

Universität Leipzig
Fakultät für Mathematik und Informatik

Studienordnung für den Masterstudiengang Content- and Media-Engineering an der Universität Leipzig

Vom 31. März 2011

Aufgrund des Gesetzes über die Hochschulen im Freistaat Sachsen (Sächsisches Hochschulgesetz – SächsHSG) vom 10. Dezember 2008 (SächsGVBl. S. 900), zuletzt geändert durch das Gesetz zur Änderung sächsischer Gesetze infolge der Neufassung des Sächsischen Hochschulgesetzes vom 26. Juni 2009 (SächsGVBl. S. 375), hat die Universität Leipzig am 30. September 2010 folgende Studienordnung erlassen.

Inhaltsverzeichnis:

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Zugangsvoraussetzungen
- § 3 Studienbeginn
- § 4 Studiendauer und Studienvolumen
- § 5 Gegenstand des Studiums und Studienziele
- § 6 Vermittlungsformen
- § 7 Tutorien
- § 8 Aufbau und Inhalte des Studiums
- § 9 Module des Masterstudiums
- § 10 Abschluss des Masterstudiums
- § 11 Studienberatung
- § 12 Studiengangsausschuss
- § 13 Inkrafttreten und Veröffentlichung

Anlage

Studienablaufplan / Modulübersichtstabelle / Modulbeschreibungen¹

¹ Modulbeschreibungen werden ausschließlich in der elektronischen Fassung der Amtlichen Bekanntmachungen auf der Homepage der Universität Leipzig veröffentlicht.

§ 1 Geltungsbereich

Diese Studienordnung regelt auf der Grundlage der Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Content- and Media-Engineering Ziele, Inhalte und Aufbau des Masterstudienganges Content- and Media-Engineering mit dem Abschluss Master of Science (M.Sc.). Der Masterstudiengang Content- and Media-Engineering wird in enger Kooperation mit der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig (HTWK) im Rahmen des Kooperationsprojektes Leipzig School of Media durchgeführt.

§ 2 Zugangsvoraussetzungen

- (1) Die allgemeine Qualifikation für das Studium wird durch einen berufsqualifizierenden Hochschulabschluss nachgewiesen.
- (2) Fachspezifische Zugangsvoraussetzungen sind:
 - einschlägige berufspraktische Erfahrung von in der Regel nicht unter einem Jahr.

Über Ausnahmen entscheidet der Prüfungsausschuss.

- (3) Alle Bewerber/innen haben eine bestandene Eignungsfeststellungsprüfung nachzuweisen, die gemäß der Eignungsfeststellungsordnung für den Masterstudiengang Content- and Media-Engineering der Universität Leipzig zu erbringen ist.

§ 3 Studienbeginn

Das Studium kann nur zu Beginn des Wintersemesters aufgenommen werden.

§ 4 Studiendauer und Studienvolumen

- (1) Die Regelstudienzeit umfasst einschließlich Masterarbeit vier Semester. Der Gesamtumfang des studentischen Arbeitsaufwandes (Workload) für das Masterstudium Content- and Media-Engineering beträgt 120 Leistungspunkte.

- (2) Das Studium kann auch als Teilzeitstudium betrieben werden. Im Falle eines Teilzeitstudiums verringert sich der studentische Arbeitsaufwand pro Jahr entsprechend dem Anteil des Teilzeitstudiums. Die Regelstudienzeit verlängert sich entsprechend. Der Prüfungsausschuss entscheidet auf Antrag des/der Studierenden über den Anteil des Teilzeitstudiums.

§ 5

Gegenstand des Studiums und Studienziele

- (1) Der Masterstudiengang Content- and Media-Engineering ist ein weiterbildender Masterstudiengang.
- (2) Es handelt sich um einen stärker anwendungsorientierten Studiengang.
- (3) Im Aufbaustudium Content- and Media-Engineering sollen entsprechend den allgemeinen Zielen des Studiums gemäß § 15 SächsHSG unter besonderer Berücksichtigung der Anforderungen und Veränderungen in der Berufswelt grundlegende Kenntnisse, Fähigkeiten und Methoden so vermittelt werden, dass diese zu beruflichen Tätigkeiten auf wissenschaftlicher Basis, zu kritischer Einordnung wissenschaftlicher Erkenntnisse und zu verantwortlichem interdisziplinärem Handeln befähigen. Darüber hinaus soll durch den Studiengang die ständige Erneuerung, Erweiterung und Vertiefung des mit dem ersten berufsqualifizierenden Abschluss erworbenen Wissens und Könnens ermöglicht werden. Die Studieninhalte berücksichtigen die beruflichen Erfahrungen. Ziel des Studiengangs ist die systematische Vermittlung der Inhalte des Content- and Media-Engineering.
- (4) Insbesondere sollen die Studierenden befähigt werden, im Rahmen des Studiums erlangte Kompetenzen und Fertigkeiten für die Gewinnung und Produktion digitaler Medieninhalte einzusetzen; die Erstellung, Aufbereitung und Publikation von Inhalten in analogen und digitalen Medien zu verbessern und für die Entwicklung neuer medialer Wertschöpfungsketten zu erschließen.
- (5) Der Studiengang Content- and Media-Engineering wird mit dem Master of Science als weiterem berufsqualifizierenden Abschluss beendet.

§ 6 Vermittlungsformen

Vermittlungsformen sind

- Vorlesung (V)
- Seminar (S)
- Übung (Ü)
- Projekt (P); dient der Vertiefung von praktischen Kenntnissen, die durch das Studium erworben wurden. Dabei werden typische Problemstellungen aus der Praxis bearbeitet, die in ihrer Gesamtheit ein virtuelles Praxisprojekt lösen.
- Fernlernerheiten (E-Learning); dient der Vor- und Nachbereitung und der Begleitung der Präsenzlehreinheiten. Durch Studienbriefe und Fallstudien, die den Studierenden über Internet verfügbar gemacht werden, können die Präsenzlehreinheiten vorbereitet bzw. vertieft werden.

§ 7 Tutorien

Im Rahmen der vorhandenen Kapazitäten finden Tutorien zur Unterstützung der Studierenden statt.

§ 8 Aufbau und Inhalte des Studiums

- (1) In jedem Studienjahr werden in der Regel 60 Leistungspunkte erworben. Leistungspunkte werden für bestandene Modulprüfungen vergeben. Ein Leistungspunkt entspricht einem Arbeitsaufwand der Studierenden von 30 Zeitstunden im Präsenz- und Selbststudium sowie für die Prüfungsvorbereitung und -durchführung. Der gesamte Arbeitsaufwand der Studierenden soll in der Regel im Studienjahr einschließlich der vorlesungsfreien Zeit 1800 Zeitstunden nicht überschreiten. Im Falle eines Teilzeitstudiums (§ 4 Abs. 2) verringert sich der studentische Arbeitsaufwand entsprechend dem Anteil des Teilzeitstudiums.
- (2) Das Masterstudium hat einen Umfang von 120 Leistungspunkten, davon entfallen 20 Leistungspunkte auf die Masterarbeit.
- (3) Die Studieninhalte werden in Modulen vermittelt. Module beinhalten abgrenzbare Stoffgebiete, die in einem fachlichen oder thematischen Zusammenhang stehen. Sie umfassen fachlich aufeinander abgestimmte

Lehrveranstaltungen unterschiedlicher Art und schließen mit Modulprüfungen ab. Module werden entsprechend ihrem Arbeitsaufwand (Workload) mit Leistungspunkten versehen. Sie werden mit einer Modulprüfung abgeschlossen, die aus nicht mehr als zwei Prüfungsleistungen besteht und auf deren Grundlage Leistungspunkte vergeben werden. Ein Modul umfasst in der Regel zehn Leistungspunkte. Alle Module sind Pflichtmodule und von allen Studierenden zu belegen. Die Module bestehen aus Präsenzveranstaltungen und E-Learning-basierten Lehreinheiten.

- (4) Das Masterstudium beinhaltet eine Projektarbeit (CME9).
- (5) Die Masterarbeit wird studienbegleitend in der Regel im zweiten Studienjahr verfasst. Sie ist mit einem studentischen Arbeitsaufwand von 20 Leistungspunkten verbunden.

§ 9

Module des Masterstudiums

- (1) Der Masterstudiengang Content- and Media-Engineering umfasst die in der Anlage dargestellten Module.

§ 10

Abschluss des Masterstudiums

Das Masterstudium wird mit der Masterprüfung abgeschlossen, die sich aus studienbegleitenden Modulprüfungen und der Masterarbeit zusammensetzt.

§ 11

Studienberatung

- (1) Die allgemeine Studienberatung erfolgt durch das Sachgebiet Wissenschaftliche Weiterbildung und Fernstudium der Universität Leipzig. Sie erstreckt sich auf Fragen der Studienmöglichkeiten, Einschreibemodalitäten und allgemeine studentische Angelegenheiten.
- (2) Die studienbegleitende fachliche Beratung erfolgt durch den/die Studiengangsverantwortliche/n oder in dessen Auftrag durch die fachlich zuständigen Professoren/Professorinnen bzw. Lehrbeauftragten. Sie bezieht sich auf Fragen der Studiengestaltung.

- (3) Studierende sollen im dritten Semester an einer Studienfachberatung teilnehmen, wenn sie bis zu dessen Beginn noch keinen Leistungsnachweis erbracht haben.

§ 12

Studiengangsausschuss

- (1) Für die Organisation und Durchführung des Studiums wird durch den Projektrat der Leipzig School of Media (LSM) ein Studiengangsausschuss bestellt, der der Studienkommission der Fakultät für Mathematik und Informatik zugeordnet ist.
- (2) Der Studiengangsausschuss koordiniert die Zusammenarbeit der beteiligten Kooperationspartner und der Fakultät für Mathematik und Informatik in Bezug auf den gemeinsamen Studiengang. Er übernimmt alle in diesem Kontext auftretenden Aufgaben.
- (3) Der Studiengangsausschuss besteht aus vier Mitgliedern der Gruppe der Lehrenden und einem Mitglied aus der Gruppe der Studierenden des Studiengangs. Drei Mitglieder aus der Gruppe der Lehrenden sollen aus den beteiligten Fakultäten der Universität und ein Mitglied aus der HTWK Leipzig stammen. Die Mitglieder werden vom Fakultätsrat der Fakultät für Mathematik und Informatik für eine Amtszeit von drei Jahren bestellt. Das Mitglied aus der Gruppe der Studierenden des Studiengangs wird im Einvernehmen mit dem beteiligten Fachschaftsrat für eine Amtszeit von einem Jahr bestellt. Der Studiengangsausschuss wählt aus seiner Mitte eine/n Vorsitzende/n als Studiengangsverantwortliche/n. Der Studiengangsausschuss beschließt mit der Mehrheit der Stimmen der Anwesenden.
- (4) Die Mitglieder des Studiengangsausschusses können auch Mitglieder des Prüfungsausschusses nach § 17 der Prüfungsordnung sein.

§ 13

Inkrafttreten und Veröffentlichung

- (1) Diese Studienordnung tritt am 1. Oktober 2009 in Kraft. Gleichzeitig tritt die Studienordnung des Masterstudienganges Web Content Management vom 4. Februar 2008 (Amtliche Bekanntmachung der Universität Leipzig Nr. 17, S. 26 bis 36) in der Fassung der Ersten Änderungssatzung vom 16. März 2009 (Amtliche Bekanntmachungen der Universität Leipzig Nr. 12, S. 41 bis 43) außer Kraft.

- (2) Sie wurde vom Fakultätsrat der Fakultät für Mathematik und Informatik am 16. November 2009 beschlossen. Der Senat der Universität Leipzig hat am 14. September 2010 hierzu Stellung genommen. Die Studienordnung wurde am 30. September 2010 durch das Rektorat genehmigt. Sie wird in den Amtlichen Bekanntmachungen der Universität Leipzig veröffentlicht.

- (3) Studienleistungen, die vor Inkrafttreten dieser Neufassung nach der zu diesem Zeitpunkt geltenden Fassung erbracht wurden, werden anerkannt.

Leipzig, den 31. März 2011

Professor Dr. med. Beate A. Schücking
Rektorin

**Anlage zur Studienordnung des Studienganges
Master of Science Content- and Media-Engineering
Studienablaufplan / Modulübersichtstabelle**

Modul und zugehörige Lehrveranstaltungen mit Gegenstand und Art (Umfang der LV)		empfohlenes Semester	Pflicht/Wahl/Wahlpflicht	Moduldauer in Semestern	Workload	Leistungspunkte (LP)
CME1 Grundlagen Medienproduktion (GMP)		1.	P	1	300	10
Vorlesung mit integrierter Übung "GMP1: Videotechnik" (2SWS)						
Vorlesung mit seminaristischem Anteil "GMP2: Audiotechnik" (2SWS)						
Teilnahmevoraussetzungen: keine						
Modulturnus: jedes Wintersemester						
CME2 Grundlagen Medienproduktion 2 (GMP2)		1.	P	1	300	10
Vorlesung mit Praktikum "GMP3: Mediovorstufe" (2SWS)						
Vorlesung mit integrierter Übung "GMP4: Medienneutrale Datenhaltung" (2SWS)						
Teilnahmevoraussetzungen: keine						
Modulturnus: jedes Wintersemester						
CME3 Einführung in Aufbau und Nutzung von Web-Technologien (Web-Technologien, WT)		1.	P	1	300	10
Vorlesung mit integrierter Übung "WT 1 - Grundlagen der Web-Technologien" (1SWS)						
Vorlesung mit integrierter Übung "WT 2 - Web-Engineering und Web-Anwendungssysteme" (2SWS)						
Übung "WT 3 - Einführung in Aufbau und Nutzung von Web-Technologien (Web-Technologien)" (1SWS)						
Teilnahmevoraussetzungen: keine						
Modulturnus: jedes Wintersemester						
CME4 Strategien und Methoden sozialer und semantischer Web-Technologien (Semantic-Web-Technologien, SWT)		2.	P	1	300	10
Vorlesung mit integrierter Übung "SWT 1 - Grundlegende Strategien des sozialen und semantischen Webs" (2SWS)						
Vorlesung mit integrierter Übung "SWT 2 - Web-Suchmaschinenoptimierung und -marketing" (2SWS)						
Teilnahmevoraussetzungen: keine						
Modulturnus: jedes Sommersemester						
CME5 Aufbau und Nutzung von Content- und Wissensmanagement-Systemen (Content- und Wissensmanagement, CWM)		2.	P	1	300	10
Vorlesung mit integrierter Übung "CWM 1 - Content-Management" (2SWS)						
Vorlesung mit integrierter Übung "CWM 2 - Information Retrieval und Text-Mining" (2SWS)						
Teilnahmevoraussetzungen: keine						
Modulturnus: jedes Sommersemester						

CME6 Crossmediale Produktion (CP)		2.	P	1	300	10
Vorlesung mit integrierter Übung "CP 1 - Medienkonforme Inhaltsentwicklung" (2SWS)						
Vorlesung mit integrierter Übung "CP 2 - Interfacedesign" (2SWS)						
	Teilnahmevoraussetzungen:	keine				
	Modulturnus:	jedes Sommersemester				
CME7 Interaktive Anwendungen/Digitale Spiele (IA)		3.	P	1	150	5
Vorlesung mit integrierter Übung "IA 1 - Interaktive Anwendungen/Digitale Spiele" (2SWS)						
	Teilnahmevoraussetzungen:	keine				
	Modulturnus:	jedes Wintersemester				
CME8 Medienwirtschaft und Medienmanagement (MW)		3.	P	1	300	10
Vorlesung mit integrierter Übung "MW 1 - Betriebswirtschaft in Medienunternehmen" (2SWS)						
Vorlesung mit integrierter Übung "MW 2 - Produktmarketing/Public Relations" (1SWS)						
Seminar/ Übung "MW 3 - Management und Organisation in Medienunternehmen" (2SWS)						
	Teilnahmevoraussetzungen:	keine				
	Modulturnus:	jedes Wintersemester				
CME9 Projektarbeit (PA)		3.	P	1	450	15
Vorlesung mit integrierter Übung "PA 1 - Planung eines Content/Media-Engineering -Projektes" (2SWS)						
Projektarbeit "PA 2 - Realisierung eines Content/Media-Engineering-Projektes" (1SWS)						
	Teilnahmevoraussetzungen:	keine				
	Modulturnus:	jedes Wintersemester				
CME10 E-Business (EB)		4.	P	1	300	10
Vorlesung mit integrierter Übung "EB 1 - Content- und medienbasierte Geschäftsmodelle" (1SWS)						
Vorlesung mit integrierter Übung "EB 2 - Integrierte Geschäftsprozessautomatisierung mittels IuK" (2SWS)						
Seminar "EB 3 - Seminar E-Business" (1SWS)						
	Teilnahmevoraussetzungen:	keine				
	Modulturnus:	jedes Sommersemester				
Masterarbeit					600	20
Summe:					3600	120