

Modulbezeichnung (Kürzel)	Interaktive Medien 2 (IM2)	
Modulbezeichnung (eng.)	Interactive Media 2	
Semester (Häufigkeit)	WPM (jedes Wintersemester)	
ECTS-Punkte (Dauer)	5 (1 Semester)	
Art	Wahlpflichtmodul Zertifikat Computer-Aided Media Production und Zertifikat Virtuelle Welten	
Studentische Arbeitsbelastung	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
Voraussetzungen (laut BPO)		
Empf. Voraussetzungen	Arbeitstechniken, Audio-/Videotechnik 1, Audio-/Videotechnik 2, Programmieren 1, Programmieren 2, Interaktive Medien 1, Mediendesign, Computeranimation	
Verwendbarkeit	BMT	
Prüfungsart und -dauer	Klausur (1,5 h) oder mündliche Prüfung (0,5 h) oder Kursarbeit (Erstellung digitaler Medien) oder Studienarbeit (ca. 20 Seiten)	
Lehr- und Lernmethoden	Seminar	
Modulverantwortliche(r)	M. Rauschenberger	
Qualifikationsziele Die Studierenden effektiv in Teams kommunizieren, zusammenarbeiten und ihre spezifischen Fähigkeiten und Kenntnisse einbringen, um gemeinsam komplexe interaktive Medienprojekte umzusetzen. Die Studierenden können des Human-Centered-Design Prozess (HCD) anwenden und verschiedene Technologien und Werkzeuge zur Entwicklung interaktiver Medien analysieren, bewerten und auswählen sowie hochwertige Artefakte erstellen, um den Anforderungen spezifischer Projekte und Nutzergruppen gerecht zu werden. Die Studierenden sind in der Lage, ihre Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich der interaktiven Medien durch selbstgesteuertes Lernen und fortlaufende berufliche Weiterentwicklung kontinuierlich zu erweitern, interaktiven Medienprojekte kritisch analysieren und in Bezug auf Benutzerfeedback, Markttrends, Ethik und aktuelle Forschung weiterentwickeln.		
Lehrinhalte Einbinden und Auswahl der verschiedenen Technologien und Werkzeuge zur Entwicklung interaktiver Medien basierend auf den Anforderungen spezifischer Projekte und Nutzergruppen, Vertiefte Konzepte der User Experience und Usability in der interaktiven Medienentwicklung und der aktuelle Forschungsstand, Anwendung von Agilen Methoden und Tools zur erfolgreichen Umsetzung von interaktiven Medienprojekten, Erstellung und Evaluierung von Prototypen mit erhöhtem Detaillierungsgrad (low-fidelity oder high-fidelity mit z.B. Animationen, Audioeffekte, oder Videoinhalte) Iterative Verbesserungen basierend auf den Ergebnissen der Tests und Evaluationen, Kritische Analyse, Evaluation und Weiterentwicklung von interaktiven Medienprojekten		
Literatur Preim, B., & Dachzelt, R. (2015). Interaktive Systeme. Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-45247-5 Brau, H., & Sarodnick, F. (2011). Methoden der Usability Evaluation (Methods of Usability Evaluation) (2nd ed.). Verlag Hans Huber. http://d-nb.info/1003981860 Schön, E.-M., Buchem, I., Sostak, S., & Rauschenberger, M. (2023). Shift Toward Value-Based Learning - Applying Agile Approaches in Higher Education. Springer Selection, 1-20.		
Lehrveranstaltungen		
Dozenten/-innen	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
M. Rauschenberger, B. Arp	Interaktive Medien 2	4