



Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe, Hochschule für Musik Detmold
Studiengang: MA Audiovisual Arts Computing

Modulbezeichnung: Projektorganisation

Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
2	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	4	120 Stunden davon 45 Stunden Präsenzstudium, 75 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine		Bearbeitung einer Aufgabe (B), B mit Präsentation (BP), B mit schriftlicher Ausarbeitung (BE) oder mündlicher Prüfung (30 min)	Seminar	Prof.'in Dipl.-Prod. K. Lemme

Qualifikationsziele

Die Teilnehmenden haben handlungsrelevantes und wissenschaftlich fundiertes Wissen, um sowohl die sachbezogenen Aspekte des Projektmanagements (z.B. Projektstrukturierung, Terminplanung) als auch die sozialpsychologischen Aspekte (z.B. Führung, Teamarbeit) durchführen zu können. Ausgehend von einer Problemstellung im medialen Umfeld können die Studierenden selbstständig ein Projekt initiieren und eine geeignete, problemspezifische Vorgehensweise auswählen sowie die zugehörigen Projektkontrolle durchführen. Sie sind in der Lage, Hindernisse für einen Projekterfolg frühzeitig zu erkennen. Die Teilnehmenden können einen sachgerechten Projektabschluss sowie eine nachhaltige Sicherung der Projektergebnisse gewährleisten.

Die Studierenden kennen die verschiedenen Möglichkeiten der Projektstrukturierung und -steuerung sowie die damit verbundenen Schwachpunkte. Sie sind in der Lage, ein konkretes Projekt mit der individuell besten Bearbeitungsstrategie durchzuführen. Dazu verwenden sie die Ergebnisse eigener Recherchen sowie ihren individuellen Kenntnisstand.

Die Teilnehmenden gestalten, steuern und leiten Projektgruppenmeetings. Sie können untereinander auf fachlich hohem Niveau diskutieren und gemeinsam zu einer einheitlichen Meinung kommen. Sie arbeiten in einem Team und erläutern innerhalb des Teams anderen Mitgliedern Problemstellungen und erarbeiten sachgerechte Lösungen.



Literatur

- Richard Szeliski (2011): "Computer Vision: Algorithms and Applications", Springer
- Gary Bradski, Adrian Kaehler (2008): "Learning OpenCV: Computer Vision with the OpenCV Library", O'Reilly
- John F. Hughes, et al. (2014): "Computer Graphics: Principles and Practice", Addison-Wesley.
- Dave Shreiner, Graham Sellers, John M. Kessenich, Bill Licea-Kane (2013): "OpenGL Programming Guide: The Official Guide to Learning OpenGL, Version 4.3", Addison-Wesley
- Meinhard Müller (2015): Fundamentals of Music Processing: Audio, Analysis, Algorithms, Applications, Springer
- Julius O. Smith III (2012): "Physical Audio Signal Processing: for Virtual Musical Instruments and Digital Audio Effects", W3K Publishing
- Richard Boulanger, Victor Lazzarini (2010): The Audio Programming Book, MIT Press
- John G. Proakis, Dimitris K Manolakis (2014): "Digital Signal Processing", Pearson

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. Aristotelis Hadjakos	Music Computing (Vorlesung)	2
Prof. Dr. Steffen Bock	Graphics Computing (Vorlesung)	2
Prof. Dr. Aristotelis Hadjakos; Prof. Dr. Steffen Bock	Sound and Graphics Computing (Übung)	2