

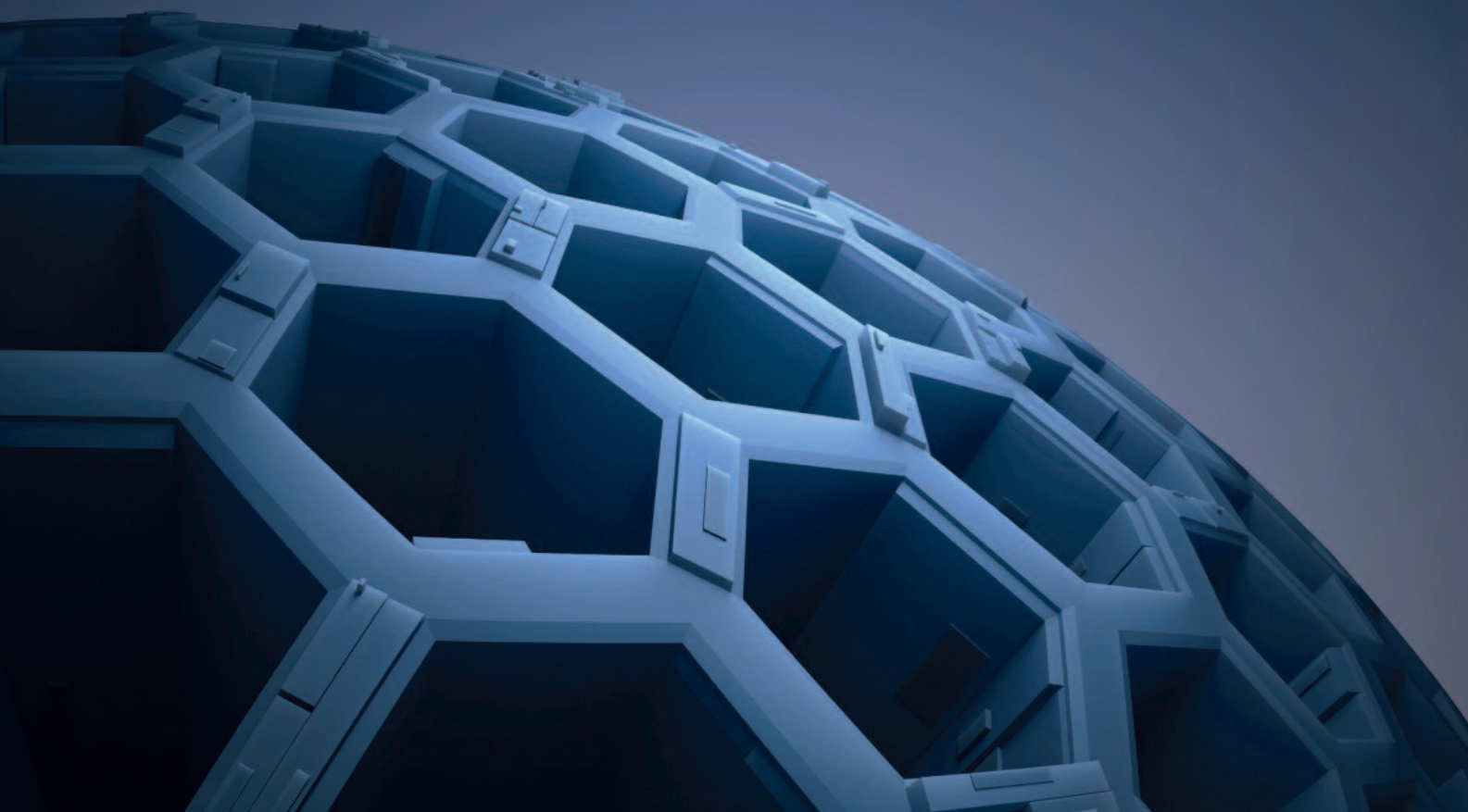


MSc

Interactive Media Management

Master of Science - 4 Semester, berufsbegleitend
Akadem. ExpertIn - 3 Semester, berufsbegleitend
Certified Program - 2 Semester, berufsbegleitend

www.donau-uni.ac.at/imm





P2P-Medienproduktion professionell

Web-Sites, -Services oder -Applikationen bestimmen zunehmend unsere berufliche wie allgemein lebensweltliche Praxis. Professionelle Produktionskontexte und entsprechend hochwertig umgesetzte Projekte erlangen dabei einen immer höheren Stellenwert: Digitale Peer-to-Peer-Medien durchdringen sukzessive unsere Informations- und Interaktionsgewohnheiten und setzen IK-technologische und [e-]kulturelle Standards.

Vor diesem Horizont thematisiert das „Interactive Media Management“-Studienformat in seinem Kern Website-Gestaltung im Spiegel User- und Device-zentrierten oder Cross-Browser-kompatiblen Frontend-Designs und reflektiert Online-Szenarien als flexible Ausspielfläche für variable Contents. Auf Basis aktueller Web-Technologien wie HTML 5, CSS 3, JavaScript (bes. „jQuery“), (Web-)App-Entwicklung, dem „Media Queries“-Konzept oder XML (bes. AJAX) werden dynamische und interaktive State-of-the-Art-Websites in fachspezifischer Theorie und konkreter Produktions- wie Projekt-Praxis vorgestellt und exemplarisch erfahrbar gemacht. Den klar bei IKT- und kreativ-gestalterischen Inhalten angesiedelten Hauptakzent komplettieren einschlägig Ökonomie-, Management- oder Social Media-orientierte Fragestellungen. Beim Master-Studententyp dokumentieren die stets für externe Auftraggeber erfolgreiche Team-Projektarbeit sowie die individuell zu verfassende Master Thesis die erworbene Fachexpertise.

„In Zeiten des Information-(driven Media-)Overloads wird Qualität in der professionellen Medienproduktion immer wichtiger. Dies trifft auch und gerade auf Internet-Auftritte zu, die sich nicht zuletzt als nachhaltige Marke etablieren müssen, um dem immensen Verdrängungswettbewerb standhalten zu können. Interactive Media Management schafft hierfür die Basis, indem konkrete Web-Projekte konzipiert, produziert, analysiert und in ihren sachspezifischen wissenschaftlichen Zusammenhängen diskutiert werden.“



Dr. **Klausjürgen Heinrich**
Leiter Zentrum f. Interaktive Medien, Donau-Universität Krems



Module

Modul 1

Website-Layoutierung und -Scripting

- > Grundlagen und Überblick der Website-Gestaltung und -Entwicklung
- > Grundlagen von Internet- und Multimedia-Technologien
- > Einführung in d. clientseitige Programmierung mit JavaScript und jQuery

Modul 4

Responsive Web Design

- > Grundlagen
 - konzeptiv: Anforderungen und Planung reaktionsfähiger Websites
 - technologisch: Einsatz von Gridsystemen etc.
- > Exemplarische Anwendungen
 - Entwicklung und Umsetzung responsiv ausgelegter Templates

Modul 7

Betriebswirtschaftslehre

- > Grundlagen Businesslogik und Finanzbuchhaltung für in der Kreativwirtschaft Tätige
- > Kostenrechnung und Finanzierung
- > Unternehmens-Organisations und -Gesellschaftsformen
- > Businesspläne: Konzeption, Inhalte, Struktur

Modul 10

Programmiertechnische Grundlagen

- > Grundkonzepte der Programmentwicklung
- > Komponenten der Programmierung
- > Aktuelle Methoden und Anwendungen
- > Interaktive Softwareentwicklung:
 - Exemplarische Vertiefung in PHP
 - Moderne Web Application Server, Templating
- > Exemplar. Implementierung & Demonstration

Modul 2

User Centered Design

- > Screendesign:
 - Farbenlehre und -gestaltung; Gestaltgesetze
- > Usability-Grundlagen
- > Konzipierung von Userschnittstellen
- > Usability-Testings

Modul 5

Projektmanagement (in Interactive Media-Kontexten)

- > Projektgrundlagen konzeptuell, wirtschaftlich, organisatorisch, sozial
- > Lineare vs. flexible Modelle i. Projektmgmt.
- > Strukturierung v. Projekten in Planung und Durchführung, Fallstudien

Modul 8

Rich Media Entwicklung

- > WebApp-Entwicklung
- > Streaming Media (Audio, Video, etc.)
- > Einsatz multimedialer Assets in Websites
- > Planung und Konzipierung von Animationen
- > Storyboarding

Modul 11

Content Management Systeme

- > Grundlagen und Perspektiven in puncto Content Management:
 - Anwender-, Technische, Workflow Sicht
- > Technologien zur Verwaltung von Web-Content und CM-System-Implementierungsstrategien
- > Fallbeispiele zu Content Management:
 - Open Source-Lösungen wie Typo3, Joomla, WordPress u.a.

Modul 3

Grundlagen der Applikationsentwicklung

- > Grundlagen und Plattformen zur Entwicklung interaktiver Software: Apps, Protokolle etc.
- > Architekturen i. d. Applikationsentwicklung
- > Moderne (Web Appl. Server, OO-) Konzepte
- > Datenmodelle für mod. Applikationen (XML)

Modul 6

Digitale Mediensozialisation

- > Digital Natives und Digital Immigrants
- > Aktive Medien und Affinitätsgruppen
- > Partizipationskultur und Medienkonvergenz
- > Medienkompetenz, Computerspiel, MMORPGs und ARG's

Modul 9

Datenbankmanagement

- > Datenbankmodellierung:
 - DBMS, -Konzepte, -Einsatzbereiche
 - Anwendungsbeispiele und Queries (SQL)
- > Datenbankintegration:
 - Integration von Datenbanken in interaktive Applikationen
 - Fallstudie Webanbindung (mit SW-Entwicklung)

Modul 12

Projektarbeit, wiss. Arbeiten und Master Thesis

- > Konkretes, extern beauftragtes und geocachtes Web-Projekt als Team-basierte Konzeptions- bzw. Produktionsarbeit
- > Standards des wissenschaftlichen Arbeitens
- > Vorbereitung auf die Master Thesis
 - Themensondierung, -selektion und -findung
 - Forschungsfrage[n], Untersuchungsmethodik
 - Erstellung des Exposé



Lernkonzept

Der Lehrgang ist berufsbegleitend ausgelegt und nutzt einen Blended-Learning-Ansatz, um die Anzahl der Präsenzzeiten auf insgesamt ca. 28 Tage - verteilt über einen Zeitraum von zwei Jahren - zu reduzieren. Jedes Modul besteht dabei in der Regel aus einer Vorbereitungsphase, einem Präsenztage sowie einer Nachbereitungsphase mit abschließender Leistungsfeststellung. Abgesehen von den Präsenztagen findet zeitversetzte wie (optional) Echtzeit-Kommunikation zwischen Vortragenden und Studierenden auch via virtueller Online-Lernumgebung statt. Durch die gezielte inhaltliche Vorbereitung wird dabei eine optimale Ausnutzung der Präsenzzeiten gewährleistet und der zeitliche Aufwand unterliegt weitestgehend dem individuellen Terminmanagement des/r jeweiligen Studierenden.



Lehrgangsziele

Sie erwerben bzw. optimieren Fertigkeiten, Kompetenzen und Wissen darin,

- > Web-Gestalt(ungs)gesetze und -Kerntechnologien oder Digitalkultur-Entwicklungen kennenzulernen bzw. zu vertiefen, zu verstehen und anwenden zu können,
- > (Open Source-basierte) [Enterprise- bzw. Web-]Content Management- oder eCommerce-Systeme fallspezifisch konzipieren, implementieren und adaptieren zu können,
- > IT-Komponenten übergreifende Online-Projekte planen und zentral umsetzen sowie managen zu können,
- > P2P-Medien-spezifische professionelle Fragestellungen fachlich fundiert und eigenständig reflektieren und projektanforderungsgemäß beurteilen zu können,
- > branchenrelevante Projekt-Settings und -Workflows konkret erfahren, umsetzen und auftraggeberseitig 'abgenommen' zu erhalten.

Sie verfügen mit dem Abschluss über professionelle Skills und zertifiziertes Know-how betr.

- > strukturierte und branchenübliche Aufbereitung und Darstellung einschlägiger Konzepte,
- > exemplarische Projekt- bzw. Produkt-Gestaltungspraxis sowie
- > ein qualifiziertes kreativ-, IKT- und Ökonomie-orientiertes Urteilsvermögen bezgl. professioneller Projektanforderungen und -standards.

Interactive Media Management MSc

Zielgruppe

Selbstständige Web-Designer bzw. -Developer, Freelancer aus Produktionskontexten der Kreativwirtschaft, I(C)T-Consultants und -Dienstleister.

- > MitarbeiterInnen von Web-/ (Multi)Media-/Interactive-/Full Service-Agenturen bzw. allgemein Internetdienstleistern.
- > Web Portal Manager bzw. Inter-, Intra-, Extranetverantwortliche in Unternehmen oder Organisationen.

Zulassungsvoraussetzungen

- > Master of Science: abgeschl. Hochschulstudium oder gleichzeitige Qualifikation mit mind. 4 Jahren (ohne Hochschulreife: 8 Jahren) einschlägiger Berufserfahrung.
- > Akad. ExpertIn: abgeschl. Hochschulstudium oder gleichzeitige Qualifikation mit mind. 2 Jahren (ohne Hochschulreife: 5 Jahren) einschlägiger Berufserfahrung.
- > Certified Program: abgeschl. Hochschulstudium oder gleichzeitige Qualifikation mit mind. 2 Jahren (ohne Hochschulreife: 4 Jahren) einschlägiger Berufserfahrung.

Start

7. November 2014



Sprache

Deutsch

Veranstaltungsort

Donau-Universität Krems

Abschluss

Master of Science - MSc | Akad. ExpertIn | Cert. Program

Dauer

4 Semester bzw. 3 Semester bzw. 2 Semester

ECTS-Punkte

90 ECTS bzw. 60 ECTS bzw. 30 ECTS

Teilnahmegebühr

Master of Science (90 ECTS, 4 Sem.), Preis insges. **EUR 10.900,-**
Akad. ExpertIn (60 ECTS, 3 Sem.), Preis insges. **EUR 8.175,-**
Cert. Program (30 ECTS, 2 Sem.), Preis insges. **EUR 5.450,-**



Donau-Universität Krems Die Universität für Weiterbildung



Studierende mit Berufserfahrung

Die Studierenden der Donau-Universität Krems sind Studierende mit hohen Ansprüchen. Sie sind durchschnittlich 40 Jahre alt, verfügen über mehrjährige Berufserfahrung und in der Regel über einen höheren Bildungsabschluss (Universität, Fachhochschule oder Akademie).

Innovation und höchste Qualitätsstandards

Die Donau-Universität Krems widmet sich den gesellschaftlichen, organisatorischen und technischen Herausforderungen unserer Zeit und entwickelt innovative markt- und kundenorientierte Studienangebote. Höchste Qualitätsstandards, die Verbindung von Wissenschaftlichkeit mit Praxisorientierung und der Einsatz innovativer Lehr- und Lernmethoden zeichnen alle Studienangebote aus.

Forschung für die Lehre

Die Donau-Universität Krems widmet sich in erster Linie der transferfähigen und anwendungsorientierten Forschung in Spezialgebieten. Wissenschaftliche Erkenntnisse bilden die Basis für die praxisbezogene Lehre. Zudem ermöglicht die Forschungsarbeit intensive Kooperationen mit Universitäten, Unternehmen und anderen öffentlichen Institutionen.

Einzigartige Lernumgebung

Ihren Standort hat die Donau-Universität Krems – 80 km von Wien entfernt – in einer der schönsten Kulturlandschaften Europas, der Wachau. Die modern adaptierte ehemalige Tabakfabrik Stein, ein charakteristischer Industriebau des beginnenden 20. Jahrhunderts, und die neuen Räumlichkeiten auf dem Campus Krems bieten eine offene, innovations- und motivationsfördernde Umgebung.



Die **Donau-Universität KREMS** ist spezialisiert auf berufsbegleitende Weiterbildung und bietet exklusive Master-Studiengänge und Kurzprogramme in den Bereichen • Medizin, Gesundheit und Soziales • Wirtschaft und Unternehmensführung • Recht, Verwaltung und Internationales • Bildung, Medien und Kommunikation sowie • Kunst, Kultur und Bau. Mit fast 7.000 Studierenden und 14.000 AbsolventInnen aus 80 Ländern ist sie einer der führenden Anbieter von Weiterbildungsstudien in Europa. Die Donau-Universität KREMS verbindet über 15 Jahre Erfahrung in postgradualer Bildung mit permanenter Innovation in Forschung und Lehre. KREMS liegt in der einzigartigen Natur- und Kulturlandschaft Wachau, 80 km von Wien entfernt.

Donau-Universität KREMS
Die Universität für Weiterbildung



Information und Anmeldung

Birgit Tesnohldek

Donau-Universität KREMS

Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien

Zentrum für Interaktive Medien

Dr.-Karl-Dorrek-Straße 30

3500 KREMS, Austria

Tel. +43 (0)2732 893-2501

Fax +43 (0)2732 893-4340

newmedia@donau-uni.ac.at



Impressum

Herausgeber: Donau-Universität KREMS, Zentrum für Interaktive Medien

Fotos: www.istock.de, S.Stöckl, H.Humaus

Druck: 2014; Alle Rechte vorbehalten. Änderungen vorbehalten.