

Übersicht über die Praxisphasen

Die betriebliche Ausbildung vermittelt den Studierenden die praktischen Handlungskompetenzen in einem produktiven Umfeld. Es werden die in der Theorie erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten praxisorientiert umgesetzt und vertieft (**Eigenverantwortliches Lernen – EvL**). Bei den Praxispartnern werden Fachwissen und Handlungskompetenz in ausgewählten Vertiefungsgebieten vermittelt. Dazu liefert der Praxispartner einen individuellen Einsatzplan und sichert die qualifizierte Betreuung ab.

Ausbildungsziel des Praxismoduls ist es, eine enge Verbindung zwischen Studium und späterer Berufspraxis herzustellen. Über die relativ selbständige Bearbeitung einer komplexen Medieninformatik-Aufgabenstellung der Praxis, unterstützt von einem qualifizierten betrieblichen Mentor, soll der Studierende die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten anwenden und darüber hinaus einen vertieften Einblick in die gewählten Schwerpunkte des Studiums gewinnen. Flexibilität, Teamgeist und interdisziplinäre Arbeitsmethoden sollen trainiert werden. Ebenso sollte der Studierende fachspezifisches Wissen über technische, organisatorische und betriebswirtschaftliche Zusammenhänge eines Unternehmens erhalten.

Praxisphase 1. Semester

In der ersten Praxisphase lernen die Studierenden ihren Arbeitsplatz, ihr Praxisunternehmen sowie elementare Abläufe und Tätigkeiten kennen. Sie setzen sich mit den im Unternehmen eingesetzten Informationssysteme auseinander und können diese für die Lösung von anstehenden Aufgaben anwenden.

Die Studierenden vertiefen das in den Theoriemodulen erworbene Fachwissen und wenden dieses exemplarisch in der zu erstellenden Praxispräsentation an.

Tätigkeitsschwerpunkte	Inhalte Praxismodul	Workload (h)	Inhalte EvL (Praxis)	Workload (h)
<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen betrieblicher Abläufe incl. der Liegenschaft - Anwendung der in der Firma vorhandenen Informationssysteme - Durchführung von Projektaufgaben unter Aufsicht - Anfertigung einer Präsentation über die Praxisfirma 	3MI-PRAXI-10 / Praxismodul Unternehmensprofil	180	3IM-IMPFR-10 / Imperative Programmierung	90
	Ausgewählte Punkte aus: <ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen von Arbeitsplatz, Organisation und der wichtigsten Betriebsabläufe - Erhebung der Anforderungen an ein einfaches Programm aus Benutzersicht - Durchführung von periodischen Serviceaufgaben 		<ul style="list-style-type: none"> - Prinzipien der imperativen (prozeduralen) Programmierung - Programmerstellung - Vertiefung der Kenntnisse einer Programmiersprache 	
			3MI-MGUPR-10 / Grundlagen der Mediengestaltung und Präsentation	40
			<ul style="list-style-type: none"> - Einführung Mediendesign - Wahrnehmungspsychologie - Rechnergestütztes Gestalten - Typografie - Die Präsentation 	

Praxisphase 2. Semester

In dieser Praxisphase werden Kenntnisse über Internet-Technologien (Dienste, Protokolle) und Design von Webseiten vermittelt bzw. angeeignet. Die Studierenden erweitern ihre Grundfertigkeiten in der Bearbeitung von Webseiten.

Die Studierenden vertiefen das in den Theoriemodulen erworbene Fachwissen und wenden es exemplarisch in dem zu erstellenden Praxistransferbeleg an.

Tätigkeitsschwerpunkte	Inhalte Praxismodul	Workload (h)	Inhalte EvL (Praxis)	Workload (h)
<ul style="list-style-type: none"> - Einsatz in ausgewählten Bereichen des Unternehmens - Mitarbeit bei der Planung und Durchführung von Projekten - Nutzung der Informations- und Kommunikationswege im Unternehmen - Beschäftigung mit der Internet-Präsenz des Unternehmens - Verbesserungsmöglichkeiten der Internet-Präsenz - Erstellung des Praxistransferbeleges 	3MI-PRAXI-20 / Praxismodul Internet-Präsenz	180	3IM-OOP-20 / Objektorientierte Programmierung und Entwicklungsumgebungen	50
	<ul style="list-style-type: none"> - Geschichte des Internet - Technische Grundlagen des Internet - HTML, CSS, JavaScript 		<ul style="list-style-type: none"> - Diskussion der im Betrieb bewährten Datenerfassungsmethoden, Dokumentenformate und Geschäftsabläufe - OOP in der Praxis (Java, PHP) 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Dienste des Internet - Suchmaschinen 		3MI-GLWEB-20 / Grundlagen der Webprogrammierung	50
			<ul style="list-style-type: none"> - HTML, CSS, JavaScript - PHP-Programmierung 	
			3MI-BIDRU-20 / Bildverarbeitung und Druckvorstufe	60
			<ul style="list-style-type: none"> - Arbeit mit Bildbearbeitungsprogrammen - Erstellung von Druckerzeugnissen 	

Praxisphase 3. Semester

In dieser Praxisphase liegt der Schwerpunkt im Kennenlernen vom Prozess der Erstellung von Druckerzeugnissen. Die Studierenden sind in der Lage, erforderliche Eingangsinformationen für die betriebsinterne Dokumentationsbearbeitung zu erfassen und zuzuordnen. Sie werden befähigt, erforderliche Lösungen aus Sicht des Kunden bzw. Auftragsnehmers zu konzipieren und erste Schritte zur Umsetzung durchzuführen.

Tätigkeitsschwerpunkte	Inhalte Praxismodul	Workload (h)	Inhalte EvL (Praxis)	Workload (h)
<ul style="list-style-type: none"> - weitere Vertiefung technischer Kenntnisse und Fertigkeiten durch Kennenlernen der sich im Einsatz befindlichen Technik - Teilnahme an Kundengesprächen - Anwendung von Entwicklungstools - Nutzung der Informations- und Kommunikationswege im Unternehmen - Mitarbeit bei Unternehmenspräsentationen - Erstellung des Praxis-transferbeleges 	3MI-PRAXI-30 / Praxismodul Printmedien	180	3IM-GLDB-30 / Grundlagen Datenbanken	65
			<ul style="list-style-type: none"> - Einsatz von relationalen Datenbanken im Praxisbetrieb - Verwaltung von Nutzergruppen in Datenbanken - Diskussion notwendiger Maßnahmen für Datensicherheit und Datenschutz in Datenbanken 	
			3MI-CGUCA-30 / Computergrafik und Computeranimation	40
			<ul style="list-style-type: none"> - 3D-Objekte modellieren mit Hilfe geeigneter Software 	
			3MI-ENGMM-30 / English for Media	45
	<ul style="list-style-type: none"> - preparing a complex presentation - (company profile) 			

Praxisphase 4. Semester

Die Studierenden sind nach Abschluss dieses Moduls in der Lage, die Nonprint-Medien ihres Praxispartners einzuschätzen und zu bearbeiten.

Die Studierenden bearbeiten studiengangsspezifische Teilaufgaben und erstellen eine diesbezügliche schriftliche Arbeit.

Tätigkeitsschwerpunkte	Inhalte Praxismodul	Workload (h)	Inhalte EvL (Praxis)	Workload (h)
<ul style="list-style-type: none"> - Teilnahme an Kundengesprächen - Anwendung von Audio- und Videotools - Nutzung der Informations- und Kommunikationswege im Unternehmen - Mitarbeit bei Unternehmenspräsentationen - Anfertigung einer Präsentation über die Nonprint-Medien 	3MI-PRAXI-40 / Praxismodul Nonprint-Medien	180	3MI-STECH-40 / Softwaretechnik	60
			<ul style="list-style-type: none"> - Vergleich eingesetzter Betriebssysteme - programmtechnische Umsetzung von Mechanismen in Betriebssystemen und damit Vertiefung der theoretischen Kenntnisse - Anwendung von Schedulingalgorithmen 	
			3MI-MTECH-40 / Medientechnik	60
			<ul style="list-style-type: none"> - Medien-Hardware im Unternehmen - Übertragung multimedialer Informationen - Medienformate für Bild-, Audio- und Video-Medien - Streamingkonzepte - Fototechnik 	
			3IM-BERN-40 / Betriebssysteme/Rechnernetze	25
			<ul style="list-style-type: none"> - Mitarbeit bei Pflege der Betriebssysteme und Rechnernetze 	

Praxisphase 5. Semester

In dieser Praxisphase erfolgt die selbständige Bearbeitung geeigneter Fachaufgaben, Teilgebiete, Dokumentationsabschnitte mit Bearbeitungsschwerpunkten aus dem zukünftigen Tätigkeitsbereich unter Berücksichtigung der fachtheoretischen Ausbildung. Ziel ist die Integration der Lösung in den Prozess des Unternehmens incl. der Analyse der damit verbundenen Informationswege.

Tätigkeitsschwerpunkte	Inhalte Praxismodul	Workload (h)	Inhalte EvL (Praxis) /	Workload (h)
<ul style="list-style-type: none"> - selbständige Lösung von Problemstellungen der Praxis - ingenieurmäßiges Arbeiten mit eigener Verantwortung - Unterstützung des Praxispartners bei öffentlichen Veranstaltungen - Erarbeitung des Themas der Bachelorthesis 	3MI-PRAXI-50 / Praxismodul Marketing	180	3MI-INTME-50 / Interaktive Medien	80
			<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung virtueller Welten - Programmierung von Interaktionsfähigkeiten - Character Animation - Simulation/Dynamics - Aspekte der Spieleentwicklung 	
			3MI-PAPON-50 / Publizistisches Arbeiten / Print online	60
			<ul style="list-style-type: none"> - Journalistische Tätigkeit für das Unternehmen - BerichtsDarstellungsformen - MeinungsDarstellungsformen - publizistische Produkte des Unternehmens 	
			3MI-ENGBM-50 / Business English for Media & IT	40
			<ul style="list-style-type: none"> - Internationale Kommunikation <p>oder</p>	
			3MI-WEBPR-50 Web-Programmierung/App-Programmierung	40
	<ul style="list-style-type: none"> - Programmierung von Webseiten - Content Management Systeme 			

Praxisphase 6. Semester

Die selbständige und eigenverantwortliche Bearbeitung einer Problemstellung mit wissenschaftlichen Mitteln und Methoden stellt den Mittelpunkt dieser Praxisphase dar. Idealtypisch wäre, wenn die Problemlösung sich im Arbeitsumfeld des Studierenden befinden würde, wobei zukünftige Arbeitsaufgaben mit beachtet werden.

Tätigkeitsschwerpunkte	Inhalte Modul Bachelorarbeit	Workload (h)
<ul style="list-style-type: none"> - selbständige Lösung einer fachlichen Problemstellung (Bachelor-Thesis) - Umsetzung einer praktischen Problemstellung, die in der Bachelorthesis theoretisch dargelegt sind - Einarbeitung in zukünftige Arbeitsaufgaben 	<p>3MI-BATHV-60 / Bachelorthesis Medieninformatik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konsultation/Betreuung - Ablauf und Aufbau von wissenschaftlichen Arbeiten 	360