen • Fähigkeiten zur Definition, Konzeption und Anpassung an SOA-Paradigmen • Fertigkeiten bei der Anwendung von Web-Service-Technologien
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbegriffe von Architekturen industrieller Software-Systeme • SOA-basierte Strukturen und Paradigmen • Anwendungs- und Entwicklungsaspekte • SOA auf der Basis von Web-Service-Technologien
Studien-/Prüfungsleistungen:	Erfolgreiche Übungsteilnahme und Bearbeitung von SOA-Systembeispielen
Medienformen:	
Literatur:	Vorlesungsskript als Foliensammlung



Modulbezeichnung:	Software-Infrastrukturen
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	Solnfra
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Softwaretechnik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, Frontalübungen
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Vorlesung 2 SWS Übungen Selbstständiges Arbeiten: Anwendung einer Web-CASE-Plattform
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit; Notenskala und Prüfungsform gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Softwaretechnik I
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none">• Grundverständnis für dynamische CASE-Plattformen• Fähigkeiten zur Definition und Anwendung proaktiver Software-Entwicklungssysteme• Fertigkeiten bei der Anwendung von Web-basierten Entwicklungsinfrastrukturen
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none">• Grundbegriffe von Architekturen von CASE, CARE und CAME Tools• Global Software Production• Operationale Software-Räume• Software-Infrastrukturen auf der Basis von Web-Service-Technologien
Studien-/Prüfungsleistungen:	Erfolgreiche Übungsteilnahme und Bearbeitung von Software-Infrastrukturbeispielen
Medienformen:	
Literatur:	Vorlesungsskript als Foliensammlung



Modulbezeichnung:	Software-Qualitätsmanagement
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	SQM
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Softwaretechnik
Dozent(in):	
Sprache:	deutsch
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, Frontalübungen
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: • 2 SWS Vorlesung • 2 SWS Übungen Selbstständiges Arbeiten: • Modellieren, Analysieren und Bewerten
Kreditpunkte:	5 Credit Points = 150h (60 h Präsenzzeit + 90 h selbstständige Arbeit; Notenskala und Prüfungsform gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	keine
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: • Grundverständnis zu Fehlerarten und -ursachen sowie deren Messung und Analyse • Fähigkeiten zur Definition und Anwendung von Metriken • Fertigkeiten bei der Anwendung von Mess- und Analysewerkzeugen
Inhalt:	• Software-Prozess-, Ressourcen- und Produktqualität • Grundlegende Qualitätsbewertungs- und messstandards • Grundlagen und Anwendung der Softwaremetrie
Studien-/Prüfungsleistungen:	Erfolgreiche Übungsteilnahme und Bearbeitung von Software-Messanwendungen
Medienformen:	
Literatur:	Web-basiertes Vorlesungsskript sowie diverse Lehrbücher des Dozenten



Modulbezeichnung:	Technische Informationssysteme
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Rechnergestützte Ingenieursysteme
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung und Übungen
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: Wöchentliche Vorlesung 2 SWS Wöchentliche Übung 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Umgang mit Entwicklungsplattformen und Anwendersystemen, Literaturvertiefung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 6 x30h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Erfolgreicher Besuch der Vorlesungen der ersten 4 Semester .
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sollen mit den modernsten Methoden und Werkzeugen zur Entwicklung von integrierten Informationssystemen vor allem zur Unterstützung ingenieurtechnischer Prozesse in industriellen Unternehmen vertraut gemacht werden. • Dabei erwerben die Studierenden Kenntnisse und Fähigkeiten, umfangreiche Lösungen zu entwerfen und für eine Implementierung vorzubereiten. • In den Übungen werden sodann Fertigkeiten erworben, um eine Implementierung der Lösungen auf den verschiedensten Plattformen realisieren zu können.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Motivation und Einleitung • Softwarelebenszyklus und Vorgehensmodelle • Analyse, Entwurf und Implementierung technischer Informationssysteme • Konzepte und Technologien zur Integration • Standards und Referenzmodelle • Anwendungsbeispiele • Zusammenfassung, Trends und Ausblick
Studien-/Prüfungsleistungen:	Mündliche Prüfung
Medienformen:	
Literatur:	Eigenes Skript + diverse Spezialliteratur



Modulbezeichnung:	Topics in Algorithmics
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Theoretische Informatik / Algorithmische Geometrie
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung und Übungen, Präsentationen
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 3 SWS Vorlesung + Präsentationen 1 SWS Übung Selbstständige Arbeit: Bearbeiten der Übungen und Nachbereitung der Vorlesungen, Vorbereiten der Präsentation
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h = 4 SWS = 56h Präsenzzeit + 124h selbstständige Arbeit Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundkenntnisse in Algorithmen und Datenstrukturen und asymptotischer Analyse.
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none">• Befähigung zum Finden asymptotisch effizienter Lösungen für algorithmische Probleme mit Hilfe von Methoden, die dem aktuellen Stand der Technik entsprechen.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none">• Entwurf und Analyse effizienter Algorithmen; Approximationsalgorithmen für schwere Probleme; ausgewählte kombinatorische Probleme (variiert von Veranstaltung zu Veranstaltung).
Studien-/Prüfungsleistungen:	mündliche Prüfung
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	VLBA 2: System Landscape Engineering
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Wirtschaftsinformatik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung und Übung
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 28 h Vorlesung 28 h Übung Selbstständiges Arbeiten: 54 h Vor- und Nachbereitung Vorlesung 70 h Entwicklung eines Informationssystems in der Übung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 6 x30h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	keine
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Erlernen von Techniken und Methoden zur Entwicklung und Implementierung komplexer Systemlandschaften in Rechenzentren • Methoden zum Management von unternehmensinternen und Outsourcing-Rechenzentren • Entwicklung von praktischen Fähigkeiten zur Planung eines Rechenzentrums (Fallstudie)
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Strategische Planung der Informationsinfrastruktur <ul style="list-style-type: none"> ○ Zielplanung ○ Strategisches Geschäftsprozessmanagement ○ Infrastrukturkomponenten ○ Infrastrukturplanung • Sizing von Hardware-Systemen <ul style="list-style-type: none"> ○ Server-Systeme ○ Storage-Systeme ○ Backup-Systeme ○ Facilities • Konzepte des Systemmanagements <ul style="list-style-type: none"> ○ Virtualisierung ○ Konsolidierung ○ Adaptive Computing • Outsourcing <ul style="list-style-type: none"> ○ ASP, Application Hosting und Application Management



	<ul style="list-style-type: none">○ Service Level Agreements und Management● Personalmanagement<ul style="list-style-type: none">○ Aufbauorganisation○ Personalstruktur○ Skill Management● Operationalisierung des Systembetriebs<ul style="list-style-type: none">○ Support-Infrastruktur (Helpdesk)○ Systemmonitoring○ Backup-Management○ Informationssysteme für das Management von Infrastrukturen● Fallstudie: Planung einer RZ-Infrastruktur
Studien-/Prüfungsleistungen:	Beteiligung an einem Planungsprojekt, mündliche Prüfung
Medienformen:	
Literatur:	Rautenstrauch, C.: Modernes Informationsmanagement. Berlin, Heidelberg 2007.



1.2. Methods of Data and Knowledge Engineering



Modulbezeichnung:	Advanced Data Mining: Web and Text Mining
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	WTM
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Wirtschaftsinformatik – Wissensmanagement und Wissensentdeckung
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen, Übungen
Arbeitsaufwand:	<ul style="list-style-type: none">• Vorlesung: 2h wöchentlich• Übung: 2h wöchentlich• Hausaufgaben, Selbststudium
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit + 124h Selbststudium) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Hintergrund zu den Grundlagen des Data-Mining
Angestrebte Lernergebnisse:	<p>Lernziele & erworbene Kompetenzen: Die Studierenden werden sich mit den Herausforderungen des Web Mining auseinandersetzen und entsprechende Methoden lernen, sowie methodische Grundlagen aus dem Bereich Text Mining, die für die Analyse von Web-Dokumenten relevant sind und Methoden für die Aufbereitung von Web-Daten und Texten. Sie werden lernen, solche Methoden zu entwerfen und ihre Ergebnisse zu interpretieren. Viele dieser Methoden stammen aus der einschlägigen, neuesten Literatur; die Studierenden werden lernen, Forschungsergebnisse zu lesen, zu verstehen und kritisch zu besprechen.</p> <p>Die Hälfte des Moduls liefert theoretische Grundlagen, die andere Hälfte umfasst Übungen, auch in der Form eigenständiger Arbeit in Kleinprojekten. Die Studierenden werden dabei auch lernen, themenspezifische Literatur auszuwählen, zu bearbeiten, zusammenzufassen und zu präsentieren.</p>
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none">• Web Mining: Analyse der Nutzung des Web• Web Mining: Analyse der Inhalte von Web-Dokumenten• Text Mining• Grundlagen der linguistischen Textanalyse
Studien-/Prüfungsleistungen:	Mündliche Prüfung am Ende des Semesters
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Advanced Knowledge Engineering
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	
Arbeitsaufwand:	
Kreditpunkte:	
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	
Empfohlene Voraussetzungen:	
Angestrebte Lernergebnisse:	
Inhalt:	
Studien-/Prüfungsleistungen:	
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Advanced Machine Learning
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	AML
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Data and Knowledge Engineering
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Presentation of theory in the classroom, exercises and student projects
Arbeitsaufwand:	theory (2 hours per week) exercise in the lab and project work (2 hours per week) Homework (124 h): Study of the theoretical material Realization of the exercises and the student projects Preparation for the final examination
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Basic knowledge in machine learning, data mining, or related fields.
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: In recent years, machine learning has become one of the core disciplines in artificial intelligence research and related areas. This lecture is devoted to advanced methods and techniques of machine learning that go beyond the topics that are typically covered by introductory courses in the field. A successful attendance of the course will enable the student to solve practical machine learning and data mining problems by state-of-the-art methods, to analyze and evaluate the results from a theoretical point of view, and to develop new, specialized approaches for particular problems whenever needed.
Inhalt:	Inhalte - Introduction and overview of machine learning - Model assessment and selection - Ensemble Methods and Boosting - Variable and Feature Selection - ROC-Analysis - Kernel-based learning
Studien-/Prüfungsleistungen:	final examination
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Bayes Netze
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	BN
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Neuro- und Fuzzy-Systeme
Dozent(in):	
Sprache:	deutsch, ggf. englisch
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen, Übungen Bei Bedarf wird die Vorlesung in englischer Sprache gehalten.
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentliche Übungen 1 SWS Selbstständiges Arbeiten: Nacharbeiten der Vorlesung Lösung der Übungsaufgaben
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundlagen im Gebiet Wahrscheinlichkeitstheorie und Statistik
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung von grundlegenden Konzepten und Methoden von Bayesschen Netzen sowie verwandten Methoden zur Entscheidungsunterstützung • Der Teilnehmer kann Techniken zum Entwurf Bayesscher Netze anwenden • Der Teilnehmer kann Methoden der Datenanalyse zur Problemlösung anwenden • Der Teilnehmer kennt exemplarische Anwendungen Bayesscher-Netze und versteht deren prinzipielle Funktionsweise
Inhalt:	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Methoden zur Repräsentation unsicheren Wissens • Abhängigkeitsanalysen • Lernverfahren • Werkzeuge zum Entwurf Bayesscher Netze • Propagation, Updating, Revision • Entscheidungsunterstützung mit Bayesschen Netzen • Nicht-Standard-Verfahren zur Entscheidungsunterstützung wie z.B. Fuzzy-Modelle



	<ul style="list-style-type: none">• Fallstudien industrieller und medizinischer Anwendungen
Studien-/Prüfungsleistungen:	Leistungen: Bearbeitung von 2/3 der Übungsaufgaben und erfolgreiche Präsentation in den Übungen Prüfung: mündlich
Medienformen:	
Literatur:	C. Borgelt, R. Kruse, Graphical Models: Methods for Data Analysis and Mining, Wiley and Sons, Chichester, 2002 Weitere Literatur siehe fuzzy.cs.uni-magdeburg/lehre/bn



Modulbezeichnung:	Computational Intelligence
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	CI
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Neuro- und Fuzzy-Systeme
Dozent(in):	
Sprache:	deutsch, ggf. englisch
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen, Übungen Bei Bedarf werden die Veranstaltungen in englischer Sprache abgehalten
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentliche Übungen 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Nacharbeiten der Vorlesung Lösung der Übungsaufgaben
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundlagen im Gebiet Wahrscheinlichkeitstheorie und Statistik
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung von grundlegenden Konzepten und Methoden der aus dem Bereich Computational Intelligence • Der Teilnehmer kann Techniken aus dem Bereich Computational Intelligence anwenden • Der Teilnehmer kennt die wichtigsten Methoden zur Problemlösung aus dem Bereich Computational Intelligence • Der Teilnehmer kennt exemplarische Anwendungen und versteht deren prinzipielle Funktionsweise
Inhalt:	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Fuzzy Systeme • Neuronale Netze • Genetische Algorithmen • Probabilistische Systeme • Gekoppelte Systeme • Anwendungsbeispiele aus der industriellen Praxis
Studien-/Prüfungsleistungen:	Leistungen: Bearbeitung von 2/3 der Übungsaufgaben und erfolgreiche Präsentation in den Übungen Prüfung: mündlich



Medienformen:	
Literatur:	fuzzy.cs.uni-magdeburg/lehre/ci



Modulbezeichnung:	Informationsextraktion
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	IE
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Wissensbasierte Systeme und Dokumentverarbeitung
Dozent(in):	
Sprache:	deutsch
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung (2) + Übung (2)
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentliche Übungen 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Nacharbeiten der Vorlesung Lösung der Übungsaufgaben und Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180 h (60 h Präsenzzeit + 120 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Vorkenntnisse aus Dokumentverarbeitung bzw. Natürlichsprachliche Systeme sind hilfreich
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele und erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Grundverständnis der Probleme bei der automatischen Extraktion von Informationen aus Dokumenten • Verständnis der für IE-Systeme benötigten Komponenten und Ressourcen • Befähigung zum Entwurf eines IE-Systems • Befähigung zur Bewertung von Ressourcen für IESysteme • Befähigung zur Mitwirkung bei der Entwicklung, beim Einsatz und bei der Bewertung von IE-Systemen
Inhalt:	Informationsextraktion (kurz: IE) hat sich in den letzten Jahren von einem Gegenstand universitärer Forschung zu einer Technologie mit dem Potential für industrielle Anwendungen entwickelt. IE zählt Mittlerweile - neben den klassischen Techniken wie Information Retrieval (IR) oder Informationsfilterung (IF) - zum festen Bestand des methodischen Repertoires für das Informationsmanagement. Dies wird auch dadurch unterstrichen, dass im Jahre 2005 die Firma IBM eine Architektur für IE-Systeme unter der Bezeichnung `Unstructured Information Management Architecture´(UIMA) vorgestellt hat. In der Lehrveranstaltung werden die Studierenden u.a. vertraut gemacht mit: * Definition und (Teil-)Aufgaben von IE



	<ul style="list-style-type: none">* Probleme des IE* Ansätze und Verfahren* Ein generisches IE-System* Das System GATE* Die Unstructured Information Management Architecture UIMA (IBM, 2005) <p>In den Übungen werden Komponenten von IE-Systemen entwickelt und eingesetzt.</p>
Studien-/Prüfungsleistungen:	Pflichtteilnahme an den Übungen, Bearbeitung von 2/3 der Übungsaufgaben und Präsentation in den Übungen Prüfung: mündlich
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Intelligente Datenanalyse
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	IDA
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Neuro- und Fuzzy-Systeme
Dozent(in):	
Sprache:	deutsch, ggf. englisch
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen , Übungen Bei Bedarf werden die Veranstaltungen in englischer Sprache abgehalten
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentliche Übungen 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Nacharbeiten der Vorlesung Lösung der Übungsaufgaben
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundlagen im Bereich Wahrscheinlichkeitstheorie und Statistik
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung von grundlegenden Konzepten und Methoden der Analyse von Daten mit Hilfe von Methoden aus dem Bereich der Intelligenten Systeme • Der Teilnehmer kann Techniken zur Analyse von Daten anwenden • Der Teilnehmer kennt die wichtigsten Methoden zur Problemlösung der Datenanalyse • Der Teilnehmer kennt exemplarische Anwendungen und versteht deren prinzipielle Funktionsweise
Inhalt:	Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Arten von Daten • Statistische Konzepte der Datenanalyse • RegressionsAnalyse • Segmentierung und Klassifikation • Entscheidungsbäume • Analyse von Zeitreihen • Stochastische Suchmethoden
Studien-/Prüfungsleistungen:	Leistungen: Bearbeitung von 2/3 der Übungsaufgaben und erfolgreiche Präsentation in den Übungen Prüfung: mündlich
Medienformen:	



Literatur:	fuzzy.cs.uni-magdeburg/lehre/ida
------------	--



Modulbezeichnung:	KI-Programmierung und Wissensrepräsentation
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	KPWR
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Wissensbasierte Systeme und Dokumentverarbeitung
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung (2) + Übung (2)
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentliche Übungen 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Nacharbeiten der Vorlesung Lösung der Übungsaufgaben und Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180 h (60 h Präsenzzeit + 120 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Die Vorlesung knüpft an Vorkenntnisse aus dem Bereich 'Programmierkonzepte und Modellierung' an (für Studierende ohne diese Vorkenntnisse wird zusätzlich ein spezieller Steilkurs zu Lisp und Prolog angeboten).
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele und erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung der grundlegenden Konzepte und Methoden zur Modellierung von Wissen und zum automatischen Schlussfolgern • Befähigung zur konzeptuellen Modellierung konkreter Gegenstandsbereiche • Befähigung zur Auswahl adäquater Sprachmittel für die Repräsentation konkreter Gegenstandsbereiche • Befähigung zur Mitwirkung bei der Entwicklung, beim Einsatz und bei der Bewertung von Modellierungen und Wissensbasen
Inhalt:	Im Zusammenhang mit der Vision des 'Semantic Web' (d.h. dem Versuch, Inhalte von WWW-Seiten für die Verarbeitung durch Maschinen und Menschen gleichermaßen zugänglich zu machen, vgl. Semantic Web Activity des W3C) hat sich das Interesse an Ansätzen zur Repräsentation von Wissen erheblich verbreitert. So profitieren die aktuellen Arbeiten des W3C an einer 'Web ontology language' (OWL) von den Forschungen im Bereich der KI zu sog. beschreibungslogiken (description logics). Die Lehrveranstaltung soll den Studierenden die erforderlichen Grundlagen vermitteln, die zum Verständnis dieser aktuellen Ansätze unerlässlich sind. Schwerpunkt der LV sind Systeme der KI-Programmierung, insbesondere zur deklarativen Repräsentation von Wissen



	<p>und zu seiner Nutzung beim automatischen Schlussfolgern. Es werden Sprachmittel zur Repräsentation von Wissen vorgestellt und an konkreten Modellierungsaufgaben erprobt. Dazu gehören u.a.</p> <ul style="list-style-type: none">• semantische Netze,• Frame-Systeme und• Produktionsregeln. <p>Breiten Raum werden sog. beschreibungslogische Systeme (,description Logics', auch ,terminologische Logiken' genannt) und ihre Inferenzdienste einnehmen. Weiter wird eingegangen auf Ansätze zur Standardisierung (z.B. knowledge interchange format, KIF) und zur Wiederverwendung von Wissen, insbesondere in Form von Ontologien (z.B. Ontolingua), aber auch auf die aktuellen Entwicklungen im Bereich von E-commerce (z.B. Courteous Logic Programs und Situated Courteous Logic Programs) und Semantic Web (DAML+OIL, OWL).</p>
Studien-/Prüfungsleistungen:	Pflichtteilnahme an den Übungen, Bearbeitung von 2/3 der Übungsaufgaben und Präsentation in den Übungen Prüfung: mündlich
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Knowledge Processing
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	KP
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Data and Knowledge Engineering
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Presentation of theory in the classroom, exercises and student projects
Arbeitsaufwand:	theory (2 hours per week) exercise in the lab and project work (2 hours per week) Homework (124 h): Study of the theoretical material Realization of the exercises and the student projects Preparation for the final examination
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Basic knowledge in the field of intelligent systems (as imparted, e.g., by the lecture 'Intelligente Systeme' which is regularly offered at the department).
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: The course is devoted to the theory and techniques of advanced knowledge processing. The current focus of the course is on constraint processing, i.e., the use of constraint networks as a model for knowledge representation and reasoning. This model offers a natural language for encoding knowledge in areas such as scheduling, diagnosis, or design, and it facilitates many computational tasks relevant to these domains. The course will cover search techniques, consistency algorithms and structure-based techniques. A successful attendance of the course will enable the student to develop solutions for practical knowledge processing problems and to design corresponding knowledge-based systems. In particular, the student will be able to model practical problems in the form of constraint networks, to implement such networks on the basis of appropriate data structures, and to select suitable search algorithms for finding admissible solutions.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Constraint networks • Constraint propagation • Directional consistency • General search strategies: look-ahead • General search strategies: look-back • Stochastic and greedy local search



Studien-/Prüfungsleistungen:	final examination
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Natürlichsprachliche Systeme
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Wissensbasierte Systeme und Dokumentverarbeitung
Dozent(in):	
Sprache:	deutsch, ggf. englisch
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung (2) + Übung (2)
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentliche Übungen 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Nacharbeiten der Vorlesung Lösung der Übungsaufgaben und Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180 h (60 h Präsenzzeit + 120 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Kenntnisse über formale Sprachen (Chomsky-Hierarchie) sind hilfreich
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele und erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Grundverständnis der Probleme bei der Verarbeitung natürlicher Sprache (z.B. Ambiguität, Produktivität, ...) • Grundverständnis von natürlichsprachlichen Systemen (Begriffe, Grundkonzepte) • Befähigung zum Entwurf eines natürlichsprachlichen Systems • Befähigung zur Bewertung von Ressourcen für natürlichsprachliche Systeme (Lexika, Parser, ...) • Befähigung zur Mitwirkung bei der Entwicklung von natürlichsprachlichen Systemen
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Syntax, Semantik, Pragmatik • Probleme bei der Verarbeitung natürlicher Sprache (z.B. Ambiguität, Produktivität) • Morphologie, Wortklassen und POS-Tagging • Parser (insbes. Chart-Parser) und Chunker • Definite Clause Grammars (DCGs) • Merkmals-Strukturen • Semantische Repräsentation (logische Formalismen, Conceptual Dependency, ...) • Kasusgrammatiken • Semantisch-lexik. Ressourcen (WordNet, GermaNet, ...) • Dialog und Diskurs: Kohärenz, Kohäsion, Referenz Korpora und Einführung in Korpuslinguistik



Studien-/Prüfungsleistungen:	Pflichtteilnahme an den Übungen, Bearbeitung von 2/3 der Übungsaufgaben und Präsentation in den Übungen Prüfung: mündlich
Medienformen:	
Literatur:	www.wai.cs.uni-magdeburg.de/lehre/



Modulbezeichnung:	Selected Topics in Image Understanding
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Bildverarbeitung, Bildverstehen
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen und Projektarbeit
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen: 2 SWS 14-tägige Projekttreffen: 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Projektvorbereitung und -durchführung in kleinen Arbeitsgruppen Vorbereitung einer Projektpräsentation Vor- und Nachbereitung des Vorlesungsstoffs
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit + 124h selbstständige Arbeit Notenskala gemäß Prüfungsordnung Mündl. Prüfung, 20 Minuten
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundkenntnisse der Linearen Algebra, Grundlagen der Bildverarbeitung, gute Englischkenntnisse
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none">• Kompetenz zur algorithmischen Lösung von fortgeschrittenen Themen der Digitalen Bildanalyse• Fähigkeit zu Projektdurchführung in wissenschaftlich-analytischem Umfeld• Kommunikation wissenschaftlicher Inhalte in englischer Sprache
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none">• Advanced segmentation techniques• Feature generation, feature mapping and feature reduction• Geometric a-priori models for image understanding• Classification techniques
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme an Vorlesung und erfolgreiche Projektarbeit
Medienformen:	
Literatur:	http://www.wisg.cs.uni-magdeburg.de/bv/



1.3. Applications of Data and Knowledge Engineering



Modulbezeichnung:	Advanced Data Mining: Business Mining
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	ABM
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Wirtschaftsinformatik – Wissensmanagement und Wissensentdeckung
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen, Übungen
Arbeitsaufwand:	Vorlesung: 2h wöchentlich Übung: 2h wöchentlich Hausaufgaben, Selbststudium
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit + 124h Selbststudium) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Hintergrund zu den Grundlagen des Data-Mining
Angestrebte Lernergebnisse:	<p>Lernziele & erworbene Kompetenzen: Thema der Veranstaltung ist das Potenzial von Data-Mining für Geschäftsanwendungen. Die Studierenden werden lernen, solche Lösungen zu entwerfen und dabei sowohl bereits reife Technologien einsetzen, als auch Algorithmen anpassen; sie werden sich aber auch mit der Einbettung von Geschäftsbedingungen in den Lösungsansatz befassen, vor allem mit der Einbettung von ROI-basierten Evaluationskriterien. Sie werden zudem lernen, sich mit neuesten Ergebnissen der Data-Mining-Forschung auseinanderzusetzen, sie zu vergleichen und kritisch zu evaluieren – in Bezug auf die Anforderungen der Anwendungen. Die Hälfte des Moduls liefert theoretische Grundlagen, die andere Hälfte umfasst Übungen, auch in der Form eigenständiger Arbeit in Kleinprojekten. Die Studierenden werden dabei auch lernen, themenspezifische Literatur auszuwählen, zu bearbeiten, zusammenzufassen und zu präsentieren</p>
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Data-Mining-Methoden und Software-Suiten • Empfehlungssysteme • Ergebnisse in ausgewählten Anwendungsgebieten, darunter analytisches “Customer Relationship Management” (CRM), Datenanalyse für Marketing, Tendenzanalyse und E-Commerce • Fallstudien, z.B. Assoziationsregeln und Empfehlungen für Produktverkauf, Betrugserkennung usw
Studien-/Prüfungsleistungen:	Mündliche Prüfung am Ende des Semesters



Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Advanced Data Mining: Data Mining for Changing Environments
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	DMCE
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Wirtschaftsinformatik – Wissensmanagement und Wissensentdeckung
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen, Übungen
Arbeitsaufwand:	Vorlesung: 2h wöchentlich Übung: 2h wöchentlich Hausaufgaben, Selbststudium
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit + 124h Selbststudium) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Hintergrund zu den Grundlagen des Data-Mining
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: Thema der Veranstaltung ist Data Mining für dynamische Umgebungen, darunter auch für Datenströme. Die Studierenden werden sich mit den Herausforderungen der Datenevolution auf Data-Mining auseinandersetzen und entsprechende Data-Mining-Methoden lernen. Sie werden lernen, solche Methoden zu entwerfen, insbesondere durch Anpassung existierender Algorithmen. Viele dieser Methoden stammen aus der einschlägigen, neuesten Literatur; die Studierenden werden lernen, Forschungsergebnisse zu lesen, zu verstehen und kritisch zu besprechen. Die Hälfte des Moduls liefert theoretische Grundlagen, die andere Hälfte umfasst Übungen, auch in der Form eigenständiger Arbeit in Kleinprojekten. Die Studierenden werden dabei auch lernen, themenspezifische Literatur auszuwählen, zu bearbeiten, zusammenzufassen und zu präsentieren
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Inkrementelle Data-Mining-Methoden • Methoden für den Vergleich von Datenmengen und von abgeleiteten Mustern • Temporale und spatiotemporale Methoden • Data-Mining-Methoden für Datenströme
Studien-/Prüfungsleistungen:	Mündliche Prüfung am Ende des Semesters
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Foundations of Bioinformatics
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	BIOINF
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Data and Knowledge Engineering
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Presentation of theory in the classroom, exercises and student projects
Arbeitsaufwand:	theory (2 hours per week) exercise in the lab and project work (2 hours per week) Homework (124 h): Study of the theoretical material Realization of the exercises and the student projects Preparation for the final examination
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Basic knowledge in computer science.
Angestrebte Lernergebnisse:	<p>Lernziele & erworbene Kompetenzen: Bioinformatics refers to the development and employment of methods and tools from computer science for problems in biology, with a special focus on molecular biology. Thanks to the availability of genomic data, biology has evolved from a phenomenological, descriptive science into an analytic, explaining one. The analysis of genomic data is difficult for several reasons, notably the following: Firstly, the amount of data is exorbitant. Moreover, genomic data is always afflicted with uncertainty, and the genome of two individuals is never identical. As a consequence, bioinformatics plays a key role both in data acquisition and maintenance, as well as data analysis.</p> <p>Objectives and targeted competencies: This lecture will first introduce the basic foundations of molecular biology in a very concise way (prior knowledge is not compulsory). Then, the most important methods for the analysis of genomic data will be introduced, with a focus on algorithmic methods for sequence analysis.</p> <p>A successful attendance of the course will enable the student to apply standard tools for solving sequence alignment problems, but also to implement own algorithms for that purpose. The student will also be able to analyze standard types of data in molecular biology, notably</p>



	sequence information and expression data.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none">• Introduction to bioinformatics and molecular biology• Algorithms for sequence analysis• Heuristic methods for sequence analysis• Probabilistic models and methods• Phylogenetic analysis• Expression analysis
Studien-/Prüfungsleistungen:	final examination
Medienformen:	
Literatur:	



1.4. Databases and Information Systems



Modulbezeichnung:	Data Warehouse-Technologien
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Datenbanken und Informationssysteme
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen, Frontalübungen, praktische Übungen im Labor und selbstständige Arbeit (Lösen von Übungsaufgaben, Literaturstudium)
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentliche Übungen 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Übungsaufgaben & Klausurvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit in den Vorlesungen & Übungen + 124h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Besuch der Vorlesung Datenbanken 1 oder Datenmanagement
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none">• Verständnis des Data Warehouse-Ansatzes• Verständnis von Datenbanktechnologien im Umfeld von Data Warehouses• Befähigung zum Einsatz von DW-spezifischer DBMS-Funktionalität• Befähigung zum Entwurf und zur Entwicklung einer Data Warehouse-Anwendung
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none">• Der Data Warehouse-Ansatz, Abgrenzung• Architektur• OLAP und das Multidimensionale Datenmodell• Umsetzung in Datenbanken• Unterstützung von Extraktion, Transformation, Laden• Anfrageverarbeitung und -optimierung• Index- und Speicherungsstrukturen
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme Vorlesungen und Übungen Mündliche Prüfung am Ende des Moduls
Medienformen:	
Literatur:	http://www.iti.cs.uni-magdeburg.de/iti_db/lehre/dw/index.html



Modulbezeichnung:	Erweiterte Datenbankmodelle
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Datenbanken und Informationssysteme
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen, Frontalübungen, praktische Übungen im Labor und selbstständige Arbeit (Lösen von Übungsaufgaben, Literaturstudium)
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentliche Übungen 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Übungsaufgaben & Klausurvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit in den Vorlesungen & Übungen + 124h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Besuch der Vorlesung Datenbanken 1 oder Datenmanagement
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Verständnis von Grundlagen von Datenbankmodellen und deren historischer Entwicklung • Befähigung zum Einsatz von DBMS basierend auf erweiterten Datenbankmodellen • Befähigung zum Entwurf und zur Entwicklung einer Datenbank mit Hilfe erweiterter Datenbankmodelle
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Datenmodelle für objektorientierte, objektrelationale, semistrukturierte Daten • Entwicklungsgeschichte von Daten(-bank)modellen • Anwendung verschiedener Datenbankmodelle: Entwurf und Implementierung von Datenbanken • Grundlagen von Anfragesprachen für verschiedene Datenmodelle • Erweiterte Anfragesprachen: SQL-Erweiterungen, OQL, XQuery und XPath • Anfragebearbeitung in nicht-relationalen DBMS
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme Vorlesungen und Übungen Mündliche Prüfung am Ende des Moduls
Medienformen:	
Literatur:	http://www.iti.cs.uni-magdeburg.de/iti_db/lehre/edm/index.html



Modulbezeichnung:	Multimedia Retrieval
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Data and Knowledge Engineering
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen, Frontalübungen, selbstständige Arbeit (Lösen von Übungsaufgaben, Literaturstudium, ...)
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentliche Übungen 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Übungsaufgaben & Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit in den Vorlesungen & Übungen + 124h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundlegende Kenntnisse von Datenbanken
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Grundverständnis der Suche in Sammlungen von Multimedia Daten • Kenntnisse von Konzepten des Information Retrievals • Kenntnisse zur Ähnlichkeitsberechnung zwischen Medienobjekten • Kenntnisse über Algorithmen und Datenstrukturen zur effizienten Ähnlichkeitsberechnung • Kenntnisse der Erzeugung und Verwendung deskriptiver Merkmale (features) aus Multimediaobjekten (Text, Bild, Ton, Video) • Auswahl und Einschätzung von alternativen Konzepten zur Ähnlichkeitssuche für konkrete Szenarios
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Einleitung und Begriffe • Prinzipien des Information Retrieval • Feature-Extraktions- und Transformationsverfahren • Distanzfunktionen • Algorithmen und Datenstrukturen zur effizienten Suche • Anfragesprachen • Benutzerschnittstellen für Multimedia Retrieval Systeme
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen Lösen der Übungsaufgaben und erfolgreiche Präsentation in den Übungen Schriftliche oder mündliche Prüfung am Ende des Moduls



Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Transaktionsverwaltung
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Datenbanken und Informationssysteme
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen, Frontalübungen, selbstständige Arbeit (Lösen von Übungsaufgaben, Literaturstudium, ...)
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentliche Übungen 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Übungsaufgaben & Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit in den Vorlesungen & Übungen + 124h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Veranstaltung „Datenbanken“
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Grundverständnis der Problematik der Transaktionsverwaltung • Kenntnisse von theoretischen Grundlagen • Kenntnisse zur Algorithmen und Verfahren zur Synchronisation • Kenntnisse über Algorithmen und Verfahren zur Aufrechterhaltung der ACID-Eigenschaften
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Transaktionskonzept • Serialisierbarkeitstheorie • Synchronisationsverfahren • Wiederherstellung und Datensicherung • Transaktionsverwaltung in verteilten Datenbanksystemen (Verteilte Synchronisation, Verteilt Commit, etc.) • Erweiterte Transaktionsmodelle
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen Lösen der Übungsaufgaben und erfolgreiche Präsentation in den Übungen Schriftliche oder mündliche Prüfung am Ende des Moduls
Medienformen:	
Literatur:	http://www.witi.cs.uni-magdeburg.de/iti_db/lehre/tv/index.html



1.5. Informatiknahe Anwendungen



Modulbezeichnung:	Advanced Discrete Modelling
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	ADM
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Methoden der Simulation
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen, Übungen
Arbeitsaufwand:	Vorlesung: 2h wöchentlich Übung: 2h wöchentlich Hausaufgaben, Programmieren von Beispielmodellen, Selbststudium
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit + 124h Selbststudium) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Die Teilnahme an "Introduction to Simulation" oder einer vergleichbaren Lehrveranstaltung wird empfohlen.
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer kennen Markov-Ketten, deren Anwendungsmöglichkeiten und Berechnungsverfahren • Die Teilnehmer kennen nicht-Markovsche stochastische Prozesse • Die Teilnehmer sind dazu imstande, nicht-Markovsche stochastische Prozesse auf unterschiedliche Weise zu modellieren und zu simulieren • Die Teilnehmer können kleine zustandsbasierte Simulationsmodelle selbstständig programmieren und deren Ergebnisse interpretieren.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Zeitdiskrete und zeitkontinuierliche Markov-Ketten • Anwendungen und Berechnungsverfahren für Markov-Ketten • Methode der zusätzlichen Variablen • Proxel-Simulation • Phasenverteilungen • Stochastische Petri-Netze
Studien-/Prüfungsleistungen:	Schriftliche Prüfung am Ende des Semesters
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Biometrics and Security
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	BIOSEC
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Multimedia and Security
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung und vorlesungsbegleitende Übung mit Fragenkatalogen einschließlich eines Programmierpraktikums zu einem ausgewählten Thema der Vorlesung, selbständiges Bearbeiten der Übungsaufgaben und des ausgewählten Themas als Voraussetzung für die Prüfungszulassung
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesung: 2 SWS wöchentliche Übung einschl. Praktikum: 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Bearbeitung des Fragenkataloges & Praktikums- und Postervorbereitung & Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Algorithmen und Datenstrukturen, Technische Grundl. d. Informatik
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Erwerb des Grundverständnis über Sicherheitsaspekte in Biometrie-Systemen und die Fähigkeit diese einzuschätzen • Fähigkeit zur Erstellung von Konzepten des Aufbaus und Nutzung von biometrischen Systemen zur Benutzerauthentifizierung • Fähigkeiten zur Durchführung von Merkmalsextraktion und -verifikation anhand von Ähnlichkeitsberechnungen
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Motivation, Einführung und technische Grundlagen biometrischer Systeme • Sicherheitsaspekte zur Systemsicherheit • Fehlerraten, Erkennungsgenauigkeit und Fälschungssicherheit • Multimodal Biometrics and Multifactor Authentication: Fusionstrategien zur Erhöhung der Sicherheit • Beispiele: Biometrie und Sicherheit in der Praxis
Studien-/Prüfungsleistungen:	Mündliche Prüfung
Medienformen:	



Literatur:	www.iti.cs.uni-magdeburg.de/iti_ams/lehre/
------------	--



Modulbezeichnung:	Diskrete Simulation
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	DisSim
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen; Frontalübungen und selbständige Arbeit
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: Wöchentliche Vorlesung 2 SWS Wöchentliche Übung 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Übungsaufgaben und Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180 h (42 h Präsenzzeit + 138 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	keine
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Grundverständnis zur diskreten Simulation • Befähigung zur Implementierung von diskreten Simulationssystemen • Methoden und Techniken bei Anwendungen der diskreten Simulation
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Worldviews der Simulation und ihre Implementierung • Methoden und Techniken zur Validierung und Verifikation • Experimentgestaltung und -management • Simulation und Optimierung • Verteilte Simulation
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen; Lösen der Übungsaufgaben und erfolgreiche Präsentation in den Übungen Schriftliche oder mündliche Prüfung am Ende des Moduls
Medienformen:	
Literatur:	A. Law and D. Kelton (2003) Simulation Modeling and Analysis. New York , McGraw-Hill J. Banks, John S. Carson and Barry Nelson.(2003).Discrete-Event System Simulation Prentice Hall J. Banks (eds) (1998).Handbook of Simulation.John Wiley & Sons



Modulbezeichnung:	Game Development
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Lecture, tutorials, project work
Arbeitsaufwand:	Regular participation in the course (56 h): lecture (2 hours per week) tutorials (2 hours per week) Project work (124 h): Implementation of the game project in a team
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h lecture + 124 h project work) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	keine
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: The lecture will teach conceptual elements of game development. After completing the course Students will have an elaborate understanding of development methods, design and implementation issues for professional computer games. Participants will develop their own game prototype in practical exercises and tutoring sessions. Thus, team work, interdisciplinary work and project management will be learned as well.
Inhalt:	The lecture will discuss the following topics in detail: <ul style="list-style-type: none"> • Structural Elements of Games • Game Production Process • Ideas, roles and tools • Game Project Management • Gameplay, Game Balancing and Level Design • Interaction Design • Storytelling • Game Business
Studien-/Prüfungsleistungen:	Leistungen: Successful delivery of game project milestones and final game prototype as prerequisite for exam Final exam: oral (20-30min)
Medienformen:	
Literatur:	<ul style="list-style-type: none"> • Rabin (Ed.): Introduction to Game Development, Charles River Media, 2005. • Salen/Zimmerman: Rules of Play. MIT Press, 2003. • Rollings/Adams on Game Design. New Riders, 2003



Modulbezeichnung:	Interaktives Drama in Lernumgebungen und Computerspielen
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, vorlesungsbegleitende Übung, Spiele-Projekt
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentlich Übungen 2 SWS Verteidigung des Spiele-Projektes Selbständiges Arbeiten: Übungsaufgaben und Nachbereitung der Vorlesungen Entwicklung und Präsentation des Spiele-Projektes Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	4 SWS / 6 Credit Points = 5x30 h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbständiges Arbeiten) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	keine
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & Erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none">• Fähigkeit zur Analyse von Spielfilmen und Computerspielen• Fähigkeit des Einsatzes interdisziplinären Wissens zur Entwicklung und Verbesserung von Story-Elementen in Computerspielen
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none">• Story-Modelle• Story-Editoren• Charakterisierung: Persönlichkeits- und Emotionsmodelle• ChatterBots & Dialogsysteme: Ressourcen und Prozessmodelle• Plot-Präsentation durch cinematographische Techniken• Kameraplanung und Beleuchtung in Computerspielen• Narrative Planungsansätze• Interaktive Musik
Studien-/Prüfungsleistungen:	Verteidigung des Spiele-Projektes und mündliche Prüfung (20 min)
Medienformen:	
Literatur:	<ul style="list-style-type: none">• Christopher Vogler. Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos, 2.



	<p>Auflage, Zweitausendeins 2004</p> <ul style="list-style-type: none">• Robert McKee. Story : Die Prinzipien des Drehbuchschreibens Alexander-Verlag Berlin, 3. Auflage 2004• Andrew Glassner. Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction, A K Peteres 2004
--	--



Modulbezeichnung:	Lehr-/Lern-Systeme
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	LLS
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Wissensbasierte Systeme und Dokumentverarbeitung
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung (2) + Übung (2)
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentliche Übungen 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Nacharbeiten der Vorlesung Lösung der Übungsaufgaben und Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180 h (60 h Präsenzzeit + 120 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Interesse an der Thematik
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele und erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Grundverständnis von Lerntheorien und ihrer Relevanz für Lehr-/Lern-Systeme • Befähigung zum Entwurf von LLS für gegebene Themenbereiche • Grundverständnis der Rolle von Metadaten und der entsprechenden Standards (LOM, SCORM , ...) • Befähigung zur Mitwirkung bei der Entwicklung, dem Einsatz und der Evaluation von LLS
Inhalt:	Multimedia-fähige Rechner und die Kommunikationsmöglichkeiten des Internet haben das Interesse an Lehr- und Lernsystemen (L & LS) in jüngster Zeit wieder erheblich steigen lassen. Zum Einsatz kommen solche Systeme nicht nur im schulischen Bereich und den Hochschulen, sondern insbesondere auch im Bereich der beruflichen Fort- und Weiterbildung ("lebenslanges Lernen", "Lernen im Netz"). Entwicklung und Einsatz von Lehr- und Lernsystemen sind ein interdisziplinäres Thema. In der Veranstaltung wird der Schwerpunkt auf den informatischen Aspekten liegen, soweit erforderlich, werden aber Beiträge anderer Disziplinen (insbesondere Pädagogik und Psychologie) dargestellt. Vorgesehen sind u.a. folgende Themen: <ul style="list-style-type: none"> • zur Geschichte des rechnerunterstützten Lehrens und Lernens;



	<ul style="list-style-type: none">• programmierte Unterweisung• Lerntheorien und ihre Konsequenzen für L & LS;• intelligente tutorielle Systeme (IST);• Benutzer- und Studierendenmodelle;• Autorenwerkzeuge für die Entwicklung von L & LS;• Standards (LOM, SCORM, ...);• Grenzen und Probleme für den Einsatz von L & LS.
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige aktive Teilnahme an den Übungen Bearbeitung von 2/3 der Übungsaufgaben und erfolgreiche Präsentation in den Übungen; Prüfung: mündlich
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Praktikum IT Sicherheit
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	P-ITSEC
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Multimedia and Security
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Praktikum
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 28 h Projektbesprechung, Abgabe und Abnahme Selbstständiges Arbeiten: 132 h Entwicklung einer Softwarelösung 20 h Vorbereitung und Durchführung einer Präsentation und der Abgabe der Ergebnisse des Softwarepraktikums
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (28 h Präsenzzeit + 152 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	keine
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: Der/die Studierende soll im Schwerpunkt Sicherheit und Kryptologie innerhalb eines Praktikums (Softwareentwicklungsprojekt) ergänzende praktische Fähigkeiten der IT-Sicherheit erwerben. Dabei soll er/sie ein aktuelles und anspruchsvolles Thema innerhalb einer dazugehörigen Aufgabenstellung selbständig bearbeiten und lösen sowie mündlich präsentieren und schriftlich dokumentieren.
Inhalt:	Praktikum als Softwareentwicklungsprojekt: Bearbeitung eines ausgewählten aktuellen Themas und Lösung einer anspruchsvollen Entwicklungsaufgabe aus dem Bereich der IT Sicherheit, wie zum Beispiel aus: <ul style="list-style-type: none">• System-, Netzwerk- und Anwendungssicherheit• Kryptologie und Protokolle• Mediensicherheit und Biometrische Systeme• Spezifikation und formale Verifikation sicherer Systeme• IT Sicherheits-Management
Studien-/Prüfungsleistungen:	Präsentation, Abgabe und Abnahme des Softwareentwicklungsprojekts
Medienformen:	
Literatur:	Matt Bishop: Introduction to Computer Security, Addison-Wesley; Claudia Eckert: IT-Sicherheit: Konzepte, Verfahren, Protokolle, R. Oldenbourg Verlag; Claus Vielhauer: Biometric User Authentication for IT Security - From



	Fundamentals to Handwriting, Springer Verlag; Chun-Shien Lu: Multimedia Security: Steganography and Digital Watermarking Techniques for Protection of Intellectual Property, Idea Group Inc (IGI)
--	---



1.6. Technische Informatik



Modulbezeichnung:	Embedded Networks
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	EN
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Systemnahe Informatik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, praktische und theoretische Übungen, selbstständige Arbeit
Arbeitsaufwand:	2 SWS Übung Selbstständiges Arbeiten: Bearbeitung von Übungsaufgaben & Prüfungsvorbereitungen
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit + 124 h Selbststudium) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Die Teilnahme an "Kommunikation und Netze" und "Prinzipien und Komponenten eingebetteter Systeme" wird empfohlen.
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Verständnis der besonderen Eigenschaften und Probleme in Netzwerken der industriellen Automatisierung, automotiven Netzwerken und drahtlosen Sensornetzen. • Fähigkeit, die weitreichenden Implikationen von Qualitätseigenschaften in sicherheitskritischen und ressourcenbeschränkten eingebetteten Netzwerken zu erfassen, einzuordnen und zu bewerten. • Kompetenzen zur praktischen Realisierung von Systemeigenschaften und Anwendungen eines eingebetteten Netzwerkes.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen: Zuverlässigkeit und Fehlertoleranz Zeit und Uhrensynchronisation • Die physische Übertragungsschicht Bandbreite und Übertragungskapazität Codierung und Synchronisation • Eingebettete Netze für sicherheitskritische Anwendungen Master-Slave Netzwerke Time-Triggered Netzwerke Token-basierte Netzwerke CSMA-Netzwerke • Drahtlose Sensornetze: Protokolle für drahtlose Netze



	Energiesparkonzepte
Studien-/Prüfungsleistungen:	Leistungen <ul style="list-style-type: none">• Regelmäßige Teilnahme and den Vorlesungen und Übungen• Bearbeitung der Übungsaufgaben• Prüfung: mündlich (30 min)
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Verlässliche Verteilte Systeme
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	VVS
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Technische Informatik / Echtzeitsysteme und Kommunikation
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, prakt. u. theoret. Übungen, selbstständige Arbeit
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Vorlesung 2 SWS Übung Selbstständiges Arbeiten: Bearbeitung von Übungs- und Programmieraufgaben & Prüfungsvorbereitungen
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit + 124h selbstständige Arbeit. Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Die Teilnahme an einführenden Lehrveranstaltungen zu Verteilten und Eingebetteten Systemen wird empfohlen
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über Grundkonzepte des systemseitigen Entwurfs Verteilter Systeme • Fähigkeit, die grundlegenden Paradigmen zu Fehler-toleranz und Kommunikationssicherheit in Verteilten Systemen zu beherrschen und ihre Trade-offs zu analysieren • Kompetenz in der Programmierung und Implementierung solcher Paradigmen in einem Verteilten System
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsparadigmen • Konsistenz, Nebenläufigkeit und Koordination • Zeit und Uhren • Fehlererkennung, Recovery, Replikation und Voting • Atomare Aktionen • Kryptographische Verfahren • Firewalls • Socketprogrammierung und Protokoll- implementierung
Studien-/Prüfungsleistungen:	Leistungen: <ul style="list-style-type: none"> • Regelmäßige Teilnahme and den Vorlesungen und Übungen, • Erfolgreiche Bearbeitung der Übungsaufgaben Prüfung: schriftlich oder mündlich
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Verteilte Echtzeitsysteme
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	VES
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Technische Informatik / Echtzeitsysteme und Kommunikation
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, prakt. u. theoret. Übungen, selbstständige Arbeit
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Vorlesung 2 SWS Übung Selbstständiges Arbeiten: Bearbeitung von Übungs- und Programmieraufgaben & Prüfungsvorbereitungen
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit + 124h selbstständige Arbeit. Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Die Teilnahme an einführenden Lehrveranstaltungen zu Verteilten und Eingebetteten Systemen wird empfohlen
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Umfassender Überblick über die Anforderungen an Echtzeitsysteme und ihre Einsatzgebiete • Fähigkeit, der grundlegenden Entwurfsprinzipien und ihrer inhärenten Trade-offs zu beherrschen und zu analysieren • Kompetenz in der praktischen Anwendung eines Echtzeitbetriebssystems und seiner Programmierung
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Algorithmen zum CPU-Scheduling • Entwurf von echtzeitfähigen Kommunikationsprotokollen (drahtgebunden/drahtlos) • Routing - Protokolle • Speicherzugriffsprotokolle (Prioritätsinversion) • Uhrensynchronisation • Modelle von Echtzeit- bzw. eingebetteten Systemen
Studien-/Prüfungsleistungen:	Leistungen: <ul style="list-style-type: none"> • Regelmäßige Teilnahme and den Vorlesungen und Übungen, • Erfolgreiche Bearbeitung der Übungsaufgaben Prüfung: schriftlich oder mündlich
Medienformen:	
Literatur:	



2. Schwerpunkte im Bereich Computervisualistik



2.1. Anwendungen der Computervisualistik



Modulbezeichnung:	Ausgewählte Kapitel der Medizinischen Bildanalyse
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Bildverarbeitung, Bildverstehen
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen und Projektarbeit
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen: 2 SWS 14-tägige Projekttreffen: 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Projektvorbereitung und -durchführung in kleinen Arbeitsgruppen Vorbereitung einer Projektpräsentation Vor- und Nachbereitung des Vorlesungsstoffs
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit + 124h selbstständige Arbeit Notenskala gemäß Prüfungsordnung Prüfung: mündl Prüfung, 20 Minuten
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundkenntnisse der Linearen Algebra, Grundlagen der Bildverarbeitung
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Kompetenz zur algorithmischen Lösung fortgeschrittener Themen der Bildanalyse im radiologisch-medizinischem Umfeld • Fähigkeit zu Projektdurchführung in der Verarbeitung digitaler, radiologischer oder nuklearmedizinischer Bilder • Fähigkeit zur Präsentation und Verteidigung eigener Arbeitsergebnisse
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Prozesskette medizinische Bildanalyse • Modellierung und Repräsentation von Störeinflüssen • Fortgeschrittene Segmentierungsverfahren • Merkmale und merkmalsbasierte Klassifikation • Validierungstechniken
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme an Vorlesung und erfolgreiche Projektarbeit
Medienformen:	
Literatur:	http://www.wisg.cs.uni-magdeburg.de/bv/



Modulbezeichnung:	Game Development
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Lecture, tutorials, project work
Arbeitsaufwand:	Regular participation in the course (56 h): lecture (2 hours per week) tutorials (2 hours per week) Project work (124 h): Implementation of the game project in a team
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h lecture + 124 h project work) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	keine
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: The lecture will teach conceptual elements of game development. After completing the course Students will have an elaborate understanding of development methods, design and implementation issues for professional computer games. Participants will develop their own game prototype in practical exercises and tutoring sessions. Thus, team work, interdisciplinary work and project management will be learned as well.
Inhalt:	The lecture will discuss the following topics in detail: <ul style="list-style-type: none"> • Structural Elements of Games • Game Production Process • Ideas, roles and tools • Game Project Management • Gameplay, Game Balancing and Level Design • Interaction Design • Storytelling • Game Business
Studien-/Prüfungsleistungen:	Leistungen: Successful delivery of game project milestones and final game prototype as prerequisite for exam Final exam: oral (20-30min)
Medienformen:	
Literatur:	<ul style="list-style-type: none"> • Rabin (Ed.): Introduction to Game Development, Charles River Media, 2005. • Salen/Zimmerman: Rules of Play. MIT Press, 2003. • Rollings/Adams on Game Design. New Riders, 2003



Modulbezeichnung:	Interaktives Drama in Lernumgebungen und Computerspielen
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, vorlesungsbegleitende Übung, Spiele-Projekt
Arbeitsaufwand:	<p>Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentlich Übungen 2 SWS Verteidigung des Spiele-Projektes</p> <p>Selbständiges Arbeiten: Übungsaufgaben und Nachbereitung der Vorlesungen Entwicklung und Präsentation des Spiele-Projektes Prüfungsvorbereitung</p>
Kreditpunkte:	4 SWS / 6 Credit Points = 5x30 h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbständiges Arbeiten) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	keine
Angestrebte Lernergebnisse:	<p>Lernziele & Erworbene Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Analyse von Spielfilmen und Computerspielen • Fähigkeit des Einsatzes interdisziplinären Wissens zur Entwicklung und Verbesserung von Story-Elementen in Computerspielen
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Story-Modelle • Story-Editoren • Charakterisierung: Persönlichkeits- und Emotionsmodelle • ChatterBots & Dialogsysteme: Ressourcen und Prozessmodelle • Plot-Präsentation durch cinematographische Techniken • Kameraplanung und Beleuchtung in Computerspielen • Narrative Planungsansätze • Interaktive Musik
Studien-/Prüfungsleistungen:	Verteidigung des Spiele-Projektes und mündliche Prüfung (20 min)
Medienformen:	
Literatur:	<ul style="list-style-type: none"> • Christopher Vogler. Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen



	<p>Grundmuster des amerikanischen Erfolgkinos, 2. Auflage, Zweitausendeins 2004</p> <ul style="list-style-type: none">• Robert McKee. Story : Die Prinzipien des Drehbuchschreibens Alexander-Verlag Berlin, 3. Auflage 2004• Andrew Glassner. Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction, A K Peteres 2004
--	---



Modulbezeichnung:	Medizinische Visualisierung
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Computervisualisierung
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung und vorlesungsbegleitende Übung einschließlich eines Programmierpraktikums mit der Bibliothek MeVisLab , selbständiges Bearbeiten der Übungsaufgaben als Voraussetzung für die Prüfungszulassung
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen und Übungen je 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Selbständiges bearbeiten der Übungsaufgaben und Nachbereitung der Vorlesungen, Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Teilnahmevoraussetzungen: Grundkenntnisse der Computergraphik (können auch im Selbststudium erworben werden)
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: Diese Vorlesung vermittelt am Beispiel medizinischer Anwendungen Grundlagenwissen darüber, wie große Datenmengen visualisiert, erkundet und gezielt analysiert werden. Bei den Datenmengen handelt es sich um medizinische Schichtbilder, vorwiegend Computertomo- graphie- und Magnetresonanztomographiedaten, die in der Radiologie entstehen. Diverse Visualisierungstechniken werden dahingehend betrachtet, wie konkrete medizinische Fragen in der Diagnose und Therapieplanung unterstützt werden können. Medizinisches Vorwissen ist jedoch nicht erforderlich.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Charakterisierung medizinischer Schichtdaten • Algorithmen der medizinischen Visualisierung • Interaktionstechniken in der medizinischen Visualisierung • Virtuelle Endoskopie • Konzepte und Systeme der computergestützten Anatomieausbildung • Visualisierung für die computergestützte Chirurgie
Studien-/Prüfungsleistungen:	Werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben. Prüfung oder Leistungsnachweis



Medienformen:	
Literatur:	B. Preim und D. Bartz: Visualization in Medicine, Morgan Kaufman, San Francisco, 2006



Modulbezeichnung:	Medizinische Visualisierung Seminar Praktikum
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Computervisualisierung
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Seminar mit studentischen Vorträgen sowie ein Pogrammierpraktikum mit MeVisLab, selbständiges Bearbeiten der Übungsaufgaben
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen und Übungen je 2 SWS Selbständiges bearbeiten der Übungsaufgaben
Kreditpunkte:	4 SWS / 6 Credit Points = 6x30 h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbständiges Arbeiten) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundkenntnisse der Computergraphik (Kurs „Computergraphik I“) und Visualisierung
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & Erworbene Kompetenzen: Diese Lehrveranstaltung beinhaltet ein fortgeschrittenes Seminar und ein Praktikum zum Thema „Medizinische Visualisierung“. Im Seminar werden die Kompetenzen trainiert, um wissenschaftliche Originalliteratur auszuwerten, zu strukturieren und zu präsentieren und eine Diskussion dazu zu führen. Inhaltlich wird dadurch ein vertieftes Verständnis von Methoden der Analyse, Visualisierung und Exploration medizinischer Bilddaten erlangt, wobei hoch- dimensionale Bilddaten (Tensor- und Perfusionsdaten) Vordergrund stehen. Im Praktikumsteil wird anhand von wenigen durchgehend zu bearbeitenden Aufgaben ein vertieftes Verständnis von Algorithmen und Strategien zur Auswertung von Perfusions- daten und Diffusionstensor- und Perfusionsdaten entwickelt. Dabei soll die ganze Kette der Analyse (Vorverarbeitung, Interpolation, Visualisierung, Interaktive Analyse) dieser hoch- dimensionalen Daten unterstützt werden. Innerhalb einer fortschrittlichen Bibliothek zur Analyse medizinischer Bilddaten (MeVisLab) werden die vorhandenen Möglich- keiten zur Auswertung erlernt und erprobt, wobei der geeigneten Parametrisierung und Kombination der Methoden und der Einschätzung auftretender Artefakte große Bedeutung zukommt. Ausgewählte Strategien zur Auswertung werden von den Studenten selbst konzipiert, entwickelt und erprobt.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none">• Seminarthemen und Praktikumsaufgaben zu



	<ul style="list-style-type: none">• grundlegenden Aspekten der Akquisition, Interpolation, Analyse und Auswertung von Perfusionsdaten,• Anwendungen von Perfusionsdaten in der Diagnostik von Tumorerkrankungen, Schlaganfalls und der koronaren Herzkrankheit• Grundlegenden Aspekten der Akquisition, Interpolation, Analyse und Auswertung von Diffusionstensordaten• Anwendungen von Diffusionstensordaten in der Diagnostik neurodegenerativer Erkrankungen sowie bei der neurochirurgischen Operationsplanung
Studien-/Prüfungsleistungen:	Werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben. In der Regel regelmäßige Teilnahme an Praktika und Seminaren. Erfolgreiche Bearbeitung der Praktikumsaufgaben und des Seminarthemas (Vortrag und schriftliche Ausarbeitung) Prüfung oder Leistungsnachweis
Medienformen:	
Literatur:	Ausgewählte Artikel aus Facheitschriften und Tagungsbänden sowie das Lehrbuch: B. Preim, D. Bartz (2006). Visualization in Medicine, Morgan Kaufman



Modulbezeichnung:	Multimedia and Security
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	MMSEC
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Multimedia and Security
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung und vorlesungsbegleitende Übung mit Fragenkatalogen einschließlich der Bearbeitung eines ausgewählten Themas zur Aufarbeitung als Poster, selbständiges Bearbeiten der Übungsaufgaben und des ausgewählten Themas als Voraussetzung für die Prüfungszulassung
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesung: 2 SWS wöchentliche Übung einschl. Praktikumsthema: 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Bearbeitung des Fragenkataloges & Postervorbereitung & Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Algorithmen und Datenstrukturen, Technische Grundl. d. Informatik;
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: Der/die Studierende soll Sicherheitsprobleme in Multimediaanwendungen erkennen und lösen können. Dafür soll er/sie Fähigkeiten erlernen Multimedia spezifische Umsetzungen von Sicherheitsprotokollen für Bild, Video und Audio sowie Komplexe anwenden können.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Motivation, Einführung und Grundlagen • Intellectual Property Rights (IPR), Digital Rights Management (DRM) • Access Protection: Pay-TV, Scrambling and Encryption of Video-and Audio Data, User Authentication and Accounting • Verdeckte Kommunikation: Hidden Communication, Steganography • Authenticity and Integrity of digital Media: Grundlegende Techniken wie Electronic Signatures, Digital Watermarking, Perceptual Hashing, Digital Forensics
Studien-/Prüfungsleistungen:	Mündliche Prüfung
Medienformen:	



Literatur:	www.iti.cs.uni-magdeburg.de/iti_ams/lehre
------------	--

Modulbezeichnung:	Multimedia Retrieval
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Data and Knowledge Engineering
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen, Frontalübungen, selbstständige Arbeit (Lösen von Übungsaufgaben, Literaturstudium, ...)
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen 2 SWS wöchentliche Übungen 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Übungsaufgaben & Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit in den Vorlesungen & Übungen + 124h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundlegende Kenntnisse von Datenbanken
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Grundverständnis der Suche in Sammlungen von Multimedia Daten • Kenntnisse von Konzepten des Information Retrievals • Kenntnisse zur Ähnlichkeitsberechnung zwischen Medienobjekten • Kenntnisse über Algorithmen und Datenstrukturen zur effizienten Ähnlichkeitsberechnung • Kenntnisse der Erzeugung und Verwendung deskriptiver Merkmale (features) aus Multimediaobjekten (Text, Bild, Ton, Video) • Auswahl und Einschätzung von alternativen Konzepten zur Ähnlichkeitssuche für konkrete Szenarios
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Einleitung und Begriffe • Prinzipien des Information Retrieval • Feature-Extraktions- und Transformationsverfahren • Distanzfunktionen • Algorithmen und Datenstrukturen zur effizienten Suche • Anfragesprachen • Benutzerschnittstellen für Multimedia Retrieval Systeme
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen



	Lösen der Übungsaufgaben und erfolgreiche Präsentation in den Übungen Schriftliche oder mündliche Prüfung am Ende des Moduls
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	VR und AR in industriellen Anwendungen
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Logistische Systeme
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung und vorlesungsbegleitende Übung einschließlich eines Programmierpraktikums mit der VDT-Plattform des Fraunhofer IFF, selbständiges Bearbeiten der Übungsaufgaben als Voraussetzung zur Prüfungszulassung
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten Wöchentliche Vorlesungen 2 SWS Wöchentliche Übungen 2 SWS Selbständiges Arbeiten, Bearbeiten der Übungsaufgaben, Nachbereitung der Vorlesungen, Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points= 120 h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundkenntnisse der Computergraphik
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen Die Vorlesung vermittelt anhand praxisnaher Beispiele die Erstellung von VR- und AR-Anwendungen im industriellen Umfeld. Die Vorlesung schließt vorbereitende Maßnahmen zur Datenaufbereitung, wie Übernahme von Daten aus CAD-Systemen, Texturgewinnung ein. Im Programmierpraktikum werden das Autorensystem der VDT-Plattform des Fraunhofer IFF eingesetzt und eigene Programm-erweiterungen der VDT-Plattform umgesetzt.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Überblick über Einsatzmöglichkeiten von VR-Anwendungen in unterschiedlichen Branchen • Überblick über marktübliche VR/AR-Hardware/Software • Erstellung einfacher VR-Modelle mit einem 3-DModellierungssystem • Datenübernahme aus kommerziellen CAD-Systemen • Erstellung von Szenarien mit dem Autorensystem der VDT-Plattform des Fraunhofer IFF • Erstellung eigener VR-Anwendungen am Beispiel der Grafikbibliothek OpenGL sowie der VDT-Plattform • Erstellung von AR-Anwendungen mit einem AR-Toolkit
Studien-/Prüfungsleistungen:	Werden zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben. Prüfung oder Leistungsnachweis
Medienformen:	



Literatur:	
------------	--



2.2. Methoden der Computervisualistik



Modulbezeichnung:	Advanced Graphics
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, Präsentation, Übung, Programmierprojekt
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: Vorlesungen und Präsentation 3 SWS Übung und Programmierprojekte 1SWS Selbstständiges Arbeiten: Nachbereiten der Vorlesung Vorbereiten einer Präsentation Übungsaufgaben und Programmieraufgaben Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 5 x30h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Kenntnisse der Grundlagen der Computergraphik (lokale Beleuchtungsmodelle)
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Entwicklung und Realisierung effektiver Bilderzeugungsalgorithmen • Fähigkeit, sich selbstständig Fachwissen aus der Literatur anzueignen und dieses in die Lösung der Übungs- und Programmieraufgaben einfließen zu lassen
Inhalt:	Beschleunigungsmöglichkeiten in der Graphik-Pipeline, Fortgeschrittene Beleuchtungsmodelle, Bildbasiertes Rendern, Effiziente Kollisionsverfahren, Shader-Programmierung
Studien-/Prüfungsleistungen:	Bearbeiten von 2/3 Übungsaufgaben Mündliche Prüfung
Medienformen:	
Literatur:	Akenine-Möller & Haines. Real-Time-Rendering Pharr. GPU Gems 1 & 2 SIGGRAPH Proceedings



Modulbezeichnung:	Computational Geometry
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Theoretische Informatik / Algorithmische Geometrie
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung und Übungen, Präsentationen
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 3 SWS Vorlesung + Präsentationen 1 SWS Übung Selbstständige Arbeit: Bearbeiten der Übungen und Nachbereitung der Vorlesungen, Vorbereiten einer Präsentation
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h = 4 SWS = 56h Präsenzzeit + 124h selbstständige Arbeit Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Kenntnisse der Grundzüge der Algorithmischen Geometrie.
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none">• Fähigkeit zur Entwicklung von Algorithmen und Datenstrukturen für anspruchsvolle geometrische Probleme.• Fähigkeit zur Analyse und Beurteilung geometrischer Algorithmen und Datenstrukturen.
Inhalt:	Entwurfsprinzipien für geometrische Algorithmen (Algorithm Design Paradigms), klassische Themen der Algorithmischen Geometrie wie beispielsweise Arrangements, Sichtbarkeits-, Vereinfachungs- und Rekonstruktionsprobleme, geometrische Optimierungsprobleme, höhere Datenstrukturen.
Studien-/Prüfungsleistungen:	mündliche Prüfung
Medienformen:	
Literatur:	<ul style="list-style-type: none">• de Berg, van Kreveld, Overmars, Schwarzkopf; Computational Geometry (2. Edition).• Boissonnat, Yvinec; Algorithmic Geometry.



Modulbezeichnung:	Echtzeittechniken für Computerspiele
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, Übung
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Vorlesung 2 SWS Übung Selbständige Arbeit: Nachbereiten der Vorlesung Lösen von Übungsaufgaben Projektarbeit
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Computergrafik I, Intelligente Systeme
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: Behandelt werden Aufbau, Konzeption und Programmierung moderner Game Engines, sowie detaillierte Kenntnisse über Algorithmen und Werkzeuge zur Erstellung von Computerspielen. Die Veranstaltung vermittelt Fähigkeiten zur Entwicklung von Computerspielen.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • 3D Engines • Echtzeitgraphik, insbes. spez. Rendering-Verfahren, 2D/3D Graphik, Modellrepräsentation • Animation • User Interface Design • Game AI, Gegnersteuerung und Maschinelles Lernen • Terrain-Analyse und Wegplanung • Physikalische Simulation
Studien-/Prüfungsleistungen:	Leistungen: Erfolgreiche Bearbeitung von 2/3 der Übungsaufgaben als Voraussetzung für die Prüfungszulassung Prüfung: mündlich (20-30min)
Medienformen:	
Literatur:	<ul style="list-style-type: none"> • Watt/Policarpo: 3D Games. Addison Wesley, 2000. • Sanchez-Crespo: Core Techniques and Algorithms in Game Programming. New Riders, 2002.



Modulbezeichnung:	Non-Photorealistic Rendering
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	NPR
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, Projekt
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeit 4 SWS Vorlesung Selbständige Arbeit Projektarbeit
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h = 4 SWS = 56h Präsenzzeit + 124h selbständige Arbeit Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Computergraphik I
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Die Fähigkeit, Probleme im Zusammenhang mit Eigenschaften und Einsatz von Bildern zu analysieren • Die Fähigkeit, problem- und anwendungsspezifische Bilderzeugungs-Algorithmen zu entwerfen und umzusetzen • Die Fähigkeit, NPR-Techniken für spezielle Präsentationsprobleme anzuwenden • Die Fähigkeit, sich mit fachlichen Problemen auf Englisch auseinanderzusetzen • Die Fähigkeit des Einsatzes interdisziplinären Wissens zur Entwicklung und Nutzung von Algorithmen, um spezifisch einsetzbare Bilder zu erzeugen
Inhalt:	Foundations of NPR, Basic Data Types, Pixel-Based NPR-Techniques, Stroke-Based Rendering, Stippling & Hatching, Simulation of Artistic Media, Lighting Techniques, Distortion Techniques
Studien-/Prüfungsleistungen:	Leistungen: regelmäßige Teilnahme an der Vorlesung Lösen von zwei von drei Projektaufgaben Prüfung: mündlich (20 min)
Medienformen:	
Literatur:	Thomas Strothotte, Stefan Schlechtweg: Non-Photorealistic Computer Graphics. Modelling, Rendering, and Animation. Morgan-Kaufmann Publishers, San Francisco, April 2002.



Modulbezeichnung:	Robust Geometric Computing
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Theoretische Informatik / Algorithmische Geometrie
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, Frontalübungen und praktische Übungen am Rechner.
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Vorlesung 2 SWS Frontalübungen und praktische Übungen Selbstständige Arbeit: Bearbeiten der Übungen und Nachbereitung der Vorlesungen
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h = 4 SWS = 56h Präsenzzeit + 124h selbstständige Arbeit Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundkenntnisse der Algorithmischen Geometrie, Programmiersprache C++
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none">• Kenntnis der Rundungsfehlerproblematik beim geometrischen Rechnen.• Fähigkeit zur Vermeidung von Rundungsfehlerproblemen, beispielsweise durch verifiziertes numerisches und exaktes geometrisches Rechnen.• Softwarebibliotheken CGAL, LEDA, GMP, CORE
Inhalt:	Grundlagen der Gleitkommaarithmetik, Fehlerabschätzungen, Intervallararithmetik, exakte ganzzahlige und rationale Arithmetik, Gleitkommafilter, Methoden zum exakten Rechnen mit algebraischen Zahlen.
Studien-/Prüfungsleistungen:	Prüfung mündlich.
Medienformen:	
Literatur:	Boissonnat (Ed.); Effective Computational Geometry Mehlhorn, Yap; Robust Geometric Computation (in Vorbereitung).



Modulbezeichnung:	Selected Topics in Image Understanding
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Bildverarbeitung, Bildverstehen
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen und Projektarbeit
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen: 2 SWS 14-tägige Projekttreffen: 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Projektvorbereitung und -durchführung in kleinen Arbeitsgruppen Vorbereitung einer Projektpräsentation Vor- und Nachbereitung des Vorlesungsstoffs
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit + 124h selbstständige Arbeit Notenskala gemäß Prüfungsordnung Mündl. Prüfung, 20 Minuten
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundkenntnisse der Linearen Algebra, Grundlagen der Bildverarbeitung, gute Englischkenntnisse
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Kompetenz zur algorithmischen Lösung von fortgeschrittenen Themen der Digitalen Bildanalyse • Fähigkeit zu Projektdurchführung in wissenschaftlich-analytischem Umfeld • Kommunikation wissenschaftlicher Inhalte in englischer Sprache
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Advanced segmentation techniques • Feature generation, feature mapping and feature reduction • Geometric a-priori models for image understanding • Classification techniques
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme an Vorlesung und erfolgreiche Projektarbeit
Medienformen:	
Literatur:	http://www.wisg.cs.uni-magdeburg.de/bv/



3. Schwerpunkte im Bereich Anwendungen / geisteswissenschaftliche Grundlagen



3.1. Technische Anwendungen



Modulbezeichnung:	Bildverarbeitung in der Mikroskopie - Bildrekonstruktion und -quantifizierung
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Ulrich Wendt
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung und Praktika
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 4SWS, 6 Credits davon 3 SWS Vorlesung und 1 SWS Praktikum Selbstständiges Arbeiten: Nachbereiten der Vorlesung Vorbereiten des Praktikums Anfertigen des Versuchsprotokolls
Kreditpunkte:	6 Credits = 150h (56h Präsenzzeit + 94h selbständige Arbeit) Prüfung oder Leistungsnachweis Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Teilnahme an den Anwendungsfach-Modulen des Bachelorstudiums
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: Die mikroskopische Untersuchung von Werkstoffen hat häufig das Ziel, die Mikrostruktur quantitativ zu beschreiben, um Korrelationen zwischen der Mikrostruktur und den Herstellungsbedingungen (z.B. Schmelzeerstarrung, Wärmebehandlung) sowie den Eigenschaften (z.B. Festigkeit, Zähigkeit) aufstellen zu können. Die werkstoffspezifischen Verfahren zum Quantifizieren der Mikrostruktur mit den Methoden der Stereologie und zum Quantifizieren der Topographie werden anhand von praktischen Beispielen dargestellt. Es werden feld- und objektspezifische Parameter berücksichtigt. Die Verfahren zum Beseitigen von Abbildungsfehlern bei der Licht- und Elektronenmikroskopie mit Hilfe von Bildverarbeitungsalgorithmen als Voraussetzung für das Quantifizieren werden einbezogen. Die mikroskopischen Verfahren zum Erfassen der dreidimensionalen Oberflächengestalt als Voraussetzung für die Topometrie, einschließlich der Stereobilderzeugung, werden dargestellt. Den Studenten werden Kenntnisse in der Anwendung der Quantifizierungsalgorithmen und bei der praktischen Durchführung der quantitativen Werkstoffmikroskopie mit



	Licht und Elektronenstrahlen vermittelt. Für die Übertragung des Wissens auf andere Anwendungsgebiete werden Beispiele gegeben.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none">• Algorithmen zum Beseitigen von Abbildungsfehlern• Verfahren zum Quantifizieren der Mikrostruktur• Algorithmen zum Quantifizieren der Topographie• dreidimensionale Mikroskopie• Bildrekonstruktion aus Serienschnitten• Erzeugen von Stereobildern• Korrelationen zwischen Mikrostruktur und Eigenschaften
Studien-/Prüfungsleistungen:	Erfolgreiche Teilnahme am Praktikum bestandene Prüfung/Leistungsnachweis
Medienformen:	
Literatur:	J. Ohser, F. Mücklich; Statistical analysis of microstructures in materials science; Wiley, Chichester, 2000 R.L. Higginson, C.M. Sellars; Worked examples in quantitative metallography, Maney, London 2003



Modulbezeichnung:	Embedded Bildverarbeitung
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Technische Informatik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, Übung
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: Wöchentliche Vorlesungen Wöchentliche Übungen Selbstständiges Arbeiten: Übungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points= 180 h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Kenntnisse auf den Gebieten: Hardwarenahe Rechnerarchitektur, Bildverarbeitung
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: Die Vorlesung vermittelt Kenntnisse über eingebettete Lösungen der Bildverarbeitung und hat einen engen Bezug zur entsprechenden Hard- und Software sowie Algorithmen der Bildverarbeitung. Es sollen Kompetenzen zur Entwicklung und zum Einsatz solcher Embedded Systems vermittelt werden.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Informationsfluss in einem Bildverarbeitungssystem • Kompakte Systeme <ul style="list-style-type: none"> - Spezielle Hardware - Signalprozessoren - SIMD- Rechner auf einem Chip - Hardware/ Software Codesign • Anwendungen <ul style="list-style-type: none"> - Kameras mit integriertem Controller - Stereokopf - Robotik - Fahrerassistenzsysteme (Beispiele) • Algorithmen und ihre Modifikation für die Anwendungen • Kalman- Filter und Sensorfusion mit weiteren Größen • Anwendungsperspektiven
Studien-/Prüfungsleistungen:	Wissenserwerb in Vorlesungen und Übungen erfolgreiche Prüfung
Medienformen:	
Literatur:	siehe Skript



Modulbezeichnung:	Fahrerassistenzsysteme
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Technische Informatik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung, Übung
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: Wöchentliche Vorlesungen Wöchentliche Übungen Selbstständiges Arbeiten: Übungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points= 180 h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Kenntnisse auf den Gebieten: Hardwarenahe Rechnerarchitektur, Bildverarbeitung
Angestrebte Lernergebnisse:	Die Lehrveranstaltung vermittelt Kenntnisse über die Funktion und Anwendungsperspektiven von Fahrerassistenzsystemen. Es sollen Fähigkeiten zur Weiterentwicklung von Fahrerassistenzsystemen und ihre Einbindung in die Fahrzeugsysteme vermittelt werden.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben von Fahrerassistenzsystemen • Sensorisch: Bildaufnahme, Radwinkel- und Inertialsensoren • Datenauswertung unter besonderer Berücksichtigung von Bildinformationen • Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> - Einparkhilfe - Kollisionsminderung - Fußgängererkennung - Umfeldüberwachung • Zuverlässigkeit • Systemintegration • Akzeptanz • Vernetzung • Anwendungsperspektiven
Studien-/Prüfungsleistungen:	Wissenserwerb in Vorlesungen und Übungen erfolgreiche Prüfung
Medienformen:	
Literatur:	siehe Skript



Modulbezeichnung:	Visuelle Simulation werkstoffkundlicher Prozesse
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr. Ulrich Wendt
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Seminar und Praktika
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 4SWS, 6 Credits davon 3 SWS Seminar und 1 SWS Praktikum Selbstständiges Arbeiten: Nachbereiten der Vorlesung Vorbereiten des Praktikums Anfertigen des Versuchsprotokolls
Kreditpunkte:	6 Credits = 150h (56h Präsenzzeit + 94h selbständige Arbeit) Prüfung oder Leistungsnachweis Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Teilnahme an den Anwendungsfach-Modulen des Bachelorstudiums
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: Werkstoffkundliche Vorgänge laufen häufig dynamisch und dreidimensional ab. Für das Verständnis der Vorgänge und eine gezielte Variation der Werkstoffbehandlungsschritte ist die visuelle Darstellung mit frei eingebbaren Parametern wichtig. Ausgehend von dem in den vorangegangenen Lehrveranstaltungen vermittelten werkstoffkundlichen Wissen sollen exemplarisch dynamische Vorgänge der Werkstoffherstellung und –behandlung sowie der Wechselwirkung von Werkstoffen mit energiereicher Strahlung visuell dargestellt werden. Die Algorithmen dazu sollen in seminaristischer Form erarbeitet und anschließend implementiert werden. Die Visualisierung soll es erlauben, interaktiv die Zeitachse und die dreidimensionale Ansicht zu variieren.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Abstrahieren des Mechanismus der Werkstoffveränderung oder Wechselwirkung • Ermitteln der wesentlichen Parameter für den Ablauf der Vorgänge • Erarbeiten von Algorithmen zum Visualisieren des werkstoffkundlichen Vorgangs • Implementieren der Algorithmen
Studien-/Prüfungsleistungen:	Demonstration und Verteidigung einer implementierten



	Simulationsaufgabe
Medienformen:	
Literatur:	-H. Blumenauer: Werkstoffprüfung, Deutscher Verlag für Grundstoffindustrie, Leipzig/Stuttgart, 1994 -W. Schatt, H. Worch, Werkstoffwissenschaft, Deutscher Verlag für Grundstoffindustrie, 8. Auflage, 1996



3.2. Produktentwicklung



Modulbezeichnung:	CAD/CAM-Management
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Maschinenbauinformatik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen, Übungen
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Vorlesung 2 SWS Übungen Selbständiges Arbeiten: Nachbereitung der Vorlesung, selbständige Übungsarbeit außerhalb der eigentlichen Übungstermine
Kreditpunkte:	5 Credit Points = 150h = 4 SWS = 56 h Präsenzzeit + 94 h selbständige Arbeit Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Ingenieurinformatik II oder gleichwertige Vorlesung
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Notwendigkeit des CAD/CAM-Management verstehen • Relevante Vorgehensweisen zur Einführung sowie Ablösung (Migration) eines CAD/CAM-Systems kennenlernen • Grundelemente des Managements von CAD/CAM-Systemen beherrschen • Wirtschaftlichkeit von CAD/CAM-Anwendungen hinreichend genau bestimmen können
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung und Migration der CAD/CAM-Technologie • Effizientes Systemmanagement • Wirtschaftlichkeit von CAD/CAM-Systemen • Product Lifecycle Costing
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen. Bestehen eines Übungstests. Prüfung: mündlich (120 min)
Medienformen:	
Literatur:	Vajna, Weber, Schlingensiepen, Schlottmann: CAD/CAM für Ingenieure, Vieweg-Verlag



Modulbezeichnung:	Entwurfstechniken im Industriedesign Übung: Integrativer Designentwurf -CAID
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Lehrstuhl für Industriedesign
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Übung, Selbststudium
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 4 SWS Übung Selbstständiges Arbeiten: 3 Std./Woche für Belegarbeiten
Kreditpunkte:	6 CP
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	<ul style="list-style-type: none"> • Interesse für gestalterische Aspekte des Industriedesigns sowie eigene gestalterische Aktivitäten • Erfolgreicher Abschluss der Module 1 und 2 • Grundkenntnisse im CAID mit Autodesk/Studio Tools
Angestrebte Lernergebnisse:	<ul style="list-style-type: none"> • Methodisches Wissen zum Designprozess • Kenntnisse zum Zeichnen, Skizzieren und Entwerfen • Kenntnisse zum integrativen CAID-Entwurf
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Methodische Vertiefung einer neuen Entwurfs- und Skizziertechnik im CAID • 2D-Skizzen zu 3D-Modellen als ganzheitliche Entwurfsmethode • Vertiefung der Fertigkeiten bei der Anwendung der CAID-Software von Autodesk/Studio Tools • Vertiefung der Fertigkeiten bei der Integration von CAID-Entwurfs- und Bildbearbeitung
Studien-/Prüfungsleistungen:	Erfolgreiche Verteidigung (Prüfung) der Beleg- und Projektarbeiten
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Vertiefende Anwendungen zum Industriedesign Übung: Produkt- und Umweltdesign Übung: Designprojekt
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Lehrstuhl für Industriedesign
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Übung, Selbststudium
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Übung (Produkt- und Umweltdesign) 2 SWS Übung - Designprojekt Selbstständiges Arbeiten: 3 Std./Woche für Belegarbeiten
Kreditpunkte:	6 CP
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	
Empfohlene Voraussetzungen:	Interesse für gestalterische Aspekte des Produkt- und Umweltdesigns sowie eigene gestalterische Aktivitäten Erfolgreicher Abschluss der Module 1 und 2
Angestrebte Lernergebnisse:	<ul style="list-style-type: none"> • Methodisches Wissen zum Designprozess • Kenntnisse zum Produkt- und Umweltdesign • Kenntnisse zum CAID
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Methodisch unterstütztes Entwerfen von Produkten und Umweltsituationen • Klassische und computerunterstützte Visualisierungstechniken • Erlangung von Fertigkeiten bei der Anwendung der CAID-Software Alias/Wavefront Studio Tools • Komplexe Visualisierungen mit Schnittstellen zu CAD-Systemen und zur Bildgestaltung
Studien-/Prüfungsleistungen:	Erfolgreiche Verteidigung (Prüfung) der Beleg- und Projektarbeiten
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Wissensbasierte Produktentwicklung
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Maschinenbauinformatik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen, Übungen
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Vorlesung 2 SWS Übungen Selbständiges Arbeiten: Nachbereitung der Vorlesung, selbständige Übungsarbeit außerhalb der eigentlichen Übungstermine
Kreditpunkte:	5 Credit Points = 150h = 4 SWS = 56 h Präsenzzeit + 94 h selbstständige Arbeit Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Ingenieurinformatik II oder gleichwertige Vorlesung, CAD/CAM-Grundlagen
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Notwendigkeit der Wissensunterstützung und – verwendung in der Produktentwicklung verstehen • Verschiedene Strategien und Möglichkeiten der Wissensunterstützung an Systemen unterschiedlicher Modellierungsphilosophie kennenlernen • Relevante Verfahren der Wissensakquisition und – strukturierung beherrschen • Relevante Funktionen des Wissensmanagements kennen lernen
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen und Definitionen, Wissenstaxonomie • Wissensbedarf in der Produktentwicklung • Akquisition, Transformation, Repräsentation und Implementierung von Wissen • Wissensmanagement und -bereitstellung, • wissensbasierte Produktmodellierung • Beispiele für wissensbasierte Systeme in der Produktentwicklung
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen. Bestehen eines Übungstests. Prüfung: mündlich (120 min)
Medienformen:	
Literatur:	Vajna, Weber, Schlingensiepen, Schlottmann: CAD/CAM für Ingenieure, Vieweg-Verlag



3.3. Medizinische CV: **Bildgebung/Signalverarbeitung**



Modulbezeichnung:	Seminar: Anleitung zum wiss. Arbeiten: Medizinische Bildgebung
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Medizinische Telematik und Medizintechnik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Seminar
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Seminar Selbstständiges Arbeiten: Aufarbeitung des Themas Vorbereitung einer Präsentation schriftliche Ausarbeitung des Themas
Kreditpunkte:	3 Credit Points = 90h (28h Präsenzzeit + 62h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundlagen der Mathematik, Grundlagen der Informatik; Vorlesungen: Anatomie für Ingenieure, Bildgebende Verfahren in der Medizin
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none">• Selbstständige Erarbeitung eines anspruchsvollen Themas aus dem Bereich Medizinische Bildgebung• Mündliche Präsentation dieses Themas• Schriftliche Dokumentation des anspruchsvollen Themas• Fähigkeit, eine konkrete wissenschaftliche Fragestellung aus dem Bereich Medizinische Bildgebung selbständig zu bearbeiten
Inhalt:	Es werden aktuelle Themen aus dem Bereich der Medizinischen Bildgebung zur selbständigen oder Gruppen-Bearbeitung angeboten.
Studien-/Prüfungsleistungen:	Kumulative Prüfung: 1 Präsentation und 1 Ausarbeitung
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Praktikum: Anleitung zum wiss. Arbeiten: Telemedizin
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Medizinische Telematik und Medizintechnik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Praktikum
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 1 SWS Praktikum Selbstständiges Arbeiten: Vorbereitung auf das Praktikum schriftliche Ausarbeitung der Grundlagen, der Versuchsdurchführung und der Ergebnisse
Kreditpunkte:	3 Credit Points = 90h (14h Präsenzzeit + 74 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundlagen der Informatik; Vorlesungen: Anatomie für Ingenieure, Bildgebende Verfahren in der Medizin
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, sich selbständig in einer technisch-wissenschaftliche Fragestellung einzuarbeiten • Fähigkeit zum Arbeiten im Team • der/die Studierende ist in der Lage, eine Aufgabenstellung aus dem Bereich Telemedizin selbständig zu bearbeiten • Kenntnisse des Umgangs mit der Telemedizin im Hinblick auf die Zusammenarbeit mit einem nur „virtuell“ anwesenden Patienten
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Projektmäßiges Herangehen an die Praktikumsaufgabe • Prinzip der Online-Übertragung von Daten, Bildern und Video • Techniken der Mensch-Maschine-Schnittstellen in der Telemedizin • Unterstützung der Telemedizin durch klinische Entscheidungsunterstützenden Systeme • Grundbegriffe der Erkrankung des Schlaganfalls • Methoden der Medizinischen Entscheidungsfindung
Studien-/Prüfungsleistungen:	Kumulative Prüfung: 1 Präsentation und 1 Ausarbeitung
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Praktikum: Anleitung zum wiss. Arbeiten: Ultraschallbildgebung
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Medizinische Telematik und Medizintechnik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Praktikum
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 1 SWS Praktikum Selbstständiges Arbeiten: Vorbereitung auf das Praktikum schriftliche Ausarbeitung der Grundlagen, der Versuchsdurchführung und der Ergebnisse
Kreditpunkte:	3 Credit Points = 90h (14h Präsenzzeit + 74 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundlagen der Mathematik, Grundlagen der Physik; Vorlesungen: Anatomie für Ingenieure, Bildgebende Verfahren in der Medizin
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, sich selbständig in einer technisch-wissenschaftliche Fragestellung einzuarbeiten • Fähigkeit zum Arbeiten im Team • Der/die Studierende ist in der Lage, eine Aufgabenstellung aus dem Bereich Ultraschallbildgebung selbständig zu bearbeiten • Kenntnisse des Umgangs, der Bedienung und der Messung mittels eines Ultraschallgeräts
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Projektmäßiges Herangehen an die Praktikumsaufgabe • Prinzip der Ultraschallbildgebung • Prinzip der Doppler- Ultraschallbildgebung • Praktisches Vorgehen bei der Ultraschallbildgebung • Bestimmung der Form, Lage und Beurteilung des Materials eines zu messenden Objekts • Bestimmung des Messungenauigkeiten
Studien-/Prüfungsleistungen:	Kumulative Prüfung: 1 Präsentation und 1 Ausarbeitung
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Klinische Entscheidungsunterstützende Systeme
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Medizinische Telematik und Medizintechnik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	1 SWS Vorlesung + 1 SWS Praktikum
Arbeitsaufwand:	1 SWS Vorlesung + 3 SWS Praktikum
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (42h Präsenzzeit + 138h Selbständiges Arbeiten) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundlagen der Mathematik und Wahrscheinlichkeitsrechnung, Grundlagen der Informatik Vorlesungen: Anatomie für Ingenieure, Bayes Netze
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Verständnis für die klinischen Entscheidungswege • Fähigkeit das Expertenwissen des Arztes zu formalisieren • Der Studierende ist in der Lage, die medizinische diagnostisch-therapeutische Problemstellung in ein technisches System umzusetzen • Überblick über die technischen Limitierungen und der damit zusammenhängenden Bedenken und Empfindlichkeiten der Anwender von C-DSS • Kenntnis der wichtigsten Basistechnologien • Überblick über der aktuellen Forschungsgebiete im Bereich der CDSS
Inhalt:	Aufgrund der steigenden Komplexität des med. Wissens, der Datenflut, der Qualitätssicherung sowie des Kostendrucks in der med. Versorgung, wird der Einsatz von klinischen Entscheidungsunterstützenden Systemen (engl. C-DSS) immer wichtiger. In dieser Veranstaltung werden die mathematisch-technischen Grundlagen sowie die praktischen Aspekte der Implementierung und des Trainings der CDSS behandelt. Innerhalb eines Praktikums wird ein Beispiel-CDSS für die Erkrankung des Schlaganfalls entwickelt.
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen. Selbständige Bearbeitung des Praktikums; Mündliche Prüfung oder Teilnahmechein
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Medizinische Informatik II (Neurobildgebung)/Medical Informatics II (Neuro Imaging)
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Biometrie und Medizinische Informatik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung und vorlesungsbegleitende Übung einschließlich zweier Praxistermine in der Medizinischen Fakultät (3T und 7T MRT), selbständiges Bearbeiten der Übungsaufgaben als Voraussetzung für die Prüfungszulassung
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen und Übungen je 2 SWS Selbständiges Bearbeiten der Übungsaufgaben und Nachbereitung der Vorlesungen, Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	4 SWS / 5 Credit Points = 5x30 h (56 h Präsenzzeit + 94h selbständiges Arbeiten) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundkenntnisse im Programmieren, Nebenfach Medizin (Anatomie, Physiologie, Psychologie) wünschenswert
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & Erworbene Kompetenzen: Die Vorlesung vermittelt die Grundlagen der Neurobildgebung mit Schwerpunkt funktionelle Magnetresonanztomographie (Darstellung aktivierter Hirnareale mittels BOLD-Imaging) und Datenanalyse. Im Grundlagenteil werden verschiedene für die Neurobildgebung wichtige Bildmodalitäten (CT, MRT, fMRT, NIRS, MEG) vorgestellt. Die physikalischen Grundlagen zur Physik der Magnetresonanztomographie sowie zur Programmierung verschiedener neuartiger Messtechniken werden ausführlich dargestellt. Es folgen neurophysiologische und neuroanatomische Grundlagen. Zweiter Schwerpunkt sind die Datenanalyseverfahren in der Neurobildgebung. Nach einer kurzen Einführung in Matlab werden die Datenstrukturen der weitverbreiteten Auswertesoftware spm beschrieben sowie die statistischen Grundlagen der zugrunde liegenden Verfahren erklärt. Anhand aktueller Forschungsprojekte wird die Umsetzbarkeit der Konzepte vermittelt. Das Wissen wird mit Praxisterminen am 3T und 7T Hochfeldtomographen vertieft
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Physikalische Grundlagen der Neurobildgebung • Grundlagen und Messmethoden der funktionellen



	<p>Hirnbildgebung</p> <ul style="list-style-type: none">• Neuroanatomie und Neurophysiologie• Statistische Auswerteverfahren• Datenstrukturen in spm• Aktuelle Forschungsthemen in der Neurobildgebung
Studien-/Prüfungsleistungen:	<p>Werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben. In der Regel regelmäßige Teilnahme an Vorlesungen und Übungen sowie Lösen von 2/3 der Übungsaufgaben. Prüfung oder Leistungsnachweis</p>
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Physikalische Grundlagen bildgebender Verfahren & Computer Tomographie
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Medizinische Telematik und Medizintechnik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	1 SWS Vorlesung, 2 SWS Vorlesung + 1 SWS Übung
Arbeitsaufwand:	Sommersemester: 1 SWS Vorlesung Wintersemester: 2 SWS Vorlesung + 1 SWS Übung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit + 124h Selbständiges Arbeiten) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Digitaler Signalverarbeitung, Grundlagen der Physik, Grundlagen der Mathematik
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Verständnis der Funktionsweise der Computer Tomographie. • Fähigkeit, die Anforderungen des Arztes an die CT Bildqualität in die Wahl der Systemparameter zu übersetzen. • Verständnis für die physikalischen und technischen Limitierungen der CT • Fähigkeit einen Rekonstruktionsalgorithmus auf dem Computer zu implementieren • Überblick über der aktuellen Forschungsgebiete im Bereich CT
Inhalt:	<p>Inhalte „Physikalische Grundlagen bildgebender Verfahren“:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Systemtheorie abbildender Systeme • Eigenschaften und Nachweis ionisierender Strahlung • Wechselwirkungen zwischen Strahlung und Materie • physikalische Grundlagen der Röntgendiagnostik und der Nuklearmedizin • physikalische Grundlagen der medizinischen Ultraschall Diagnostik • physikalische Grundlagen der Kernspintomographie <p>Inhalte „Computer Tomographie“: Beginnend mit den physikalischen Eigenschaften der Röntgenstrahlung und ihrer Wechselwirkung mit Materie folgt im zweiten Teil das Studium der Röntgen basierenden Projektionsbildgebung. Im dritten Teil folgt das genaue Studium der Prinzipien der tomographischen Bildgebung sowie insbesondere die Behandlung der unterschiedlichen Bildrekonstruktions-verfahren für unterschiedliche</p>



	<p>Geometrien. Die einzelnen Inhalte sind:</p> <ul style="list-style-type: none">• Physikalische Grundlagen• Röntgenröhren und Röntgendetektoren• Projektionsbildgebung• Bildqualität• Rekonstruktionsverfahren: Fourier-basierende Verfahren, Gefilterte Rückprojektion, Algebraische Verfahren, statistische Verfahren• Geometrien: Parallel-, Fächer- und Kegelstrahl• Implementierungsaspekte• Artefakte und Korrekturen
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen; Mündliche Prüfung oder Teilnahmeschein
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Physikalische Grundlagen bildgebender Verfahren & Methoden der Durchblutungsmessungen
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Medizinische Telematik und Medizintechnik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	1 SWS Vorlesung, 2 SWS Vorlesung + 1 SWS Übung
Arbeitsaufwand:	
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit + 124h Selbständiges Arbeiten) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Anatomie für Ingenieure, Grundlagen der Physik, Grundlagen der Mathematik, Vorlesung
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & erworbene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Verständnis der Prinzipien der Blutfluss- und Perfusionsmessungen • Fähigkeit, die geeignete Technik für die Messung der Durchblutung in definierten Organen zu empfehlen • Verständnis für die medizinischen und physikalisch-technischen Limitierungen der Durchblutungsmessungen • Fähigkeit die, aufgrund der Limitierungen verursachten Ungenauigkeiten der Durchblutungsmessungen einzuschätzen • Überblick über der aktuellen Forschungsgebiete im Bereich der Durchblutungsmessungen
Inhalt:	Inhalte „Physikalische Grundlagen bildgebender Verfahren“: <ul style="list-style-type: none"> • Systemtheorie abbildender Systeme • Eigenschaften und Nachweis ionisierender Strahlung • Wechselwirkungen zwischen Strahlung und Materie • physikalische Grundlagen der Röntgendiagnostik und der Nuklearmedizin • physikalische Grundlagen der medizinischen Ultraschall Diagnostik • physikalische Grundlagen der Kernspintomographie <p>Inhalte: Die Messung von Blutflüssen in Gefäßen sowie von Durchblutung in Gewebe liefert wichtige Informationen über die Blutversorgung von Organen. Bei Erkrankungen wie z.B. dem Schlaganfall oder Herzinfarkt sowie bei verschiedenen interventionellen Eingriffen ist diese funktionelle Bildgebung von zentraler Bedeutung. Die Inhalte:</p>



	<ul style="list-style-type: none">• Blutfluss- und Perfusionsmessungen• Projektionsbasierende (2D) und tomographische Messungen• Optische und Ultraschall Messtechniken• Röntgen basierende Techniken• MR basierende Verfahren
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen und Übungen; Mündliche Prüfung oder Teilnahmechein
Medienformen:	
Literatur:	



3.4. Medizinische CV: **Bildanalyse/Visualisierung**



Modulbezeichnung:	Ausgewählte Kapitel der Medizinischen Bildanalyse
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Praktische Informatik / Bildverarbeitung, Bildverstehen
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesungen und Projektarbeit
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen: 2 SWS 14-tägige Projekttreffen: 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Projektvorbereitung und -durchführung in kleinen Arbeitsgruppen Vorbereitung einer Projektpräsentation Vor- und Nachbereitung des Vorlesungsstoffs
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56h Präsenzzeit + 124h selbstständige Arbeit Notenskala gemäß Prüfungsordnung Prüfung: mündl Prüfung, 20 Minuten
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundkenntnisse der Linearen Algebra, Grundlagen der Bildverarbeitung
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Kompetenz zur algorithmischen Lösung fortgeschrittener Themen der Bildanalyse im radiologisch-medizinischem Umfeld • Fähigkeit zu Projektdurchführung in der Verarbeitung digitaler, radiologischer oder nuklearmedizinischer Bilder • Fähigkeit zur Präsentation und Verteidigung eigener Arbeitsergebnisse
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Prozesskette medizinische Bildanalyse • Modellierung und Repräsentation von Störeinflüssen • Fortgeschrittene Segmentierungsverfahren • Merkmale und merkmalsbasierte Klassifikation • Validierungstechniken
Studien-/Prüfungsleistungen:	Regelmäßige Teilnahme an Vorlesung und erfolgreiche Projektarbeit
Medienformen:	
Literatur:	http://www.wisg.cs.uni-magdeburg.de/bv/



Modulbezeichnung:	Medizinische Informatik II (Neurobildgebung)/Medical Informatics II (Neuro Imaging)
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Biometrie und Medizinische Informatik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung und vorlesungsbegleitende Übung einschließlich zweier Praxistermine in der Medizinischen Fakultät (3T und 7T MRT), selbständiges Bearbeiten der Übungsaufgaben als Voraussetzung für die Prüfungszulassung
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen und Übungen je 2 SWS Selbständiges Bearbeiten der Übungsaufgaben und Nachbereitung der Vorlesungen, Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	4 SWS / 5 Credit Points = 5x30 h (56 h Präsenzzeit + 94h selbständiges Arbeiten) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundkenntnisse im Programmieren, Nebenfach Medizin (Anatomie, Physiologie, Psychologie) wünschenswert
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & Erworbene Kompetenzen: Die Vorlesung vermittelt die Grundlagen der Neurobildgebung mit Schwerpunkt funktionelle Magnetresonanztomographie (Darstellung aktivierter Hirnareale mittels BOLD-Imaging) und Datenanalyse. Im Grundlagenteil werden verschiedene für die Neurobildgebung wichtige Bildmodalitäten (CT, MRT, fMRT, NIRS, MEG) vorgestellt. Die physikalischen Grundlagen zur Physik der Magnetresonanztomographie sowie zur Programmierung verschiedener neuartiger Messtechniken werden ausführlich dargestellt. Es folgen neurophysiologische und neuroanatomische Grundlagen. Zweiter Schwerpunkt sind die Datenanalyseverfahren in der Neurobildgebung. Nach einer kurzen Einführung in Matlab werden die Datenstrukturen der weitverbreiteten Auswertesoftware spm beschrieben sowie die statistischen Grundlagen der zugrunde liegenden Verfahren erklärt. Anhand aktueller Forschungsprojekte wird die Umsetzbarkeit der Konzepte vermittelt. Das Wissen wird mit Praxisterminen am 3T und 7T Hochfeldtomographen vertieft
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Physikalische Grundlagen der Neurobildgebung • Grundlagen und Messmethoden der funktionellen



	<p>Hirnbildgebung</p> <ul style="list-style-type: none">• Neuroanatomie und Neurophysiologie• Statistische Auswerteverfahren• Datenstrukturen in spm• Aktuelle Forschungsthemen in der Neurobildgebung
Studien-/Prüfungsleistungen:	<p>Werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben. In der Regel regelmäßige Teilnahme an Vorlesungen und Übungen sowie Lösen von 2/3 der Übungsaufgaben. Prüfung oder Leistungsnachweis</p>
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Medizinische Visualisierung
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Computervisualisierung
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Vorlesung und vorlesungsbegleitende Übung einschließlich eines Programmierpraktikums mit der Bibliothek MeVisLab , selbständiges Bearbeiten der Übungsaufgaben als Voraussetzung für die Prüfungszulassung
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen und Übungen je 2 SWS Selbstständiges Arbeiten: Selbständiges bearbeiten der Übungsaufgaben und Nachbereitung der Vorlesungen, Prüfungsvorbereitung
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 180h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbstständige Arbeit) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Teilnahmevoraussetzungen: Grundkenntnisse der Computergraphik (können auch im Selbststudium erworben werden)
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: Diese Vorlesung vermittelt am Beispiel medizinischer Anwendungen Grundlagenwissen darüber, wie große Datenmengen visualisiert, erkundet und gezielt analysiert werden. Bei den Datenmengen handelt es sich um medizinische Schichtbilder, vorwiegend Computertomo- graphie- und Magnetresonanztomographiedaten, die in der Radiologie entstehen. Diverse Visualisierungstechniken werden dahingehend betrachtet, wie konkrete medizinische Fragen in der Diagnose und Therapieplanung unterstützt werden können. Medizinisches Vorwissen ist jedoch nicht erforderlich.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none">• Charakterisierung medizinischer Schichtdaten• Algorithmen der medizinischen Visualisierung• Interaktionstechniken in der medizinischen Visualisierung• Virtuelle Endoskopie• Konzepte und Systeme der computergestützten Anatomieausbildung• Visualisierung für die computergestützte Chirurgie
Studien-/Prüfungsleistungen:	Werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben. Prüfung oder Leistungsnachweis



Medienformen:	
Literatur:	B. Preim und D. Bartz: Visualization in Medicine, Morgan Kaufman, San Francisco, 2006



Modulbezeichnung:	Medizinische Visualisierung Seminar Praktikum
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Angewandte Informatik / Computervisualisierung
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Seminar mit studentischen Vorträgen sowie ein Pogrammierpraktikum mit MeVisLab, selbständiges Bearbeiten der Übungsaufgaben
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: wöchentliche Vorlesungen und Übungen je 2 SWS Selbständiges bearbeiten der Übungsaufgaben
Kreditpunkte:	4 SWS / 6 Credit Points = 6x30 h (56 h Präsenzzeit + 124 h selbständiges Arbeiten) Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundkenntnisse der Computergraphik (Kurs „Computergraphik I“)und Visualisierung
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & Erworbene Kompetenzen: Diese Lehrveranstaltung beinhaltet ein fortgeschrittenes Seminar und ein Praktikum zum Thema „Medizinische Visualisierung“. Im Seminar werden die Kompetenzen trainiert, um wissenschaftliche Originalliteratur auszuwerten, zu strukturieren und zu präsentieren und eine Diskussion dazu zu führen. Inhaltlich wird dadurch ein vertieftes Verständnis von Methoden der Analyse, Visualisierung und Exploration medizinischer Bilddaten erlangt, wobei hoch- dimensionale Bilddaten (Tensor- und Perfusionsdaten) Vordergrund stehen. Im Praktikumsteil wird anhand von wenigen durchgehend zu bearbeitenden Aufgaben ein vertieftes Verständnis von Algorithmen und Strategien zur Auswertung von Perfusions- daten und Diffusionstensor- und Perfusionsdaten entwickelt. Dabei soll die ganze Kette der Analyse (Vorverarbeitung, Interpolation, Visualisierung, Interaktive Analyse) dieser hoch- dimensionalen Daten unterstützt werden. Innerhalb einer fortschrittlichen Bibliothek zur Analyse medizinischer Bilddaten (MeVisLab) werden die vorhandenen Möglich- keiten zur Auswertung erlernt und erprobt, wobei der geeigneten Parametrisierung und Kombination der Methoden und der Einschätzung auftretender Artefakte große Bedeutung zukommt. Ausgewählte Strategien zur Auswertung werden von den Studenten selbst konzipiert, entwickelt und erprobt.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Seminarthemen und Praktikumsaufgaben zu



	<ul style="list-style-type: none">• grundlegenden Aspekten der Akquisition, Interpolation, Analyse und Auswertung von Perfusionsdaten,• Anwendungen von Perfusionsdaten in der Diagnostik von Tumorerkrankungen, Schlaganfalls und der koronaren Herzkrankheit• Grundlegenden Aspekten der Akquisition, Interpolation, Analyse und Auswertung von Diffusionstensordaten• Anwendungen von Diffusionstensordaten in der Diagnostik neurodegenerativer Erkrankungen sowie bei der neurochirurgischen Operationsplanung
Studien-/Prüfungsleistungen:	Werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben. In der Regel regelmäßige Teilnahme an Praktika und Seminaren. Erfolgreiche Bearbeitung der Praktikumsaufgaben und des Seminarthemas (Vortrag und schriftliche Ausarbeitung) Prüfung oder Leistungsnachweis
Medienformen:	
Literatur:	Ausgewählte Artikel aus Facheitschriften und Tagungsbänden sowie das Lehrbuch: B. Preim, D. Bartz (2006). Visualization in Medicine, Morgan Kaufman



3.5. Medienbildung



Modulbezeichnung:	Medienbildung Audiovisuelle Kommunikation
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Allgemeine Pädagogik
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Seminar, Vorlesung
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Selbstständiges Arbeiten Präsentationen vorbereiten Medienprodukt oder Hausarbeit erstellen
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 6 x 30h (28 h Präsenzzeit + 152 h selbstständige Arbeit Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	keine
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: Die Studierenden lernen, <ul style="list-style-type: none"> • den Bildungswert von Filmen abzuschätzen; • audio-visuelle Formate zu analysieren und die Formelemente zu bestimmen, die Reflexionspotentiale erzeugen; • Filme genrespezifisch zu reflektieren; • Audiovisuelle Problemthematizierungen und –lösungen zu beurteilen • Audiovisuelle Kernmotive filmhistorisch einzuordnen und zu beurteilen
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Audiovisuelle Formate <ul style="list-style-type: none"> - von Biographisierungsprozessen, - von Grenzthematizierungen und –überschreitungen, - von Wissensthematisierungen - von Handlungsrelevanzen • Filminterpretationsmodell nach Bordwell/Thompson • Internationale Film- und Genregeschichte
Studien-/Prüfungsleistungen:	Studienleistungen: Präsentationen, Hausarbeit oder Medienprodukt
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Erziehungswissenschaft Empirische Zugänge zu Computerspielen
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Professur für Erziehungswissenschaftliche Medienforschung
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Seminar
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Selbstständiges Arbeiten Präsentationen vorbereiten Medienprodukt oder Hausarbeit erstellen
Kreditpunkte:	6 Credit Points = 6 x 30h (28 h Präsenzzeit + 152 h selbstständige Arbeit Notenskala gemäß Prüfungsordnung
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	keine
Angestrebte Lernergebnisse:	Lernziele & zu erwerbende Kompetenzen: Die Studierenden lernen ausgewählte quantitative und qualitative Studien zu Video- und Computerspielen (einschließlich Netzwerk- und Onlinespielen) kennen und gewinnen so einen vertieften Einblick in unterschiedliche Nutzungs- und Aneignungsformen dieser neuen Medien. Sie werden so sensibilisiert für alters-, geschlechts- und milieuspezifische Differenzen und Besonderheiten des Umgangs mit Computerspielen sowie deren pädagogische Relevanz. Zugleich setzen sich die Studierenden mit verschiedenen Ansätzen und Methoden der Mediennutzungs- und Medieninhalts- und Medienwirkungsforschung auseinander und erwerben so eine breite rezeptive Forschungskompetenz.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Empirische Studien über die Nutzung und Verbreitung von Video und Computerspielen • Individuelle Aneignungsformen von Computerspielen • Soziale Aspekte der Nutzung und Aneignung von Computerspielen • Inhalts- und Narrationsanalysen von Video- und Computerspielen • Pädagogische Relevanz der Ergebnisse der Nutzungsforschung • Ansätze und Methoden im Bereich der Medienforschung • Ansätze und Methoden der Analyse interaktiver



	Medien
Studien-/Prüfungsleistungen:	Studienleistungen: Präsentationen, Hausarbeit oder Medienprodukt
Medienformen:	
Literatur:	



3.6. Design



Modulbezeichnung:	Designprojekt
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	
Arbeitsaufwand:	
Kreditpunkte:	
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	
Empfohlene Voraussetzungen:	
Angestrebte Lernergebnisse:	
Inhalt:	
Studien-/Prüfungsleistungen:	
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Entwurfstechniken im Industriedesign Übung: Integrativer Designentwurf -CAID
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Lehrstuhl für Industriedesign
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Übung, Selbststudium
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 4 SWS Übung Selbstständiges Arbeiten: 3 Std./Woche für Belegarbeiten
Kreditpunkte:	6 CP
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	keine
Empfohlene Voraussetzungen:	<ul style="list-style-type: none"> • Interesse für gestalterische Aspekte des Industriedesigns sowie eigene gestalterische Aktivitäten • Erfolgreicher Abschluss der Module 1 und 2 • Grundkenntnisse im CAID mit Autodesk/Studio Tools
Angestrebte Lernergebnisse:	<ul style="list-style-type: none"> • Methodisches Wissen zum Designprozess • Kenntnisse zum Zeichnen, Skizzieren und Entwerfen • Kenntnisse zum integrativen CAID-Entwurf
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Methodische Vertiefung einer neuen Entwurfs- und Skizziertechnik im CAID • 2D-Skizzen zu 3D-Modellen als ganzheitliche Entwurfsmethode • Vertiefung der Fertigkeiten bei der Anwendung der CAID-Software von Autodesk/Studio Tools • Vertiefung der Fertigkeiten bei der Integration von CAID-Entwurfs- und Bildbearbeitung
Studien-/Prüfungsleistungen:	Erfolgreiche Verteidigung (Prüfung) der Beleg- und Projektarbeiten
Medienformen:	
Literatur:	



Modulbezeichnung:	Vertiefende Anwendungen zum Industriedesign Übung: Produkt- und Umweltdesign Übung: Designprojekt
ggf. Modulniveau	
ggf. Kürzel	
ggf. Untertitel	
ggf. Lehrveranstaltungen:	
Studiensemester:	
Modulverantwortliche(r):	Lehrstuhl für Industriedesign
Dozent(in):	
Sprache:	
Zuordnung zum Curriculum	
Lehrform/SWS:	Übung, Selbststudium
Arbeitsaufwand:	Präsenzzeiten: 2 SWS Übung (Produkt- und Umweltdesign) 2 SWS Übung - Designprojekt Selbstständiges Arbeiten: 3 Std./Woche für Belegarbeiten
Kreditpunkte:	6 CP
Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	
Empfohlene Voraussetzungen:	Interesse für gestalterische Aspekte des Produkt- und Umweltdesigns sowie eigene gestalterische Aktivitäten Erfolgreicher Abschluss der Module 1 und 2
Angestrebte Lernergebnisse:	<ul style="list-style-type: none"> • Methodisches Wissen zum Designprozess • Kenntnisse zum Produkt- und Umweltdesign • Kenntnisse zum CAID
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Methodisch unterstütztes Entwerfen von Produkten und Umweltsituationen • Klassische und computerunterstützte Visualisierungstechniken • Erlangung von Fertigkeiten bei der Anwendung der CAID-Software Alias/Wavefront Studio Tools • Komplexe Visualisierungen mit Schnittstellen zu CAD-Systemen und zur Bildgestaltung
Studien-/Prüfungsleistungen:	Erfolgreiche Verteidigung (Prüfung) der Beleg- und Projektarbeiten
Medienformen:	
Literatur:	

Anlage: Regelstundenplan

	1. Semester	2. Semester	3. Semester
Schwerpunkt I	6	12	Master-Thesis (30)
Schwerpunkt II	12	6	
Schwerpunkt III	6	6	
Schlüssel- und Methodenkompetenz*	WPF Schlüssel- & Methodenkompetenz (6)	Wissenschaftliches Team-Projekt (6)	
Summe Credits	30	30	30

* Die Reihenfolge dieser beiden Module ist frei wählbar

Zu wählen sind 2 "große" Schwerpunkte mit je 18 CP und 1 "kleiner" Schwerpunkt mit 12 CP aus den folgenden Bereichen:

Informatik 0 oder 1 Schwerpunkt
 Software und Algorithm Engineering
 Methods of Data and Knowledge Engineering
 Applications of of Data and Knowledge Engineering
 Databases and Information System
 Informatiknahe Anwendungen
 Technische Informatik

Computervisualistik 1 oder 2 Schwerpunkte
 Anwendungen der Computervisualistik
 Methoden der Computervisualistik

Anwendungen / Geisteswissenschaftliche Grundlagen genau 1 Schwerpunkt
 Technische Anwendungen
 Produktentwicklung
 Medizinische CV: Bildgebung/Signalverarbeitung
 Medizinische CV: Bildanalyse/Visualisierung
 Medienbildung
 Design

Für nicht-deutschsprachige Studierende gilt:

Sollte das Angebot an englischsprachigen Modulen im Bereich Anwendungen/Geisteswissenschaftliche Grundlagen nicht ausreichen, können die erforderlichen CP in den Bereichen Informatik oder Computervisualistik erbracht werden.