

Amtliche Mitteilung



42. Jahrgang, Nr. 14/2021

27. Juli 2021

Seite 1 von 13

- Studien- und Prüfungsordnung
für den Masterstudiengang
Medieninformatik online
(Computer Science and Digital Media)
des Fachbereichs VI
der Beuth-Hochschule für Technik Berlin

Vom 18.05.2021



**Studien- und Prüfungsordnung
für den Masterstudiengang
Medieninformatik online
(Computer Science and Digital Media)
des Fachbereichs VI
der Beuth-Hochschule für Technik Berlin
Vom 18.05.2021**

Aufgrund von § 23 Abs. 1 Nr. 2 Grundordnung der Beuth-Hochschule für Technik Berlin vom 26.03.2007 (Amtliche Mitteilung 20/2011, BeuthHS-GrO) in Verbindung mit §§ 7 a, 71 des Berliner Hochschulgesetzes (BerLHG) in der Fassung der Neubekanntmachung vom 26.07.2011 (GVBl. S. 378), zuletzt geändert durch Gesetz vom 04.05.2021 (GVBl. S. 435), hat der Fachbereichsrat des Fachbereichs VI der Beuth-Hochschule für Technik Berlin am 18.05.2021 die nachfolgende „Studien- und Prüfungsordnung für den Masterstudiengang Medieninformatik online (Computer Science and Digital Media)“ beschlossen, der Akademische Senat hat gem. § 13 Abs. 1 Nr. 5 BeuthHS-GrO in Verbindung mit §§ 7 a, 61 BerLHG am 10.06.2021 zustimmend Stellung genommen. Die Hochschulleitung hat am 01.07.2021 nach § 90 Abs. 1 BerLHG diese Ordnung bestätigt.

Inhalt

Teil A: Studienordnung	3
§ 1 Geltungsbereich	3
§ 2 Geltung von Rahmenordnungen und Frauenförderplan	3
§ 3 Studienziele	3
§ 4 Zugangsvoraussetzungen	4
§ 5 Struktur und Inhalte des Studiums	4
§ 6 Qualitätssicherung	5
Teil B: Prüfungsordnung	6
§ 7 Prüfungsberechtigte	6
§ 8 Modulprüfungen	6
§ 9 Masterarbeit	6
§ 10 Prüfungssprache	6
§ 11 Akademischer Grad	7
§ 12 Zeugnis	7
§ 13 Inkrafttreten und Übergangsregelung	7
Anlage Englische Modultitel	11
Anlage Äquivalenzliste	12



Teil A: Studienordnung

§ 1 Geltungsbereich

- (1) Diese Ordnung gilt für alle Studierenden im Masterstudiengang Medieninformatik online, welche zum Zeitpunkt des Inkrafttretens dieser Ordnung noch nicht zur Abschlussprüfung zugelassen sind.
- (2) Der Fachbereich organisiert das Lehrangebot so, dass alle Studierenden, die in die neue Studien- und Prüfungsordnung übergeleitet werden, ihr Studium in der Regelstudienzeit abschließen können.
- (3) Die Äquivalenzliste (Anlage „Äquivalenzliste“) ist Bestandteil dieser Ordnung.

§ 2 Geltung von Rahmenordnungen und Frauenförderplan

- (1) Die Bestimmungen der Rahmenstudien- und -prüfungsordnung der Beuth-Hochschule für Technik Berlin (RSPO) sowie die Rahmenstudien- und Prüfungsordnung für Online-Studiengänge im Rahmen der Virtuellen Fachhochschule (VFH-RSPO) sind in der jeweils gültigen Fassung Bestandteil dieser Ordnung.
- (2) Der geltende Frauenförderplan des Fachbereichs VI ist zu beachten.

§ 3 Studienziele

Der Masterstudiengang Medieninformatik online baut inhaltlich auf fachlich geeignete Studiengänge aus dem Bereich der Informatik, der Medieninformatik, der Medien oder eines mit Medieninformatik vergleichbaren Studiengangs auf und führt zu einem weiteren berufsqualifizierenden Abschluss.

Ziel des Masterstudiums ist eine fundierte Vertiefung und Festigung des bereits vorhandenen Medien- und Informatik-Wissens mit der Möglichkeit einer oder mehrerer Spezialisierungen im breiten Spektrum der Arbeits- und Forschungsgebiete des Bereichs Informatik und Medien. Dazu werden neben einer bewusst breit angelegten Grundlagenvertiefung auch spezifische Schwerpunkte in ausgewählten Problemkreisen angeboten.

Durch die Masterprüfung soll ein hohes fachliches und wissenschaftliches Niveau nachgewiesen werden und festgestellt werden, ob die Studierenden die Zusammenhänge ihres Faches überblicken, die Fähigkeit besitzen, wissenschaftliche Methoden und Erkenntnisse anzuwenden und das grundlegende, fachspezifische und fachübergreifende Wissen kompetent und zielgerichtet in Theorie und Praxis einsetzen können.



§ 4 Zugangsvoraussetzungen

- (1) Es gelten die Zugangsvoraussetzungen gemäß jeweils gültiger Ordnung über die Zugangsregelungen und Immatrikulation an der Beuth-Hochschule für Technik Berlin (OZI).
- (2) Für diesen Studiengang werden Englisch-Kenntnisse empfohlen, die es dem/der Studierenden erlauben, dem Lehrangebot zu folgen und ggf. auch Prüfungen in dieser Sprache abzulegen. Welche Lehrveranstaltungen in englischer Sprache angeboten werden, ist dem jeweiligen Modulhandbuch zu entnehmen.

§ 5 Struktur und Inhalte des Studiums

- (1) Das Masterstudium umfasst eine Regelstudienzeit von vier Semestern. Der Studiengang umfasst 120 Leistungspunkte.
- (2) Der Studiengang ist so konzipiert, dass für ein Studium, das innerhalb der Regelstudienzeit durchgeführt werden kann, Kenntnisse vorausgesetzt werden, wie sie in dem Bachelorstudiengang Medieninformatik online der Beuth-Hochschule für Technik Berlin und in vergleichbaren Studiengängen anderer Hochschulen vermittelt werden.
- (3) Zum Erreichen des Studienziels innerhalb der Regelstudienzeit werden vorbildungsspezifisch angepasste Modellstudienpläne (siehe Anlage Studienplan) verwendet. Die tatsächlich zu absolvierenden Pflichtmodule des 1. Fachsemesters werden nach der Immatrikulation durch die Studienfachberatung festgelegt und dem/der Studierenden mitgeteilt. Bei der Auswahl der Module ist der erste berufsqualifizierende Abschluss maßgeblich zu berücksichtigen.
- (4) Die Aufnahme von Studierenden erfolgt grundsätzlich zum Wintersemester. Zum Sommersemester ist die Aufnahme von Studierenden möglich nach Maßgabe freier Plätze, die im vorangegangenen Wintersemester nicht vergeben wurden.
- (5) Bei Aufnahme des Studiums zum Sommersemester ist mit Modulen des 2. Studienplansemesters vor denen des 1. Studienplansemesters zu beginnen.
- (6) Das Studium ist gemäß Studienplan strukturiert. Die Anlage „Studienplan“ ist Bestandteil dieser Ordnung.
- (7) Die Regelungen zur Ausgestaltung der Wahlpflichtmodule sind der Anlage „Studienplan“ zu entnehmen.
- (8) In das Studium sind regelmäßig Präsenzphasen integriert. Diese können an allen Hochschulstandorten des VFH-Verbundes oder als Web-Konferenz stattfinden. Exkursionen an andere Orte sind möglich.
- (9) Die Anlage „Englische Modultitel“ ist Bestandteil dieser Ordnung.



- (10) Für den Masterabschluss sind unter Einbeziehung des ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschlusses 300 Leistungspunkte erforderlich.
- (11) Der Fachbereichsrat des Fachbereichs VI legt die fachliche und organisatorische Ausgestaltung der Module und die dazu gehörigen Prüfungsmodalitäten in den Modulbeschreibungen fest. Die Modulbeschreibungen gehören zu dieser Ordnung und werden auf der Internetseite der Beuth-Hochschule für Technik Berlin veröffentlicht.
- (12) Das Masterstudium Medieninformatik ist möglich in den Vertiefungsrichtungen:
 - „Human Computer Interaction“
 - „Interactive 3D“
 - „Mobile Computing und Sicherheit“
 - „Software und Daten“

§ 6 Qualitätssicherung

- (1) Die Lehre wird einer regelmäßigen internen Evaluation durch eine Befragung der Studierenden unterzogen. Es kommen Fragebögen zum Einsatz, die hochschulübergreifend im VFH-Verbund entwickelt wurden, um die Besonderheiten der Online-Lehre berücksichtigen zu können. Die Ergebnisse hinsichtlich der Online-Materialien werden im VFH-Fachausschuss Medieninformatik (FAMI) erörtert.
- (2) Die Ergebnisse der internen Evaluation sind auf der Grundlage hochschulinterner und der gemeinsamen Vorgaben des Hochschulverbunds bei der Weiterentwicklung der Studienordnungen zu berücksichtigen.



Teil B: Prüfungsordnung

§ 7 Prüfungsberechtigte

Der Prüfungsausschuss bestellt die Prüferinnen und Prüfer sowie die Beisitzerinnen und Beisitzer aus dem „Virtuellen Kollegium“ des Studienganges. Dem Virtuellen Kollegium gehören nur Mitglieder und Angehörige der Beuth Hochschule für Technik Berlin sowie anderer VFH-Verbundhochschulen an, die in dem betreffenden Prüfungsfach zur selbständigen Lehre bestellt sind. Alle Mitglieder des virtuellen Kollegiums haben ohne weiteres Verwaltungsverfahren das Prüfungsrecht. Soweit hierfür ein Bedürfnis besteht, gilt dieses auch dann, wenn die Befugnis zur selbständigen Lehre nur für ein Teilgebiet des Prüfungsfaches erteilt wurde. Lehrkräfte für besondere Aufgaben sowie in der beruflichen Praxis und Ausbildung erfahrene Personen können in geeigneten Prüfungsgebieten zur Abnahme von Prüfungen bestellt werden. Zu Prüferinnen oder Prüfern bzw. zu Beisitzerinnen oder Beisitzern bestellte Personen müssen mindestens die durch die Prüfung festzustellende oder eine gleichwertige Qualifikation besitzen

§ 8 Modulprüfungen

Modulprüfungen werden im VFH-Verbund mindestens einmal je Semester gemeinsam angeboten und können über technische Kommunikationssysteme durchgeführt werden. Vor einer Prüfung muss das zu prüfende Modul mindestens einmal belegt worden sein.

§ 9 Masterarbeit

- (1) Bei der Zulassung zur Masterarbeit müssen mindestens 80 Leistungspunkte für Module aus dem Studienplan vorliegen. Die noch nicht erfolgreich abgeschlossenen Module können allen Studienplansemestern zugeordnet und müssen bei Bearbeitungsbeginn belegt sein.
- (2) Der Antrag auf Zulassung zur Masterarbeit kann jederzeit während des Semesters gestellt werden.
- (3) Der Bearbeitungszeitraum der Masterarbeit beträgt fünf Monate, sofern vom Prüfungsausschuss keine andere Entscheidung getroffen wird.

§ 10 Prüfungssprache

- (1) Prüfungen können in englischer Sprache durchgeführt werden, wenn das Modul überwiegend oder vollständig in englischer Sprache durchgeführt wurde (siehe Modulbeschreibung).



- (2) Die schriftlichen Ausarbeitungen und Präsentationen sowie die Masterarbeit können in englischer Sprache erfolgen, wenn Prüflinge und Prüfer/innen dies vereinbaren.

§ 11 Akademischer Grad

Mit dem erfolgreichen Abschluss des Studiums wird der berufsqualifizierende akademische Grad

**Master of Science
M. Sc.**

verliehen.

§ 12 Zeugnis

Zeugnisse werden nach gleichem Muster vergeben. Wenn mindestens 3 Module einer Vertiefungsrichtung erfolgreich abgeschlossen worden sind, wird die entsprechende Vertiefungsrichtung auf dem Zeugnis¹ ausgewiesen.

§ 13 Inkrafttreten und Übergangsregelung

- (1) Diese Ordnung tritt nach der Veröffentlichung in den Amtlichen Mitteilungen der Beuth-Hochschule für Technik Berlin zum Sommersemester 2022 in Kraft.
- (2) Sofern nach dem bisherigen Curriculum beim Inkrafttreten dieser Ordnung bereits die Vertiefungsrichtung „Mobile Computing“ und/oder „Softwaretechnik und Web-Business“ erreicht worden ist, kann diese auf Antrag der Absolventin/ des Absolventen mit dieser Bezeichnung ausgewiesen werden.

Berlin, den 18.05.2021

Beuth-Hochschule für Technik Berlin

¹ Sofern die Vertiefungsrichtungen nicht auf dem Zeugnis ausgewiesen werden können, erfolgt in jedem Falle eine Darstellung auf einem separaten Zertifikat durch das Dekanat.



WP07	Datenbanken	-	+	+++	1	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP08	Grundlagen der IT-Sicherheit	-	+	+	1	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP09	Mediendesign 2	-	+++	+	1	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP10	Multimediatechnik	-	+	+	1	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP11	Patterns and Frameworks	-	+	+++	1	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP12	Rechnernetze Grundlagen	-	+	+	1	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP13	Rich Media Anwendungen	-	+	+	1	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP14	Web-Programmierung	-	+	+	1	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
Vertiefungsmodule (2. und 3. Semester)									
Hinweise	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die tatsächlich belegbaren Vertiefungsmodule werden vor jedem Semester bekannt gegeben. 2. Auf Beschluss des Fachbereichsrats des FB VI können weitere Module als Wahlpflichtmodule vorgesehen werden. 3. Es müssen insgesamt 6 – frei wählbare – Vertiefungsmodule absolviert und 30 Leistungspunkte erreicht werden. 4. Wenn mindestens 3 Module einer Vertiefungsrichtung (siehe unten) erfolgreich abgeschlossen worden sind, wird die entsprechende Vertiefungsrichtung auf dem Zeugnis ausgewiesen. Sofern die Vertiefungsrichtungen nicht auf dem Zeugnis ausgewiesen werden können, erfolgt in jedem Falle eine Darstellung auf einem separaten Zertifikat durch das Dekanat. 5. Es besteht keine Pflicht, eine Vertiefungsrichtung zu erreichen. 								
WP15	Barrierefreiheit				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP16	Data Science				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP17	Datenbanktechnologien				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP18	Deep Learning				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP19	Game Design				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP20	Graphical Visualisation Technologies				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP21	Human Centered Design				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP22	Mobile Application Development				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP23	Mobilkommunikation				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP24	Parallele und verteilte Systeme				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP25	Quantencomputer				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP26	Sicherheit und Web-Anwendungen				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP27	Sicherheitstechniken in Kommunikationsnetzen				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP28	Smart Graphics				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
WP29	Wahrnehmungs- und Medienpsychologie				2/3	5	5/120	WP	Eigener Studiengang
<i>nicht mehr aktiv im Angebot, nur als Anerkennung möglich</i>									
WP30	E-Business-Management				2/3	5	5/120	WP	-
WP31	Neue Rechnerkonzepte				2/3	5	5/120	WP	-
WP32	Paradigmen moderner Software-Entwicklung und E-Business				2/3	5	5/120	WP	-
WP33	Theoretische Konzepte der Medieninformatik				2/3	5	5/120	WP	-
WP34	Videotechnik				2/3	5	5/120	WP	-



Vertiefungsrichtungen			
<i>Zum Erreichen einer Vertiefungsrichtung müssen mindestens 3 Module aus dem jeweiligen Katalog erfolgreich abgeschlossen sein.</i>			
I	Human Computer Interaction	II	Interactive 3D
WP15	Barrierefreiheit	WP19	Game Design
WP21	Human Centered Design	WP20	Graphical Visualisation Technologies
WP28	Smart Graphics	WP29	Wahrnehmungs- und Medienpsychologie
WP29	Wahrnehmungs- und Medienpsychologie	-	
III	Mobile Computing und Sicherheit	IV	Software und Daten
WP22	Mobile Application Development	WP17	Datenbanktechnologien
WP23	Mobilkommunikation	WP18	Deep Learning
WP24	Parallele und verteilte Systeme	WP24	Parallele und verteilte Systeme
WP25	Quantencomputer	WP26	Sicherheit und Web-Anwendungen
WP26	Sicherheit und Web-Anwendungen	-	
WP27	Sicherheitstechniken in Kommunikationsnetzen	-	



Anlage Englische Modultitel

Modul-Nr.	Modulname	Englischer Modulname
M01	Informationsarchitektur	Information Architecture
M02	User Experience	User Experience
M03	Codierung multimedialer Daten	Encoding of Multimedia Data
M04	Wahrscheinlichkeitsrechnung und Kryptographie	Probability Calculation and Cryptography
M05	Wissenschaftliches Seminar	Scientific Seminar
M06	Gründungsmanagement	Entrepreneurship
M07	Projekt- und Qualitätsmanagement	Project and Quality Management
M08	Wissenschaftliches Projekt	Scientific Project
M09	Abschlussprüfung	Final Examination Module
M09.1	Masterarbeit	Master's Thesis
M09.2	Mündliche Abschlussprüfung	Oral Final Examination
WP01	Künstliche Intelligenz	Artificial Intelligence
WP02	Mediendidaktik und -konzeption	Media Didactics and Media Conception
WP03	Moderne Softwareentwicklung	Modern Software Development
WP04	Motion Design	Motion Design
WP05	Computerarchitektur und Betriebssysteme	Computer Architecture and Operating Systems
WP06	Computergrafik	Computer Graphics
WP07	Datenbanken	Database Management Systems
WP08	Grundlagen der IT-Sicherheit	Principles of IT Security
WP09	Mediendesign 2	Media Design 2
WP10	Multimediatechnik	Multimedia Technology
WP11	Patterns and Frameworks	Patterns and Frameworks
WP12	Rechnernetze Grundlagen	Principles of Computer Networks
WP13	Rich Media Anwendungen	Rich Media Applications
WP14	Web-Programmierung	Web Programming
WP15	Barrierefreiheit	Accessibility
WP16	Data Science	Data Science
WP17	Datenbanktechnologien	Database Technologies
WP18	Deep Learning	Deep Learning
WP19	Game Design	Game Design
WP20	Graphical Visualisation Technologies	Graphical Visualization Technologies
WP21	Human Centered Design	Human Centered Design
WP22	Mobile Application Development	Mobile Application Development
WP23	Mobilkommunikation	Mobile Communication
WP24	Parallele und verteilte Systeme	Parallel and Distributed Systems
WP25	Quantencomputer	Quantum Computing
WP26	Sicherheit und Web-Anwendungen	Security and Web Applications
WP27	Sicherheitstechniken in Kommunikationsnetzen	Security Techniques in Communication Networks
WP28	Smart Graphics	Smart Graphics
WP29	Wahrnehmungs- und Medienpsychologie	Preceptual Psychology and Media Psychology



Anlage Äquivalenzliste

Alte Studien- und Prüfungsordnung AM 29/2016 Master-Studiengang Medieninformatik online					Neue Studien- und Prüfungsordnung AM 14/2021 Master-Studiengang Medieninformatik online				
Modul-Nr.	Modulname	Sem	LP	P/ WP	Modul-Nr.	Modulname	Sem	LP	P/ WP
M01	Informationsarchitekturen	1	5	P	M01	Informationsarchitektur	1	5	P
M02	User Experience	1	5	P	M02	User Experience	1	5	P
M03	Codierung multimedialer Daten	2	5	P	M03	Codierung multimedialer Daten	2	5	P
M04	Wahrscheinlichkeitsrechnung und Kryptographie	2	5	P	M04	Wahrscheinlichkeitsrechnung und Kryptographie	2	5	P
M05	Wissenschaftliches Seminar	2	5	P	M05	Wissenschaftliches Seminar	2	5	P
M06	Gründungsmanagement	3	5	P	M06	Gründungsmanagement	3	5	P
M07	Projekt- und Qualitätsmanagement	3	5	P	M07	Projekt- und Qualitätsmanagement	3	5	P
M08	Wissenschaftliches Projekt	3	5	P	M08	Wissenschaftliches Projekt	3	5	P
WP01	Gestaltung von Motion-Graphic Interfaces	1	5	WP	WP04	Motion Design	1	5	P
WP02	Künstliche Intelligenz	1	5	WP	WP01	Künstliche Intelligenz	1	5	WP
WP03	Mediendidaktik und -konzeption	1	5	WP	WP02	Mediendidaktik und -konzeption	1	5	WP
WP04	Verfahren und Werkzeuge moderner Softwaretechnik	1	5	WP	WP03	Moderne Softwareentwicklung	1	5	WP
WP05	Computergrafik 1	1	5	WP	WP06	Computergrafik	1	5	WP
WP06	Datenbanken	1	5	WP	WP07	Datenbanken	1	5	WP
WP07	Mediendesign 2	1	5	WP	WP09	Mediendesign 2	1	5	WP
WP08	Patterns and Frameworks	1	5	WP	WP11	Patterns and Frameworks	1	5	WP
WP09	Computerarchitektur und Betriebssysteme	1	5	WP	WP05	Computerarchitektur und Betriebssysteme	1	5	WP
WP10	Grundlagen der IT-Sicherheit	1	5	WP	WP08	Grundlagen der IT-Sicherheit	1	5	WP
WP11	Kommunikationsnetze 1	1	5	WP	WP12	Rechnernetze Grundlagen	1	5	WP
WP12	Multimediatechnik	1	5	WP	WP10	Multimediatechnik	1	5	WP
WP13	Rich Media Anwendungen	1	5	WP	WP13	Rich Media Anwendungen	1	5	WP
WP14	Web-Programmierung	1	5	WP	WP14	Web-Programmierung	1	5	WP
WP15	Data Science	2/3	5	WP	WP16	Data Science	2/3	5	WP
WP16	Datenbanktechnologien	2/3	5	WP	WP17	Datenbanktechnologien	2/3	5	WP
WP17	Game Design	2/3	5	WP	WP19	Game Design	2/3	5	WP
WP18	Graphical Visualisation Technologies	2/3	5	WP	WP20	Graphical Visualisation Technologies	2/3	15	WP
WP19	Human Centered Design	2/3	5	WP	WP21	Human Centered Design	2/3	5	WP
WP20	Mobile Application Development	2/3	5	WP	WP22	Mobile Application Development	2/3	5	WP
WP21	Mobilkommunikation	2/3	5	WP	WP23	Mobilkommunikation	2/3	5	WP
WP22	Neue Rechnerkonzepte	2/3	5	WP	WP31	Neue Rechnerkonzepte	2/3	5	WP
WP23	Parallele und verteilte Systeme	2/3	5	WP	WP24	Parallele und verteilte Systeme	2/3	5	WP
WP24	Sicherheitstechniken in Kommunikationsnetzen	2/3	5	WP	WP27	Sicherheitstechniken in Kommunikationsnetzen	2/3	5	P
WP25	Smart Graphics	2/3	5	WP	WP28	Smart Graphics	2/3	5	WP
WP26	Wahrnehmungs- und Medienpsychologie	2/3	5	WP	WP29	Wahrnehmungs- und Medienpsychologie	2/3	5	WP
WP27	E-Business-Management	2/3	5	WP	WP30	E-Business-Management	2/3	5	WP
WP28	Paradigmen moderner Softwareentwicklung und E-Business	2/3	5	WP	WP32	Paradigmen moderner Softwareentwicklung und E-Business	2/3	5	WP



WP29	Theoretische Konzepte der Medieninformatik	2/3	5	WP	WP33	Theoretische Konzepte der Medieninformatik	2/3	5	WP
WP30	Videotechnik	2/3	5	WP	WP34	Videotechnik	2/3	5	WP