

Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Matthias Hemmje								
	<table border="0"> <tr> <td>Dauer des Moduls</td> <td>ECTS</td> <td>Workload</td> <td>Häufigkeit</td> </tr> <tr> <td>ein Semester</td> <td>10</td> <td>300 Stunden</td> <td>regelmäßig</td> </tr> </table>	Dauer des Moduls	ECTS	Workload	Häufigkeit	ein Semester	10	300 Stunden	regelmäßig
Dauer des Moduls	ECTS	Workload	Häufigkeit						
ein Semester	10	300 Stunden	regelmäßig						
Lehrveranstaltung(en)	Fachpraktikum Multimedia und Internetanwendungen								
Detaillierter Zeitaufwand	Präsenzphasen: 50 Stunden Präsentationsvorbereitung: 10 Stunden Entwurf und Implementierung von Algorithmen im Team: 240 Stunden								
Qualifikationsziele	Nach erfolgreicher Teilnahme am Fachpraktikum haben Studierende erste Erfahrungen mit dem praktischen Umgang mit neuesten Technologien aus den F&E-Bereichen des Lehrgebietes und sind in der Lage, die Erfahrungen und Kompetenzen direkt in einer wissenschaftlich-technischen Softwareentwicklung zur Unterstützung einer F&E-orientierten Aufgabenstellung einzusetzen. Zudem erwerben die Teilnehmenden Erfahrungen und Kompetenzen in Teamarbeit und Aufgabenorganisation im Team. Sie wissen, wie man Ziele eigenständig definiert und wie diese durch kollaborative Arbeits- und Zeitplanung erreicht werden. Sie können die geplanten Arbeiten in einem Exposé entlang einer etablierten wissenschaftlich-technischen Methodik beschreiben, eine entsprechende Arbeitsplanung vornehmen und die Ergebnisse in einer Abschlussdokumentation vorstellen und vertreten. Sie können schriftliche Planungen und Dokumentationen sowie implementierte Module in einem Versionierungssystem für die Softwareentwicklung ablegen.								
Inhalte	Die Forschung und Entwicklung (F&E) des Lehrgebietes bewegt sich in den Bereichen Daten- und Dokumentenmanagement im Internet, Informations- und Wissensmanagement im Internet, Multimedia-Informationssysteme und Informationsvisualisierung. Dazu gehören des Weiteren die Forschung und Entwicklung in den folgenden Bereichen der Informatik und ihren Anwendungsgebieten: Information Retrieval, Mensch-Maschine-Interaktion, Content- und Wissensmanagement, Semantic Web, Digitale Langzeitarchivierung, Virtuelle Forschungsumgebungen, Big Data Analyse, Analyse natürlicher Sprache, Berufliche Weiterbildung und E-Learning, Industrie 4.0 und „Factories of the Future“. Neben der Kooperation mit nationalen und internationalen Forschungs-/Entwicklungs- und industriellen Endanwendungspartnern unterstützt das Lehrgebiet in Kooperation mit dem An-Institut FTK, Forschungsinstitut für Telekommunikation und Kooperation in Dortmund, auch den Transfer der Forschungsergebnisse in innovative Prototypen, Produkte und Dienste.								
Inhaltliche Voraussetzung	Die Natur der gestellten Aufgaben setzt einen entsprechend ausgestatteten Rechner mit Internetzugang voraus. Die Online-Kommunikation mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern über aktuelle Videokonferenzsysteme ist dabei unabdingbar. Kenntnisse in der Web- und Softwareentwicklung mit PHP, Java oder Python, sowie objektorientierter Softwareentwicklung im gene-rellen, werden vorausgesetzt. Erfahrungen im Umgang mit Containertechnologien (Docker) und OS (Ubuntu) können von Vorteil sein.								
Lehr- und Betreuungsformen	Betreuung und Beratung durch Lehrende								
Anmerkung	Für die Teilnahme an dieser Veranstaltung ist ein gesondertes Anmeldeverfahren im Vorsemester über folgenden Link erforderlich: <a href="https://webregis.fernuni-hagen.de">https://webregis.fernuni-hagen.de</a> .								
Formale Voraussetzung	mindestens zwei Wahlmodulprüfungen müssen bestanden sein								
Verwendung des Moduls	B.Sc. Informatik M.Sc. Informatik								

M.Sc. Praktische Informatik  
M.Sc. Wirtschaftsinformatik

**Prüfungsformen**

Prüfung

Stellenwert 1/8  
der Note

Art der Prüfungsleistung

benotete Praktikumsteilnahme:  
Ausarbeitung und Vortrag

Voraussetzung

keine