



CME
— CONTENT & MEDIA ENGINEERING

CONTENT & MEDIA ENGINEERING
BERUFSBEGLEITENDER MASTERSTUDIENGANG

LEIPZIG SCHOOL OF MEDIA

WILLKOMMEN AN DER LEIPZIG SCHOOL OF MEDIA

LIEBE LESERINNEN UND LESER,
die Medienbranche muss sich mehr denn je großen Herausforderungen stellen. Traditionelle Muster der Mediennutzung wandeln sich durch die fortschreitende Digitalisierung ständig. In diesem Umfeld fungiert die LEIPZIG SCHOOL OF MEDIA als Kompetenzzentrum, welches Medienschaffende und -manager auf neue Entwicklungen umfassend vorbereitet.

Die im August 2008 als Tochtergesellschaft der Medienstiftung der Sparkasse Leipzig gegründete LEIPZIG SCHOOL OF MEDIA hat es sich zur Aufgabe gemacht, Medienschaffende und Medienmanager berufsbegleitend auf hohem akademischen Niveau weiterzubilden.

Zusätzlich zu den vier interdisziplinären Masterstudiengängen, die gemeinsam mit der Universität Leipzig und der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig verantwortet werden, bietet die LEIPZIG SCHOOL OF MEDIA die Möglichkeit, sich über Kurse und Workshops fortzubilden. Inhalte kommen aus den Fachbereichen Journalistik, Medientechnik, Informatik, Medienrecht und Medienmanagement.

Will man Veränderungen meistern und mitbestimmen, bedarf es vielfältiger, vernetzter Kenntnisse über die Funktionen der klassischen und der neuen Medien. Um den Grundanforderungen permanent gewachsen zu sein, ist lebenslanges Lernen unverzichtbar.

Kontinuierliche Fortbildung gehört nicht nur für Medienschaffende und -manager zu den Selbstverständlichkeiten. Auch Angestellte und Freischaffende können sich bei uns weiterbilden. Ziel unserer Workshops und Seminare ist es, das persönliche Kompetenz-Portfolio der Teilnehmer individuell und zielgerichtet auszubauen.

Durch die enge Verzahnung von Theorie und Praxis, der intensiven Betreuung in kleinen Lerngruppen und der modernen Infrastruktur des Mediacampus bietet die LEIPZIG SCHOOL OF MEDIA optimale Studienbedingungen.

Reihen Sie sich ein in die Riege zufriedener Absolventen, wir freuen uns auf Sie.

Ihr Team der LEIPZIG SCHOOL OF MEDIA



www.leipzigschoolofmedia.de



CONTENT & MEDIA ENGINEERING

Ob bei Internetdienstleistern, Verlagen oder E-Commerce-Anbietern, interaktive Medien und attraktiv gestaltete Inhalte rücken mehr und mehr in das Zentrum digitaler Wertschöpfungsketten. Triebkräfte dieses Wandels sind die Integration von sozialen Netzwerken, die Interaktion in digitalen Spielen, die Ausnutzung semantischer Technologien und die Realisierung von Anwendungen des E-Commerce. Die diesen Strategien zugrunde liegenden Konzepte und Methoden vermittelt der berufsbegleitende Masterstudiengang „Content & Media Engineering“ (CME).

Der Studiengang hat drei Schwerpunkte: neue Webtechnologien, Crossmediales Publizieren und E-Commerce.

Mit dem Masterstudium, das vier Semester umfasst und mit dem international anerkannten Master of Science abschließt, wird eine berufsbegleitende Weiterbildung für Mediengestalter, Content Manager und Informatiker angeboten.

Ziel ist es, die Studierenden zu befähigen, aktuelle und zukünftige technologische Entwicklungen der digitalen Welt nicht nur kompetent anzuwenden, sondern auch mit zu entwickeln.

STUDIENBEDINGUNGEN

Der Studiengang Content & Media Engineering besteht aus einer Kombination von Präsenz- und Selbststudienphasen.

Studienbeginn ist jeweils im Oktober. Die Regelstudienzeit beträgt vier Semester.

Ein Semester erstreckt sich über eine Dauer von sechs Monaten.

Das Wintersemester umfasst den Zeitraum vom 01. Oktober bis zum 31. März des Folgejahres.

Das Sommersemester umfasst den Zeitraum vom 01. April bis zum 30. September.

PRÄSENZPHASEN

Die Präsenzphasen finden auf dem Medien-campus statt, und zwar einmal monatlich von Donnerstag bis Sonntagabend jeweils von 9 bis 18 Uhr. Während der Veranstaltungen stehen den Studierenden hochwertig ausgestattete Seminarräume, Rechnerpools mit Soft- und Hardware für Bild-, Audio- und Videobearbeitung sowie ein Tonstudio zur Verfügung. Das Mitbringen eines eigenen Laptops wird empfohlen.

Die intensive Betreuung in kleinen Lerngruppen, die enge Verzahnung von Theorie und Praxis sowie die moderne Infrastruktur des 2006 errichteten Medien-campus ermöglichen beste Studienbedingungen für ein nachhaltiges und effizientes Lernen.



MODULE

Das Studium umfasst zehn Module und die Masterarbeit. Integriert ist die Vermittlung grundlegender Kenntnisse in crossmedialer Produktion (Module Grundlagen der Medienproduktion und Crossmediale Produktion) und in aktuellen Web-Technologien und Content-Management-Systemen (Module Einführung in Aufbau und Nutzung von Web-Technologien, Strategien und Methoden sozialer und semantischer Web-Technologien sowie Aufbau und Nutzung von Content- und Wissensmanagement-Systemen). Das Studium lehrt Fertigkeiten im Bereich des Medienmanagements (Module Medienwirtschaft und Medienmanagement) und des E-Commerce (Modul E-Business) und bietet jeden Raum für Anwendung (Modul Projektarbeit).

STUDIENBERATUNG

Sie haben Fragen zum Masterstudiengang Content & Media Engineering?

Gern beraten wir Sie. Fragen Sie nach:

Mandy Deparade und
Sebastian Heinisch (Studiengangskoordinator)

Telefon: +49 341 56296-709

E-Mail: info@leipzigschoolofmedia.de

ZULASSUNGS- VORAUSSETZUNGEN

Die Bewerber für den Master of Science in Content & Media Engineering sollten:

- über ein abgeschlossenes Hochschulstudium von mindestens 6 Semestern Dauer verfügen,
- berufspraktische Erfahrungen von in der Regel mindestens einem Jahr besitzen,
- als Nicht-Muttersprachler den Nachweis über ausreichende Kenntnisse der deutschen Sprache erbringen,
- Interesse für die Medienarbeit mitbringen und
- bereit sein, sich im Team zu engagieren.

BEWERBUNG

Um für den Masterstudiengang CME im Wintersemester zugelassen zu werden, reichen Sie Ihre Bewerbung bitte bis zum 31. Juli schriftlich bei uns ein. Haben Sie sich dadurch qualifiziert, folgt im Anschluss ein 20-minütiges Eignungsgespräch.

MODUL I

Publizieren und Produzieren bedingt, die technischen Randbedingungen der einzelnen Medien zu kennen und bei der Erstellung zu berücksichtigen. Im Modul **Grundlagen der Medienproduktion 1** sollen die Studierenden ihr Grundlagenwissen in den Bereichen Audio- und Videotechnik speziell unter einem crossmedialen Blickwinkel auffrischen und vertiefen.

MODUL II

Im Modul **Grundlagen der Medienproduktion 2** werden Kenntnisse zur Erstellung hochwertiger Text- und Bildvorlagen für den Druck vermittelt. Wissen darüber, wie Daten medienneutral organisiert werden können, rundet das Modul ab.

MODUL III

Mit dem Modul **Einführung in Aufbau und Nutzung von Web-Technologien** erwerben die Studierenden ein Grundverständnis komplexer Webtechnologien. Die Studierenden bauen eine ingenieurmäßige Kompetenz zum technischen Design komplexer Web-Systeme auf. Zudem werden verschiedene Einsatzmöglichkeiten von wichtigen Klassen von Web-Anwendungssystemen vermittelt.

MODUL IV

Mit dem Modul **Strategien und Methoden sozialer und semantischer Web-Technologien** erwerben die Studierenden ein Grundverständnis für neue semantische und soziale Web-Technologien. Die Studierenden lernen die verschiedenen Entwicklungs- und Einsatzmöglichkeiten von sozialen und semantischen Web-Anwendungssystemen kennen und erarbeiten Strategien für Web-Suchmaschinenoptimierung und -marketing.

MODUL V

Verständnis der technischen Repräsentation von Content und Wissen erlangen die Studierenden mit dem Modul **Aufbau und Nutzung von Content- und Wissensmanagement-Systemen**. Die Studierenden erlangen operative Fähigkeiten in der Generierung, Wertung, Administrierung und Weiterverwendung von formalistischem Content und Wissen. Darüber hinaus erwerben sie praktische Fähigkeiten bei der Durchführung komplexer Recherchen sowie ein Grundverständnis von Aufbau und Wirkungsweise der entsprechenden Werkzeuge.

MODUL VI

Im Modul **Crossmediale Produktion** sollen die Studierenden die Fähigkeit entwickeln, Inhalte im Hinblick auf crossmediale Produktionsformen mit dafür geeigneten IT-Technologien zu konzipieren, zu erstellen, zu verwalten und für verschiedenste Distributionsmedien nutzen zu können.

MODUL VII

Im Modul **Interaktive Anwendungen/Digitale Spiele** erlernen die Studierenden die grundlegenden Entwicklungsstrategien und Entwicklungsarchitekturen interaktiver Anwendungen und digitaler Spiele. Ziel des Moduls ist es, die Studenten zu befähigen, diese Technologie anwenden zu können.

MODUL VIII

Das Modul **Medienwirtschaft und Medienmanagement** lehrt Bestandteile der Betriebswirtschaftslehre für Medienunternehmen. Die Studierenden lernen diese auf ausgewählte Fragen zu übertragen und erlernen darüber hinaus, Management-Entscheidungen unter betriebswirtschaftlichen Aspekten beurteilen zu können. Die Studierenden sollen die Bereitschaft erwerben, unternehmerische Entscheidungen anhand wirtschaftlicher Kriterien zu treffen.

MODUL IX

Die Fähigkeit, eigenständig Content & Media Engineering-Projekte zu planen und zu realisieren, erlangen die Studierenden im Modul **Projektarbeit**. Dabei sollen die Studierenden auf bisher Gelerntes zurückzugreifen.

MODUL X

Das Modul **E-Business (EB)** lehrt die grundlegenden Prinzipien content- und medienbasierter Geschäftsmodelle. Die Studierenden erlangen Kenntnisse zur Planung und technologischen Realisierung von E-Businessprojekten.

WEB CONTENT MANAGEMENT



Interview mit Karin Grimm, 46, die seit 15 Jahren als Leiterin der Abteilung Controlling/EDV in der Paracelsus-Klinik in Reichenbach arbeitet. 2006 nahm sie das Masterstudium „Web Content Management“ (heute: Content & Media Engineering) auf, das sie im Januar 2009 mit der Bestnote 1,0 abschloss.

Vor ihrem Berufseinstieg hatte sie 1987 bereits ein Diplomstudium der Technischen Kybernetik und Automatisierungstechnik abgeschlossen.

Wie hat Ihr Arbeitgeber darauf reagiert, dass Sie studieren wollen?

Ich hatte angefragt und glaubte nicht, dass es klappen würde. Ich war dann sehr überrascht, dass ich ohne große Diskussionen zur Bewerbung ermutigt wurde. Das war für mich wie ein Sechser im Lotto, dass ich das machen durfte!

Wie war es nach so langer Arbeitstätigkeit wieder ins Studium zurückzukehren?

Das Lernverhalten hat sich geändert. Wenn man ein erstes Studium macht, baut man neues Wissen auf. Wenn man bereits 20 Jahre im Beruf ist, dann hat man eigentlich nie die Zeit, sich neues Wissen in großen Blöcken anzueignen und dann in die Praxis umzusetzen, sondern in dem Moment, wo ich mir was aneigne, muss ich bereits mit der Umsetzung beginnen. Ich lerne nicht mehr in Blöcken, sondern versuche, zu Allem Analogien zu finden, auf Bekanntem aufzubauen, Verknüpfungen und Modelle zu bilden. Insofern war es für mich günstiger, dass mich Dozenten aus der Praxis unterrichtet haben, weil die eine ähnliche Herangehensweise hatten.

Sie haben Ihr Studium mit einer hervorragenden Abschlussarbeit und der Bestnote 1,0 abgeschlossen. Haben Sie davon in Ihrem Beruf profitieren können?

Auf jeden Fall. Das hat sich schon insofern bemerkbar gemacht, dass ich weitere Aufgaben übertragen bekommen habe. Ich leite jetzt auch die Arbeitsgruppe Internet/ Intranet bei uns im Krankenhaus. Zurzeit entwickle ich ein eigenes Intranet-Portal für das Krankenhaus auf der Basis dessen, was ich in meiner Masterarbeit gemacht habe: Da habe ich ein Portal entwickelt für das Zentrum für Toxikologie an der Universität Leipzig.

Frau Grimm, als Leiterin Controlling/EDV in der Paracelsus-Klinik Reichenbach sind Sie beruflich sehr erfolgreich. Warum haben Sie noch einmal studiert?

Obwohl man im beruflichen Alltag viel Neues kennenlernt, fängt man irgendwann an, im eigenen Saft zu schmoren. Ich bin dann durch Zufall auf diesen Studiengang gestoßen, der viele meiner Interessen gebündelt hat. Es gibt inzwischen unheimlich viele neue Technologien, die gab es während meines ersten Studiums und meiner IT-Ausbildung noch nicht. Heute wird man unweigerlich damit konfrontiert, wenn man wie ich im IT-Bereich tätig ist.

Was hat Ihnen an diesem Studiengang, rückblickend, besonders gut gefallen?

Ich habe mir erhofft, etwas über die neuen (Web-) Technologien zu lernen und über damit verbundene Themen – wie die Rechtslage, die bei Internetauftritten zu beachten sind. Besonders gefiel mir die Vielschichtigkeit, dass es kein sehr eingegengtes Studium war, das nur von einer Seite aus die Herangehensweise betrachtet. Ich lerne im Prinzip das Web Content Management von allen Seiten kennen.



Wissenschaftliche Leitung

Für die Planung und Durchführung des Masterstudiengangs Content & Media Engineering zeichnet die Universität Leipzig verantwortlich. Vorsitzender des Studiengangsausschusses ist Prof. Dr. Klaus-Peter Fähnrich. Er ist Universitätsprofessor und Inhaber des Lehrstuhls Betriebliche Informationssysteme am Institut für Informatik.

E-Mail: faehnrich@informatik.uni-leipzig.de

MEDIENSTIFTUNG DER SPARKASSE LEIPZIG

AUS- UND WEITERBILDUNG
FÜR DIE ZUKUNFT DER MEDIEN

MEDIENCAMPUS

Der von der Stiftung errichtete Mediacampus ist Leipzigs modernes Schulungs- und Tagungszentrum. Die Studierenden der LEIPZIG SCHOOL OF MEDIA finden eine erstklassige technische Infrastruktur für nachhaltiges und effizientes Lernen vor. Großzügige Freiflächen und der Campus-Garten laden in den Pausen zum Verweilen ein, werden im Sommer aber auch gern als „zusätzlicher Seminarraum“ genutzt. Ein zum Campus gehöriges öffentliches Restaurant mit vielfach ausgezeichnete Küche bietet den Studierenden Speisen und Getränke zu Sonderkonditionen. Vier Apartments stehen den auswärtigen Dozenten und Studierenden als Übernachtungsmöglichkeiten zur Verfügung.

AUS- UND WEITERBILDUNG

Die Medienstiftung der Sparkasse Leipzig fördert mit zahlreichen Initiativen und Projekten die Aus- und Weiterbildung sowie die Forschung im Bereich der Medien. Die Stiftung bündelt über die LEIPZIG SCHOOL OF MEDIA die erstklassigen Angebote hiesiger Hochschulen. Angesiedelt ist sie im Mediacampus, der sich im traditionsreichen Stadtteil Gohlis befindet. Davon profitiert auch die Stadt Leipzig auf ihrem Weg zu einer Stadt ausgezeichneter Medienarbeit.

Auf dem Gebiet der Forschung betreibt die Medienstiftung gemeinsam mit der Universität Leipzig u.a. das „Institut für praktische Journalismusforschung e.V.“ und arbeitet mit dem Lehrstuhl Marketingmanagement der Handelshochschule Leipzig (HHL) zusammen. Die Stiftung finanziert insgesamt vier Promotionsstipendien in den Bereichen Journalistik, Öffentlichkeitsarbeit/PR, Marketingmanagement und Medieninformatik.

www.leipziger-medienstiftung.de
www.mediacampus-villa-ida.de
www.journalismusforschung.de



Das Team der Leipzig School of Media freut sich, Sie auf dem Mediacampus begrüßen zu dürfen.

BEWERBEN SIE SICH! JETZT!

ZULASSUNGSVORAUSSETZUNG

Hochschulstudium mit berufsqualifizierendem Abschluss

Berufserfahrung

Nachweis über Kenntnisse der deutschen Sprache

STUDIENGANG

Viersemestriger Masterstudiengang, der mit der Verleihung des international anerkannten akademischen Grads „Master of Science“ abschließt. Das Studium umfasst zehn Module und die Masterarbeit.

STUDIENBEDINGUNGEN

ca. 18 Studientage Präsenzunterricht pro Semester

Fernstudium, E-Learning

STUDIENGEBÜHREN

2500 Euro pro Semester

Darin sind die Kosten für den Unterricht, die Prüfungen und die Lehrmaterialien enthalten.

BEWERBUNG

Bewerbungsschluss ist der 31. Juli des laufenden Jahres.

Nähere Angaben finden Sie unter

www.leipzigschoolofmedia.de

Leipzig School of Media

Poetenweg 28

04155 Leipzig

Tel. 0341/ 562 96 - 701

Fax. 0341/ 562 96 - 791

info@leipzigschoolofmedia.de

www.leipzigschoolofmedia.de