

Bachelorstudiengang  
Medienproduktion (B.A.) BPO 2014

## AV-Aufnahme 1 - Pflichtfach (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2044	150	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
1. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	AVA 1	1390

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Erwerb essentieller Grundlagen im Bereich der Bewegtbildgestaltung, sowie von Foto-, Film- und Tonaufnahmetechniken. Hierzu gehören die selbständige Planung, visuelle Konzeptionierung, die Durchführung der Aufnahme, Datensicherung und Bereitstellung des Materials zur Weiterverarbeitung.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Grundlagen der Fotografie, Visuelle &amp; technische Gestaltung in Bild und Bewegtbild, Grundlagen der Cinematography, Licht und seine Wirkung, Tonaufnahme &amp; Mikrofonierung, Wechselwirkung Bild und Ton, Datensicherung.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Vorlesung, Praktische Übungen unter Anleitung, Bearbeitung Aufgabenstellungen mit Abgabe</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  keine</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  BPO 14 §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung, Abgabe und Lösung der einzelnen Aufgabenstellungen</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  Jan Pieniak, M.A.</p>
10	<p><b>Sonstige Information / Literatur</b>                  Achim Dunker – Die chinesische Sonne scheint immer von Unten                  Achim Dunker – Eins zu hundert                  Pocketguide – Grundlagen der Beleuchtung                  Cinematography – Blain Brown</p>

## AV-Postproduktion Audio (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2045	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
1. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	AVPA	1400

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Die Studierenden sind in der Lage Audioproduktionen nach erlernten Qualitätskriterien zu beurteilen und selbstständig anzufertigen. Grundkenntnisse im Bereich Akustik, Aufnahmetechnik und Mischung werden erworben.</p>
2	<p><b>Inhalte</b> In den Vorlesungen und Übungen „AVPA Audio“ werden Grundkenntnisse im Bereich Audio und Audioproduktion vermittelt. Neben allgemeinen Themen wie Schall, Akustik, Mikrofonierung und Mischung wird in den Übungen der Umgang mit der DAW Software Logic Pro X sowie mit mobilen und stationären Aufnahmegeräten erlernt. Darüber hinaus werden Lehreinheiten zum Themenkomplex „Audio für Video“ angeboten.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b> Vorlesung und begleitende Übungen</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b> keine</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b> BPO 14 §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg</p>
10	<p><b>Sonstige Information / Literatur</b></p>

## AV-Postproduktion Video (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2051	150	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
1. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Vorlesung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	AVPV	1480

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b></p> <p>a) Ästhetische Kompetenz bei der audiovisuellen Postproduktion; Beherrschung des AV-Workflows um eigene Projekte selbständig planen und bearbeiten zu können.</p> <p>b)</p>
2	<p><b>Inhalte</b></p> <p>a) Grundprinzipien der Montage; Timing, Continuity sowie die Auflösung einer Szene; Montagearten bezogen auf visueller vs. dialogischer Szene; Elliptisches Erzählen, Cross Cutting, Parallelmontage, Bild-Ton Montage. Bezogen auf das verwendete Werkzeug Final Cut Pro werden nach einer generellen Einführung Ein-, Ausgabe, Bildformate, Codecs, Titel, FX, Mastering und Archivierung vermittelt.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b></p> <p>Vorlesung und Übungen</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b></p> <p>keine</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b></p> <p>BPO 14 §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b></p> <p>Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b></p> <p>keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b></p> <p>Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b></p> <p>Prof. Dipl. Des. Heizo Schulze</p>
10	<p><b>Sonstige Information / Literatur</b></p>

# Crossmedia (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2055	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	CM	1520

<b>1</b>	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>          Die Studierenden sollen im Anschluss an die Veranstaltung Grundlagen der Audioverarbeitung mit einem Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, crossmediale Produktionen eigenständig zu entwickeln und umzusetzen. Dabei wird ein Schwerpunkt auf das „Digitale Storytelling“ gelegt. Die Studierenden erlernen die Fähigkeit, vorhandene crossmediale Formate zu analysieren und redaktionell abzunehmen.</p>
<b>2</b>	<p><b>Inhalte</b>          Topic/Schlagworte: Crossmedia, Digitales Storytelling, Web-Documentary, interaktive Dokumentationen, Crossmedia-Management, Content Management Systeme</p> <p><b>Theory/Theorie:</b>Einführung in die Crossmedia-Konzeption (vergleichende Analyse). Dieser Kurs analysiert crossmediale Produktionen und erarbeitet Erzählstrategien für die digitalen Medien. Dieses passiert durch ausführliche Analyse existierenden Medienmaterials und die Produktion eigener crossmedialer Produkte, wie eine interaktive Dokumentation als Ergänzung für ein journalistisches Format in den klassischen Medien. Der Schwerpunkt der behandelten Produktionen liegt im journalistischen Bereich, es werden aber auch crossmediale Werbekampagnen berücksichtigt.</p> <p>Im Laufe des Semesters bearbeiten die Studierenden selbstständig wissenschaftlich ein Thema aus dem im Wandel befindlichen Komplex „Crossmedia“ und stellen diesen in Form von Referaten der Gruppe vor.</p> <p><b>Practice/Praxis:</b> Produktion eines crossmedialen Produkts inklusive Crossmedia Management</p>
<b>3</b>	<p><b>Lehrformen</b>          seminaristischer Unterricht und Projektarbeiten</p>
<b>4</b>	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>          Formal: Journalismus 1 und 2 (oder vergleichbare Fächer) sind empfehlenswert          Inhaltlich: Sicherer Medienumgang, erste Erfahrungen mit crossmedialen Produktionen sind wünschenswert</p>
<b>5</b>	<p><b>Prüfungsformen</b>          Mündliche Präsentation (Referat) und schriftliche Abgabe</p>
<b>6</b>	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>          Erfolgreiches Referat / Thesenpapier / Vortrag etc. in Veranstaltung</p>
<b>7</b>	<p><b>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</b>          keine</p>

## Crossmedia (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2055	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	CM	1520
<b>8</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
<b>9</b>	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Dr. Frank Lechtenberg	
<b>10</b>	<b>Sonstige Information / Literatur</b> Jakubetz, Christian (2011), Crossmedia, UVK Sturm, Simon (2013): Digitales Storytelling. SpringerVS Müller-Kalthoff, Björn (2012): Cross-Media Management, Springer	

# Dramaturgie 1 (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2048	90 h	3
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
3. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	3 SWS / 45 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	DR 1	1460

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Selbständige Analyse von narrativen Filmen und Drehbüchern.
2	<b>Inhalte</b> Es werden grundlegende Elemente dramatischen Erzählens vermittelt. Erlern wird die Analyse narrativer Formen in fiktionalen und dokumentarischen Filmen. Darüber hinaus werden grundlegende Kenntnisse der dramaturgischen Bauweise von Filmen, wie die Charakter- und die Plotentwicklung, der Spannungsaufbau und die filmische Erzählstruktur erworben.
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten, Gruppenarbeiten
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> keine
5	<b>Prüfungsformen</b> Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabenstellung (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP) lt. §21 BPO oder §16 Klausurarbeit
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>  Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl.-Prod.Ass-jur. Kathrin Lemme
10	<b>Sonstige Information / Literatur</b>

# Englisch (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2058	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende	EN	1380

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erforschung und Beschreibung von einem Medienunternehmen (Firmengeschichte, aktuelle und zukünftige Aktivitäten, Medienpräsenz).</li> <li>- Bewerbung für ein Praktikum oder eine Stelle bei diesem Medienunternehmen (Stellenbeschreibung, Curriculum Vitae/Lebenslauf, Anschreiben)</li> <li>- Für eine der HSOWL Campus Medien: Schriftlicher Beitrag (z.B. Radio/Fernsehen Skripte, Magazin Artikel) oder schriftliche Beschreibung der Entwicklung eines Medienproduktes (z.B Animiertes Logo, Event-Werbung-splakat).</li> </ul>
2	<p><b>Inhalte</b></p> <p>Spezialausdrücke der Medienbranche in englischer Sprache, Ausdrucksformen bei verschiedenen Medien, Analyse des Erscheinungsbildes diverser Medienunternehmen.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b></p> <p>Individuelle- und Gruppenarbeit unter Anleitung</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b></p> <p>keine</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b></p> <p>§§19-22 Projektarbeit</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b></p> <p>Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b></p> <p>keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b></p> <p>Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b></p> <p>Deborah Wachsmuth</p>
10	<p><b>Sonstige Information / Literatur</b></p>



# Grundlagen der Betriebswirtschaft (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2050	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	BW	1420

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Die Studierenden erhalten einen Überblick und erwerben Grundkenntnisse in den wesentlichen Themenfelder der Betriebswirtschaftslehre. Sie kennen Grundbegriffe, erkennen Schnittstellen zu wirtschafts- und sozialwissenschaftlichen Nachbardisziplinen und verstehen grundsätzliche betriebswirtschaftliche Zusammenhänge. Sie entwickeln für die einzelnen Funktionsbereiche der Betriebswirtschaftslehre ein Grundverständnis. Durch Übungen gelangen die Studierenden zu einem ersten tieferen Verständnis hinsichtlich Entscheidungen über betriebliche Strukturen und Prozesse und können Analysetechniken auf einfache betriebswirtschaftliche Fragestellungen systematisch anwenden.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Grundlagen und Rahmenbedingungen (Gegenstand der BWL, Umfeld des Unternehmens, Unternehmenserfolg), Betriebliche Grundfunktionen und Leistungsprozesse (Beschaffungs-, Produktions-, Absatz-Personal- und Finanzwirtschaft), Management bzw. Unternehmensführung (Ziele, Aufgaben, Anforderungen, Strategien, Organisation), Instrumente bzw. Werkzeuge ( Rechnungswesen, Informations- und Kommunikationssysteme, Wertschöpfung und Verteilungs-gerechtigkeit).</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Seminaristische Vorlesung mit dem Einsatz von DV-gestützte Präsentation, Präsentation, Bea-mer, Tafel, Präsentationsfolien, Flipchart, Fallstudien, Team- bzw. Gruppenarbeit</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  keine</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  §16 Klausurarbeit</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  integrierter Studiengang: Produktion und Wirtschaft FB7</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  Prof.‘ in Dr. rer. pol. Elke Kottmann</p>
10	<p><b>Sonstige Information / Literatur</b></p>

# Grundlagen der Bildverarbeitung (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2028	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
1. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	BV	1260
<b>1</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Verständnis grundlegender Algorithmen der digitalen Bildverarbeitung, praktischer Umgang mit Adobe Photoshop	
<b>2</b>	<b>Inhalte</b> Grundlagen (menschliches Sehen), Bildrepräsentation (Einführung diskreter Bilder), Farbmodelle (RGB, CMYK, YUV, YCbCr, HSV), Werkzeuge der Bildverarbeitung (Auswahltechniken, Ebenentechniken, Masken, Filter), Histogramme, Punktoperationen (Helligkeit, Kontrast, Tonwertkorrektur, Gradationskurve, Auto-Korrekturen), geometrische Bildoperationen (affine Transformation, Pixelneuberechnung, Interpolation)esen, Informations- und Kommunikationssysteme, Wertschöpfung und Verteilungsgerechtigkeit).	
<b>3</b>	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, Praktikum	
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> keine	
<b>5</b>	<b>Prüfungsformen</b> §16 Klausurarbeit / praktische Aufgaben am Rechner	
<b>6</b>	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
<b>7</b>	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>	
<b>8</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
<b>9</b>	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. Guido Falkemeier	
<b>10</b>	<b>Sonstige Information / Literatur</b>	

# Grundlagen der Gestaltung 1 (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2042	120 h	4
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
1. Semester	jährlich	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	3 SWS / 45 h	75 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	GG1	1300
<b>1</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>	
<b>2</b>	<b>Inhalte</b>	
<b>3</b>	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, Praktikum	
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> keine	
<b>5</b>	<b>Prüfungsformen</b> §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik, -und/oder Medienwirtschaft (B) mit schriftlicher Erläuterung (BE)	
<b>6</b>	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
<b>7</b>	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>	

## Grundlagen der Gestaltung 2 (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2047	120 h	4
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
2. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	3 SWS / 45 h	75 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	GG2	1310

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Die Studierenden sollen in der Lage sein, zeichnerisch die Proportionen und Volumen der menschlichen Figur zu erfassen, das Bauprinzip des menschlichen Körpers zu erkennen, wesentliche Körperformen und ihre räumliche Erscheinung zu erfassen und unterschiedliche zeichnerische Mittel und deren gestalterische Eigenarten zu erproben.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Zeichnen kann man lernen.                  Die Veranstaltung soll Grundlagen vermitteln, Figuren (und Gegenstände) in ihrer Gesamtheit und im Detail zu erfassen und wiederzugeben.                  Figürliches Zeichnen soll als sinnlich wahrnehmbarer Vorgang begriffen, das räumliche Denken und Sehen soll geschult und die zeichnerischen Mittel erprobt werden. Es soll durch eigene Anschauung und intensive zeichnerische Auseinandersetzung ein erstes grundlegendes Form-Vokabular erarbeitet werden, das die Studierenden befähigt, mit dem Phänomen der menschlichen Figur kreativ zeichnerisch umzugehen..</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Schwerpunkt der Lehrveranstaltung ist die praktische Übung. Sie ist in mehrere Abschnitte gegliedert, zu denen es jeweils eine Einführung gibt. Daraus ergeben sich konkrete Arbeitsaufgaben.</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  keine</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, - informatik, - technik, - und/ oder Medienwirtschaft mit Präsentation Arbeitsergebnisse werden in Form von Mappenvorlage präsentiert und gemeinsam besprochen. Die abschließende Bewertung ist Ergebnis der einzelnen Korrektorgespräche.</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b></p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  Prof. Dipl. Anim. Peter Kaboth</p>
10	<p><b>Sonstige Information / Literatur</b></p>

# Grundlagen der Informatik 1 (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2052	90 h	3
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
1. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	2 SWS / 45 h	75 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	GI1	1440

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Die Studierenden erwerben Grundkenntnisse in der technischen Informatik und können Technologien und Systeme für den Bereich der Medienproduktion bewerten.				
2	<b>Inhalte</b> Die Vorlesung behandelt die Themenbereiche IT-Technik und IT-Sicherheit und ist in die folgenden Lernabschnitte gegliedert: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hardware-Komponenten eines eingebetteten Systems</li> <li>• Prozessorarchitekturen, Speicher und Caches</li> <li>• Serielle und parallele Bussysteme</li> <li>• Ethernet basierte Netzwerktechnik</li> <li>• Kryptografie und sichere Datennetzwerke</li> </ul>				
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung				
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> keine				
5	<b>Prüfungsformen</b> §16 Klausur				
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung				
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> Bestehen der Modulprüfung				
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210				
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Dipl.-Ing. Frank Schewe				
10	<b>Sonstige Information / Literatur</b> <table border="0"> <tr> <td>PC-Hardware Gardner Deutscher Taschenbuch Verlag ISBN: 3-423-50104-9 Grundlagen der Informatik Herold, Lurz, Wohlrab Pearson Studium</td> <td>Computernetzwerke Tannenbaum, Wetherall Pearson Studium ISBN: 978-3868941371 Rechnerarchitektur: Von der digitalen Logik zum Parallelrechner Tannenbaum, Austin Pearson Studium</td> <td>PC Hardwarebuch Messmer ISBN: 3-8273-1461-5</td> </tr> </table>		PC-Hardware Gardner Deutscher Taschenbuch Verlag ISBN: 3-423-50104-9 Grundlagen der Informatik Herold, Lurz, Wohlrab Pearson Studium	Computernetzwerke Tannenbaum, Wetherall Pearson Studium ISBN: 978-3868941371 Rechnerarchitektur: Von der digitalen Logik zum Parallelrechner Tannenbaum, Austin Pearson Studium	PC Hardwarebuch Messmer ISBN: 3-8273-1461-5
PC-Hardware Gardner Deutscher Taschenbuch Verlag ISBN: 3-423-50104-9 Grundlagen der Informatik Herold, Lurz, Wohlrab Pearson Studium	Computernetzwerke Tannenbaum, Wetherall Pearson Studium ISBN: 978-3868941371 Rechnerarchitektur: Von der digitalen Logik zum Parallelrechner Tannenbaum, Austin Pearson Studium	PC Hardwarebuch Messmer ISBN: 3-8273-1461-5			

# Grundlagen der Informatik 2 (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2053	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
2. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	GG1	1500

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Verständnis grundlegender Begriffe und Verfahren der Programmierung; Kenntnisse in einer höheren Programmiersprache
2	<b>Inhalte</b> Theorie <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmen, Ablaufdiagramme</li> <li>• Datentypen, Operatoren und Ausdrücke</li> <li>• Kontrollstrukturen (Folge, Auswahl, Wiederholung)</li> <li>• Funktionen, Rekursion</li> <li>• Objektorientierte Programmierung (Klassen, Objekte, Attribute, Methoden, Vererbung)</li> </ul> Praxis: Einführung in HTML, CSS, Erstellen einfacher interaktiver Anwendungen mit JavaScript, Fehlerbehandlung
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, Praktikum
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> keine
5	<b>Prüfungsformen</b> §16 Klausurarbeit / praktische Aufgaben am Rechner
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. rer. nat. S. Bock
10	<b>Sonstige Information / Literatur</b>

# Journalismus 1 (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2043	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
1. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	JOU1	1450

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>          Ziel und Schwerpunkt der Vorlesung und Übung ist es, journalistische Formen zu analysieren und Informationen und Vorlagen in gute Texte umzusetzen. Zusätzlich werden Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens vermittelt.          Im Rahmen der Vorlesung berichten aktive „Medienmacher“ in einzelnen Gastvorträgen aus Ihrem Beruf und beleuchten u.a. das Thema Recherchemethoden.          Die Veranstaltung gliedert sich in eine zweistündige Vorlesung und eine zweistündige Übung.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>          Journalismus ist die Form der Wissensaufbereitung und Informationsverbreitung, die uns jeden Tag in allen Medien vom Internet über das Fernsehen bis hin zu Rundfunk und Print umgibt. In der Vorlesung Journalismus 1 geht es um Grundlagen. Im Mittelpunkt steht dabei die verständliche Aufbereitung von Inhalten. Wie wird aus einer Pressemitteilung ein Beitrag für eine Zeitung? Wie formuliere ich eine Nachricht, nachdem ich eine Pressekonferenz besucht habe?</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>          Vorlesung, Übung</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>          keine</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>          §16 Klausurarbeit</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>          Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>          keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>          Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>          Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg</p>
10	<p><b>Sonstige Information / Literatur</b></p>

# Marketing (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2061	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
6. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende	MK	1090
<b>1</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Bearbeitung von Fallstudien	
<b>2</b>	<b>Inhalte</b> Grundlagen der Marketing-Konzeption, der Marketing-Prognose, der Marktsegmentierung und der Marktforschung, Marketing-Instrumente: Produktpolitik, Kontrahierungspolitik, Distributionspolitik, Kommunikationspolitik; Marketingmix Unternehmensplanspiel: Durchführung eines Unternehmensplanspiels, um die ökonomischen Zusammenhänge einer Firma kennenzulernen	
<b>3</b>	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, Übung	
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> keine	
<b>5</b>	<b>Prüfungsformen</b> § 16 Klausurarbeit b) § 19 Präsentation	
<b>6</b>	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
<b>7</b>	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> Integrierter Studiengang: Produktion und Wirtschaft FB 7	
<b>8</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
<b>9</b>	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. rer. pol. Ingo Kracht	
<b>10</b>	<b>Sonstige Information / Literatur</b>	



# Mathematik (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2067	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
1. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	MA	1020

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Die Studierenden lernen grundlegende mathematische Begriffe, algebraische Strukturen und Konzepte kennen und in anderen Zusammenhängen zu benutzen. Sie sind stark in ihrer Abstraktion gefordert und werden dadurch gefördert. Sie lernen algebraisch denken, was bisher nicht vermittelt wurde und sind so in der Lage, allgemeine Eigenschaften (wie Interaktion, Ordnung, Berechenbarkeit) formal zu notieren und anzuwenden. Außerdem wird die Vorstellung/Methodik und Visualisierung/Konstruktion 3-dimensionaler Flächen geübt und diskutiert.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Die Inhalte wenden sich stärker als bisher üblich allgemeinen Methoden, Begriffen und Konzepten zu. Dieses trägt damit stärker der Digitalisierung der Medien und der Arbeitswelt Rechnung als die klassische Differential- und Integralrechnung. Auch in den Ingenieurwissenschaften vollzieht sich ein deutlicher Trend von der symbolischen Theorie nach Leibniz hin zu praktischer Mathematik, praktischer Informatik, Numerik und Modellbildung, siehe Literatur.</p> <p>1. Mengen, Abbildungen, Funktionen (Problematik des cantorschen Mengenbegriffs, neuere Zugänge dazu, Eigenschaften allgemeiner Fkt., reelle ein- und mehrdimensionale Fkt., sin-, cos-Fkt., grafische Darstellung)</p> <p>2. Gruppen, Ringe, Körper, Zahlensysteme (natürliche, rationale, reelle, komplexe), Positionssysteme (dezimale, binäre u.a.), Restklassen, Verschlüsselungsverfahren (RSA-Algorithmus)</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Vorlesung, Übungen, Verwendung von Software, Hausaufgaben, Kritik</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  keine</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  § 16 Klausurarbeit</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b></p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>

## Mathematik (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2067	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
1. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	MA	1020
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. 'in Dr. rer. nat. M. Ehret	
10	<b>Sonstige Information / Literatur</b> Huppert, Bertram; Willems, Wolfgang: Lineare Algebra, Vieweg, 2010. Zorich, Vladimir A.: Analysis I, Springer, 2006. Erksson, Kenneth; Estep, Donald; Johnson, Claes: Angewandte Mathematik: Body and Soul, Bd. 1-3, Springer, Berlin, Heidelberg, 2004.	

# Mediengeschichte 1 + 2 (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2046	120 h	4
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
1. + 2. Semester	jährlich / nach Bedarf	2 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	2*2 SWS / 2* 30 h	2* 30 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende	MG	1290
<b>1</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Vermittlung von Grundwissen der Mediengeschichte, Medientheorie, etc., schriftliche und mündliche Präsentation einer eigenständig recherchierten Thematik in Form eines Referates	
<b>2</b>	<b>Inhalte</b> Kultur und Medien: z.B. - Medienentwicklung, -geschichte, -Medientheorie (Technik, Reproduktion, Kulturindustrie), -Architektur und Medien, -Museen und Medien, -Archäologie der Medien, -Kulturgeschichte der Typografie Film, Medien und Neue Medien, Bildsprache-Filmsprache: Zeichen und Syntax, Filmgeschichte, Filmtheorie, Filmepochen, Dramaturgische Konzeptionen des Stummfilm, Experimental-, Avantgardefilm, Narrativer Film, Dokumentarischer Film, Kunstfilm, angewandte Formen, etc.	
<b>3</b>	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, Referate	
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> keine	
<b>5</b>	<b>Prüfungsformen</b> Referat / Schriftlicher Bericht	
<b>6</b>	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
<b>7</b>	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine	
<b>8</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
<b>9</b>	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl. -Des. Christoph Althaus	
<b>10</b>	<b>Sonstige Information / Literatur</b>	

## Medienkonzeption (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2031	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	MZ	1270

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Grundlagen des Projektmanagements im Speziellen im Medienbereich mit Projektplan, Kostenplan und Zeitplan, Analyse von Publikationen in der Tagespresse und im Web, Pressekodex des Deutschen Presserates, Ideenfindung, Ideenbewertung, visuelle Umsetzung von Ideen, Bildsprache, Präsentieren von Ideen und Konzepten, korrektes Zitieren, Kriterien für interaktive Anwendungen speziell fürs Web.                  Praxis: Anhand einer konkreten Aufgabe aus den Bereichen Interaktive Anwendung oder Fotografie werden Produkte konzipiert.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Kennenlernen von Kreativtechniken und Methoden der Ideenbewertung, Verfassen von Konzepten für interaktive Anwendungen und Fotos/Fotoserien, Verfassen von einführenden Texten, Erstellung von Bildern nach Aussagenvorgabe und Benutzung einer Bildsprache.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Vorlesung und seminaristische Form, Hausaufgaben, eigene Fotos, Texte und Entwürfe werden präsentiert, diskutiert, kritisiert. Vortragskritik.</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  keine</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  BPO 14 §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  Prof. Dipl. -Des. Christoph Althaus</p>
10	<p><b>Sonstige Information / Literatur</b></p>

# Medienprojekt A (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2037	450 h	15
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
5. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
Projekt	4 SWS / 60 h	390 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
15-20 Studierende	MPA	1210

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Die Studierenden sollen in einem Team mit technischen, gestalterischen, redaktionellen und betriebswirtschaftlichen Aufgabenstellungen in einer vorgegebenen Zeit unter wirtschaftlichen Randbedingungen ein Medienprodukt erstellen und präsentieren. Arbeitsergebnisse sind z.B. Internetauftritte, Anwendungen mit Datenbanken und CMS, Videos, Musikclips, interaktive Computerspiele</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Auf der Prozessseite werden die Planung und die Kontrolle des Projektablaufs sowie die Kommunikation im Team behandelt, Präsentationstechniken werden ausführlich besprochen. Inhaltlich wird ein kontrolliertes und strukturiertes Vorgehen mit standardisierten Verfahren vermittelt.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Eigenständige Durchführung eines realen Projekts (Gruppe)</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  BPO 14 §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  ProfessorInnen &amp; Lehrende</p>
10	<p><b>Sonstige Information / Literatur</b></p>

## Medienprojekt B (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2037	450 h	15
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
6. Semester	jährlich/ nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
Projekt	4 SWS / 60 h	390 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
15-20 Studierende	MPB	1220

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Die Studierenden sollen in einem Team mit technischen, gestalterischen, redaktionellen und betriebswirtschaftlichen Aufgabenstellungen in einer vorgegebenen Zeit unter wirtschaftlichen Randbedingungen ein Medienprodukt erstellen und präsentieren. Arbeitsergebnisse sind z.B. Internetauftritte, Anwendungen mit Datenbanken und CMS, Videos, Musikclips, interaktive Computerspiele</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Auf der Prozessseite werden die Planung und die Kontrolle des Projektablaufs sowie die Kommunikation im Team behandelt, Präsentationstechniken werden ausführlich besprochen. Inhaltlich wird ein kontrolliertes und strukturiertes Vorgehen mit standardisierten Verfahren vermittelt.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Eigenständige Durchführung eines realen Projekts (Gruppe)</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  BPO 14 §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  ProfessorInnen &amp; Lehrende</p>
10	<p><b>Sonstige Information / Literatur</b></p>

## Medienrecht (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2040	60 h	2
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
2. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	2 SWS / 60 3	30 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende	MR	1350

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Grundkenntnisse; Problembewusstsein; Fähigkeit, Sachverhalte rechtlich einzuordnen
2	<b>Inhalte</b> Grundlagen des Vertrags- und Schuldrechts; Wirtschaftsrecht, insbes. Handels- und Gesellschaftsrecht, Arbeitsrecht, IuK-Recht, Urheberrecht; Grundzüge des Strafrechts
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> §16 Klausurarbeit
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. Thomas Platena
10	<b>Sonstige Information / Literatur</b>

# Medienkonzeption (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2031	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	MZ	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b></p> <p>Theorie:                  Grundlagen des Projektmanagements im Speziellen im Medienbereich mit Projektplan, Kostenplan und Zeitplan, Analyse von Publikationen in der Tagespresse und im Web, Pressekodex des Deutschen Presserates, Ideenfindung, Ideenbewertung, visuelle Umsetzung von Ideen, Bildsprache, Präsentieren von Ideen und Konzepten, korrektes Zitieren, Kriterien für interaktive Anwendungen speziell fürs Web.</p> <p>Praxis:                  Anhand einer konkreten Aufgabe aus den Bereichen Interaktive Anwendung oder Fotografie werden Produktionen konzipiert.</p>
2	<p><b>Inhalte</b></p> <p>Auf der Prozessseite werden die Planung und die Kontrolle des Projektablaufs sowie die Kennenlernen von Kreativtechniken und Methoden der Ideenbewertung, Verfassen von Konzepten für interaktive Anwendungen und Fotos/Fotoserien, Verfassen von einführenden Texten, Erstellung von Bildern nach Aussagenvorgabe und Benutzung einer Bildsprache.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b></p> <p>Vorlesung und seminaristische Form, Hausaufgaben, eigene Fotos, Texte und Entwürfe werden präsentiert, diskutiert, kritisiert. Vortragskritik.</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b></p> <p>keine</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b></p> <p>BPO 09: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b></p> <p>Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b></p> <p>keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b></p> <p>Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b></p> <p>Prof. Dipl. -Des. Christoph Althaus</p>
10	<p><b>Sonstige Information / Literatur</b></p>



## Medientechnik (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2008	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
2. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	5 SWS / 75 h	75 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	MT	
<b>1</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Die Studierenden sind in der Lage, aufgrund von technischen Beschreibungen Foto, Audio, Videogeräte und 360°-VR-Videosysteme qualifiziert zu beurteilen und für Ihren benötigten Einsatzzweck zu selektieren. Außerdem erlernen Sie Pflege, Umgang sowie leichte Wartungsarbeiten durchzuführen.	
<b>2</b>	<b>Inhalte</b> Auf der Prozessseite werden die Planung und die Kontrolle des Projektablaufs sowie die Kommunikation im Team behandelt, Präsentationstechniken werden ausführlich besprochen. Inhaltlich wird ein kontrolliertes und strukturiertes Vorgehen mit standardisierten Verfahren vermittelt. 360°-VR Technologie: (360° Kamera- und 360° Audiosysteme, Virtual-reality-Schnittstellen im Bewegbildbereich)	
<b>3</b>	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, Praktische Übungen unter Anleitung	
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	
<b>5</b>	<b>Prüfungsformen</b> §16 Klausur	
<b>6</b>	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
<b>7</b>	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine	
<b>8</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
<b>9</b>	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Jan Pieniak, M.A.	
<b>10</b>	<b>Sonstige Information / Literatur</b>	

# Projektmanagement (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2040	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
2. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	PM	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Fach/Methodenkompetenzen: Teilnehmer erlernen Methoden zur Strukturierung, Planung und Steuerung von Projekten.                  Soziale Kompetenzen/persönliche Entwicklung: Sie reflektieren eigene Erfahrungen in der praktischen Projektarbeit und erwerben Prozesskompetenz.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Phase 1 (Vorlesung mit Übungen): Vermittlung fachlicher Grundlagen, Basiswissen (Grundbegriffe, Phasenmodell der Projektarbeit, Projektmanagement) und vertiefende Diskussion ausgewählter Aspekte (Projektinitialisierung, Projektauftrag, Projektplanung mit Aufwandsschätzung, Projektcontrolling, Risikomanagement in der Projektarbeit, Führen in Projekten)                  Phase 2 (Praxisphase / Reflektion eigener Projekte): die Teilnehmer wenden die in Phase 1 vermittelten Methoden auf eigene Projekte an. Im Rahmen regelmäßiger Supervisionssitzungen erhalten die Teilnehmer die Gelegenheit ihre Erfahrungen aus der Projektarbeit zu reflektieren und erhöhen damit ihre Prozesskompetenz. Zusätzlich oder alternativ zu eigenen Projekten in Phase 2: Durchführung eines Planspiels (Topsim Project Management)</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Eigenständige Durchführung eines realen Projekts (Gruppe), Seminaristischer Unterricht</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Formal: Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer                  Inhaltlich: Mathematik, Grundlagen der Informatik, Grundlagen der Gestaltung 1, Medientechnik, Grundlagen der Bildverarbeitung, Grundlagen der Betriebswirtschaft</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  BPO 14: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft (B) oder §20: Präsentation mit schriftlicher Zusammenfassung</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls in anderen Studiengängen</b></p>

## Projektmanagement (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2040	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
2. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	PM	
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. in Elke Kottmann	
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>	

## Seminar (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2056	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	60 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende	SEM	1510
<b>1</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Die Studierenden werden auf ihre Bachelorarbeit vorbereitet: in der Ideenfindung, Recherche, Abgrenzung, Verfolgung von Trends, Verfassen von konzeptionellen, einleitenden und werbenden Texten und Bildern, lernen den Ablauf der Produktion digitaler Medien am eigenen Thema kennen, besprechen Netzwerke (und bilden welche), planen Budget und Verwertung ihrer Arbeit. Sie lernen vor kleinem Publikum darüber angemessen zu kommunizieren.	
<b>2</b>	<b>Inhalte</b> Recherchemethoden, Bewertung der Ergebnisse und Quellen, Trends im Medienbereich: Themen, Dramaturgie, Gestaltung, Technik, IT, Hard- und Software, Formulierung eines Themas, Anspruch, Eingrenzung und Unterthemen, Abgrenzung von anderen, Einordnung der eigenen Arbeit: inhaltlich, niveaumäßig, budget- und zeitlich, wissenschaftlich, Innovation, Schreiben von verständlichen, werbenden und überzeugenden Texten, Verfassen eines Exposés Erstellen von werbenden Bildern (vorab), Ethische Verantwortung, Networking, Benutzung sozialer Medien für die Bachelorarbeit Produktionsplanung der eigenen Arbeit	
<b>3</b>	<b>Lehrformen</b> Seminar, Vorträge, Sprechstunden, Kritik von Texten und Bildern	
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Formal: Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	
<b>5</b>	<b>Prüfungsformen</b> BPO 14: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft (B) oder §20: Präsentation mit schriftlicher Zusammenfassung	
<b>6</b>	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
<b>7</b>	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>	
<b>8</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	

## Seminar (PF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2056	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	60 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende	SEM	1510
<b>9</b>	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. in M. Ehret	
<b>10</b>	<b>Sonstige Informationen</b> (Literatur) Eco, Umberto: Wie man eine wissenschaftliche Abschlußarbeit schreibt, UTB, 2010. Thomas Hoffmann-Walbeck: Standards in der Medienproduktion, Springer Vieweg, 2013. Bernhard Pörksen: Kommunikation als Lebensform, Carl-Auer-Verlag, 2014. Nicholsa Carah, Eric Louw: Media & Society: Production, Content and Participation, Sase, 2015. Immanuel Kant: Kritik der praktischen Vernunft, Anaconda, 2011. Matthias Rath: Ethik der mediatisierten Welt, 2014, Springer.	

## Wissenschaftliches Arbeiten (PF)

Modulnummer	Workload	Credits
2049	90 h	5
Studiensemester	Häufigkeit des Angebot	Dauer
1. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium
a) Vorlesung	2 SWS / 30 h	60 h
geplante Gruppengröße	Kurzzeichen	Prüfungsnummer
a) 70 Studierende	SEM	1470
<b>1</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Strukturierung eigener Ergebnisse, Abfassen kurzer wissenschaftlicher Texte, englischer Abstrakte, Erstellen von Bildern für wissenschaftliche Publikationen, Präsentieren von eigenen Ergebnissen, korrektes Zitieren von Fremdarbeiten	
<b>2</b>	<b>Inhalte</b> Strukturierung eigener Ergebnisse, Abfassen kurzer wissenschaftlicher Texte, englischer Abstrakte, Erstellen von Bildern für wissenschaftliche Publikationen, Präsentieren von eigenen Ergebnissen, korrektes Zitieren von Fremdarbeiten	
<b>3</b>	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, seminaristisches Arbeiten, Hausaufgaben, Präsentationen, Kritik	
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	
<b>5</b>	<b>Prüfungsformen</b> §20 Präsentation mit schriftlicher Zusammenfassung (BE)	
<b>6</b>	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
<b>7</b>	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine	
<b>8</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
<b>9</b>	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>  Dr. Kerstin Schlingmann	
<b>10</b>	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>	

## Film 1 - Schwerpunktfach (SPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2200	270 h	9
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
3. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Seminar	6 SWS / 90 h	180 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	F11	5034

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Entwicklung, Planung und Umsetzung einer Filmidee im Team. Schwerpunkt Vorproduktion.
2	<b>Inhalte</b> Plotentwicklung über Raum und Figur; Production Design; Vermittlung der Arbeitsaufgaben im Filmteam sowie der Bereiche Vorproduktion, Produktion (Dreh), Postproduktion; Produktionsplanung; Übungen zu Licht, Kamera, Auflösung, Inszenierung.
3	<b>Lehrformen</b> Eigenständige Durchführung eines realen Projekts (Gruppe)
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> §21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabenstellung mit schriftlicher Zusammenfassung (BE)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl. -Des. Heizo Schulze
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

# Medienprogrammierung 1 - Schwerpunktfach (SPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2201	270 h	9
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
3. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	6 SWS / 90 h	180 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	MPR 1	5039

<b>1</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Umgang mit einer Entwicklungsumgebung, Selbstständige Entwicklung einfacher interaktiver Anwendungen.
<b>2</b>	<b>Inhalte</b> Eigenschaften und Bestandteile einer zeitbasierten Entwicklungsumgebung (Adobe Flash), Variablenkonzept und Kontrollstrukturen von Action Script 3.0, Integration von Medien (Bild, Ton, Video, Animation) in eine multimediale Anwendung, Strukturierung von Anwendungen.
<b>3</b>	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, interaktive Erarbeitung von Lösungen zu praktischen Aufgabenstellungen am Rechner.
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Formal: Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer Inhaltlich: Mathematik, Grundlagen der Informatik 1, Grundlagen der Gestaltung 1, Medientechnik, Grundlagen der Bildverarbeitung, Wissenschaftliches Arbeiten
<b>5</b>	<b>Prüfungsformen</b> §16 Klausur / Rechnerarbeit, §17 Programmierarbeit
<b>6</b>	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
<b>7</b>	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>
<b>8</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
<b>9</b>	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. Guido Falkemeier
<b>10</b>	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>



# Grafikdesign1 - Schwerpunktfach (SPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2202	270 h	9
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
3. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	6 SWS / 90 h	180 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	GD1	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Praxis: Realisation von Printmedien: Abwicklung eines Druckauftrages / Drucktechnik, Drucküberwachung, Druckerei / Medienintegration in der Druckproduktion Schwerpunkt: eigenständiger Entwurf, Gestaltung und Realisation einer Printpublikation.                  Ziel ist die Vermittlung syntaktischer, formaler und gestalterischer Grundlagen im Hinblick auf elektronische Schrift- und Bildgestaltung.                  Typografie: Erstellung eines Printproduktes nach formalen Regeln</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  a) Grafikdesign                  Theorie: Eigenschaften und Bestandteile einer zeitbasierten Entwicklungsumgebung (Adobe Flash), Variablenkonzept und Kontrollstrukturen von Action Script 3.0, Integration von Medien (Bild, Ton, Video, Animation) in eine multimediale Anwendung, Strukturierung von Anwendungen.                  b) Typografie                  Theorie: Einführung in die Schrift- und Satzlehre, Darstellungstechniken: Gestaltung von Schrift bei Foto, Video, Grafik, Film, Collage, Druck. Verknüpfung von Text, Bild und Animation.                  Historische Entwicklung der Schrifttypen.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Seminaristischer Unterricht, Rechnerarbeit</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabenstellung mit schriftlicher Zusammenfassung</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>

## Grafikdesign1 | Schwerpunktfach (SPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2202	270 h	9
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
3. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	6 SWS / 90 h	180 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	GD1	
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus	
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>	

# Animation1 - Schwerpunktfach (SPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2203	270 h	9
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
3. Semester	jährlich/ nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	6 SWS / 90 h	180 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	ANI1	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Die Studierenden entwickeln zum Teil auf experimentelle Weise neue Darstellungsformen und lernen eine eigene Filmsprache zu formulieren.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Im Rahmen der Veranstaltung werden lineare, animierte Bilder als Werkzeuge der visuellen Produktion vorgestellt und kritisch hinterfragt.                  Die filmische Gestaltung, Dramaturgie und Theorie von animierten Werken werden im Kontext zeitgenössischer und historischer Positionen analysiert und diskutiert.                  Anhand ausgewählter Beispiele, von orthodoxen bis zu experimentellen Filmen, lernen die Studierenden unterschiedliche narrative Strategien kennen. Es werden unterschiedliche Techniken des animierten Filmes, darunter 2D, 3D, Pixilation, Objekt, Puppe und ihre Auswirkung auf die Narration behandelt. Einführung in die Produktionsschritte des animierten Filmes: Ideenfindung, Drehbuch, Design, Storyboard, Bewegung, Kameraarbeit, Grundlagen der Lichtführung, Bedeutung des Tons und der Musik, Montageformen und Postproduktion.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Seminaristischer Unterricht, Rechnerarbeit</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  Prof. Dipl. Anim. Peter Kaboth</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

# Computergrafik 1 - Schwerpunktfach (SPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2204	270 h	9
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
3. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	6 SWS / 90 h	180 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	CG 1	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>          Umgang mit einem 3d-Programm. Modellierungstechniken, Texturieren, Beleuchten und Rendern, Erzeugen eines Looks</p>
2	<p><b>Inhalte</b>          Theorie: Einführung in die Grundlagen der 3D-Visualisierung: Vergleich Fotografie, Malerei und CG, Räumliche Koordinaten, Perspektivische Ansichten, einfache Grundkörper, Möglichkeiten der Modellierung anorganischer Objekte, Texturierung, Grundlagen der Beleuchtung, Schatten, Eigenschaften der virtuellen Kamera, Rendern für verschiedene Anwendungen. Analyse und Kritik von 3D-Beispielen, Gestaltungsmöglichkeiten im virtuellen Raum</p> <p>Praxis: Kennenlernen eines 3d-Programms, Umsetzung der Wirkungsprinzipien, Erstellen von virtuellen Objekten, Lichtern und Kameras, Rendern von Szenen</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>          Vorlesung, praktische Übungen</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>          Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>          BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B) oder § 16 Klausurarbeit</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>          Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>          keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>          Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>          Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

## Produktion - Schwerpunktfach (SPF)

Modulnummer	Workload	Credits
2205	270 h	9
Studiensemester	Häufigkeit des Angebot	Dauer
3. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium
a) Seminar	6 SWS / 90 h	180 h
geplante Gruppengröße	Kurzzeichen	Prüfungsnummer
a) 20-30 Studierende	PRD	
1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Kenntnisse sämtlicher Produktionsabläufe, eigenständige Erstellung von Drehbuchauszüge, Drehplänen, Kalkulationen, Projektlektorate, Sendeplatz- und Formatanalysen, Organisation eines Filmsets	
2	<b>Inhalte</b> Erlern werden die Produktionsabläufe bei fiktionalen und dokumentarischen Formaten von der Idee bis zur Vermarktung. Dabei steht die Aneignung von Fachwissen zur Planung, Kalkulation und Durchführung von Filmprojekten im Vordergrund. Erworben werden darüber hinaus grundlegende Kenntnisse für die Beurteilung künstlerischer und gestalterischer Ideen hinsichtlich ihrer Erfolgchancen am Markt und ihrer wirtschaftlichen Durchführbarkeit. Darüber hinaus werden spezielle filmrechtliche Fragen vertieft.	
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, seminaristische Unterrichtsform, Projektarbeit, Gruppenarbeit, Planspiel	
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	
5	<b>Prüfungsformen</b> BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B) oder § 16 Klausurarbeit	
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine	
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl. Prod., Ass.-jur. Kathrin Lemme	
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>	

## Animation 2 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2158	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	ANI2	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Die Studierenden gehen mit professionellen Animationstechnologien geschickt um und können einen Produktionsablauf organisieren und durchführen. Es gelingt ihnen, visuelle Ideen (auch nach konzeptionellen Vorgaben Anderer) gezielt zu entwickeln und als Storyboard und Animatic auszuarbeiten. Professionelle Produktionsabläufe im Animationsfilm sind ihnen vertraut.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Vertiefung der Fertigkeiten im Zeichnen und Animieren sowie der Bildproduktion mit Schwerpunkt Character-Design und Charakteranimation. Ausgehend von einer Idee, oder einer bestimmten Technik durchlaufen die Studierenden an einem kurzen Projekt den gesamten Produktionsablauf eines animierten Werkes. Die Studierenden befassen sich mit den Herausforderungen von digitalen und analogen Techniken, der Auflösung, Dramaturgie, Komposition, Erzählstruktur, Rhythmus und Dialog im animierten Film. Selbständiger Arbeitsprozess entlang vertiefender Übungen: Story- und Storyboardentwicklung; Entwicklung eines Trickfilm-Charakters. Auch werden konkrete visuelle Aufgaben zu klassischen Animationsproblemen (Weight, Timing, Spacing, Anticipation, Stretching usw.) bearbeitet.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Vorlesung, praktische Übungen</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

## Animation 3 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2159	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	ANI3	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Schwerpunkt der Veranstaltung: Motiongraphics
2	<b>Inhalte</b> Prozessorientiertes Arbeiten; (zeichnerische) Entwurfs- und Recherchetechniken. Beschäftigung mit den gestalterischen Grundelementen Text, Bild, Farbe, Ton und Zeit. Methodik der filmischen Auflösung. Vertiefung dramaturgischer Kenntnisse. Vertiefung von Animationstechniken und Prinzipien. Formung einer eigenen Bild- und Filmsprache. Entwicklung und Optimierung eines produktionstechnischen Ablaufs. Theorie und Praxis der Previsualisierung. Theorie und Praxis der Endfertigung. Geschickter Umgang mit gängiger Hard- und Software.
3	<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht, Projekt-/Gruppenarbeit
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft (B)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl. Anim. Peter Kaboth
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Animation 4 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

Modulnummer	Workload	Credits
2160	300 h	10
Studiensemester	Häufigkeit des Angebot	Dauer
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
geplante Gruppengröße	Kurzzeichen	Prüfungsnummer
a) 20-30 Studierende	ANI4	
1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>            Die Studierenden beherrschen/verstehen die Grundlagen der Darstellung der Gestalt des Menschen und des Gesichts und können geschickt kreative Klischees einsetzen.            Sie können eine Figur (Charakter) bis zur Produktionsreife umsetzen und verstehen die Auswirkungen des Designs auf die Produktion und ihre Kosten. Sie können eigene oder nach Vorgabe anderer qualitativ hochwertige Charaktere (ausgeprägte, unverwechselbare, individuelle Eigenschaften und Wesensmerkmale / Lesbarkeit) in verschiedenen Techniken für den Einsatz in Print- und neuen digitalen Medien entwickeln und realisieren. Sie verstehen die Grundregeln der Darstellung von Körpersprache und menschlichen Charakterzügen.</p>	
2	<p><b>Inhalte</b>            Charakter Design bedient sich einer globalen Sprache. Virtuelle Figuren bieten unendlich viele Möglichkeiten, Geschichten zu erzählen oder Emotionen hervorzurufen.            Es wird unter Anderem Fragen nachgegangen, wie man einen Charakter definiert und welche kreativen Klischees eingesetzt werden können, oder wie eine Figur lesbar wird.            Analyse der visuellen Aspekte menschlicher Eigenschaften und Charaktertypen. Hervorbringung und Darstellung von Nicht-Sichtbarem, von physischen zu psychischen Aspekten eines Charakters. Erweiterung der Darstellung des Physischen um das Psychologische und Emotionale. Darstellung von Körpersprache und menschlichen Charakterzügen in angewandten oder freien/eigenen Projekten.            Entwicklung und Ausarbeitung eines Charakters in geeigneten Darstellungstechniken.            Analyse der Auswirkungen von Technik auf die Produktion.</p>	
3	<p><b>Lehrformen</b>            Seminaristischer Unterricht, Projektarbeit</p>	
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>            Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer, Animation 1, Animation 2</p>	
5	<p><b>Prüfungsformen</b>            §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder            §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft (B)</p>	
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>            Bestehen der Modulprüfung</p>	
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>            keine</p>	



## Animation 4 | Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2160	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	ANI4	
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>	
	Credit(s) *Note/210	
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>	
	Prof. Dipl. Anim. Peter Kaboth	
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>	

## Animation 5 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2161	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	ANI5	

<b>1</b>	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Schwerpunkt: Animation im städtischen Kontext                  Dass Objekte – alles, was der Mensch je gebaut hat, vom Löffel bis zur Stadt oder dem Web – eine tiefere Bedeutung haben, ist nichts Neues.                  Das Band zwischen Menschen und Objekten geht weit über die reine Funktionalität hinaus. Die Beziehung ist seit jeher aufgeladen mit Emotionen - von Partnerschaft über Freundschaft (Der Metzger und sein Messer) bis hin zur Liebe (Hipster - Jutebeutel) oder gar Hass.                  Das war schon immer so, lange bevor Designpropheten im ausgehenden zwanzigsten Jahrhundert eine Erleuchtung hatten und die Ära des „emotional Designs“ ausriefen!                  In der Veranstaltung geht es vor Allem darum, die Wahrnehmung von Objekten und Orten zu unterminieren.</p>
<b>2</b>	<p><b>Inhalte</b>                  Vertiefung der Fertigkeiten im Zeichnen und Animieren sowie der Bildproduktion mit Dialog                  Integration 3D / Videomaterial, Set Extentions, analoge vs. digitale VFX, Compositing, Montage, Musik / Ton</p>
<b>3</b>	<p><b>Lehrformen</b>                  Seminaristischer Unterricht, Projekt-/Gruppenarbeit</p>
<b>4</b>	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Formal: Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer                  Inhaltlich: Mathematik, Grundlagen der Informatik 1, Grundlagen der Gestaltung 1, Medientechnik, Grundlagen der Bildverarbeitung, Wissenschaftliches Arbeiten</p>
<b>5</b>	<p><b>Prüfungsformen</b>                  §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, - technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder                  §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, - technik und/oder Medienwirtschaft (B)</p>
<b>6</b>	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
<b>7</b>	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>

## Animation 5 | Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2161	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	ANI5	
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl. Anim. Peter Kaboth	
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>	

## AV-Aufnahme 2 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

Modulnummer	Workload	Credits
2152	300 h	10
Studiensemester	Häufigkeit des Angebot	Dauer
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
geplante Gruppengröße	Kurzzeichen	Prüfungsnummer
a) 20-30 Studierende	AVA2	
1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Selbständige Organisation, Aufnahme und Nachbearbeitung von Reportagen, Magazinbeiträgen und Interviews.	
2	<b>Inhalte</b> Beherrschung verschiedener Interview-Situationen mit mehreren Kameras und Mikrofonen. Aufnahme von zum Drehbuch und Thema passenden O-Tönen, Schnittbildern, Atmo-Tönen und Off-Texten. Umsetzung eines Themas in Bild und Ton.	
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, Bearbeitung von Aufgabenstellungen mit Korrektur	
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	
5	<b>Prüfungsformen</b> BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B) oder § 16 Klausurarbeit	
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine	
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. Ing. Jochem Berlemann	
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>	

## Audiodesign - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2179	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	AUD	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Die Studierenden bearbeiten eine konkrete Problemstellung aus dem Bereich Audio. Hierbei kann es sich um die Bereiche Mischen und Mastern, Aufnahme eines Projektes (Musikstück, Hörspiel) und Klangdesign handeln. Den Studierenden werden tief gehende Erkenntnisse im Bereich der Audiotbearbeitung vermittelt, die an aktuelle Studiostandards angepasst sind.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Anhand eines konkreten Projektes (Musikproduktion, Trailer/Jingle-Produktion, Hörspielproduktion, Produktion für eine Audioinstallation) werden tief gehende Kenntnisse in der Audiotbearbeitung mit einer DAW vermittelt. Während Aufnahme und Mischung werden die Studierenden im Umgang mit aktuellem Studioequipment (Mischpulte, Konsolen, Outboard, Plug-Ins) ausgebildet. Darüber hinaus werden an konkreten Beispielen unterschiedliche Möglichkeiten der Mikrofonierung und ggf. der Audio-Übertragung (Madi, Netzwerk etc.) vermittelt.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Übungen mit begleitenden Theorieeinheiten (V)</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer                  Inhaltlich: Sicherer Umgang mit den grundlegenden Funktionen einer DAW und eines Mischpultes.</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  Bearbeitung einer Aufgabenstellung mit schriftlicher Erläuterung (§21 BPO)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestandene Modulprüfung (inkl. Schriftl. Erläuterung)</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

## Audiovisuelles Design - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2161	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	AD	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Thematische und dramaturgische Entwicklung eigenständiger Konzeptionen; Planung und Umsetzung komplexer audiovisueller Formen.
2	<b>Inhalte</b> Kombination der Elemente audiovisueller Gestaltung: Film, Ton, Bild, Text, Grafik, u.a.; Varianten der Zeitgestaltung; Entwicklung audiovisueller Dramaturgien; Montage / Collageprinzipien; audiovisuelle Präsentations- und Entwurfstechniken; fortgeschrittene computergestützt Postproduktion sowie Compositing.
3	<b>Lehrformen</b>
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> Bearbeitung einer Aufgabenstellung mit schriftlicher Erläuterung (§21 BPO)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestandene Modulprüfung (inkl. Schriftl. Erläuterung)
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>  keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl. –Des. Heizo Schulze
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Buchführung und Bilanzierung -Bich Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

Modulnummer	Workload	Credits
2187	300 h	10
Studiensemester	Häufigkeit des Angebot	Dauer
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
geplante Gruppengröße	Kurzzeichen	Prüfungsnummer
a) 20-30 Studierende	BB	
1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Die Studierenden kennen die Grundlagen des internen und externen Rechnungswesens. Sie kennen die grundlegenden nationalen Rechnungslegungsvorschriften und können sie anwenden.	
2	<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundgedanke der doppelten Buchführung</li> <li>• Inventur und Inventar, Bilanz, Bestandskonten, Erfolgskonten, Buchung von Geschäftsvorfällen, rechtliche Grundlagen der (externen) Rechnungslegung</li> <li>• Bestandteile des Jahresabschlusses, zeitliche Abgrenzung, Bilanzierung und Bewertung, Jahresabschlussprüfung, Jahresabschlussanalyse</li> </ul>	
3	<b>Lehrformen</b> Seminaristische Vorlesung mit dem Einsatz von Tafel, Präsentationsfolien und Computer.	
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	
5	<b>Prüfungsformen</b> BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)	
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> Integrierter Studiengang Produktion und Wirtschaft FB 7	
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof.'in Dr. rer. pol. Elke Kottmann	
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>	

## Computergrafik 2 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2154	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	CG2	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>
2	<b>Inhalte</b> Theorie:Ausbau der Kenntnisse eines 3D-Programmes. Animationstechniken in einem 3d-Programm: inverse Kinematik, Morphing, Bones, Modifier zur Animation, Beleuchtungstechniken für größere Szenen, Partikelsysteme, Grundlagen Compositing, Rendern mit Masken, Filmlook: Kameraeigenschaften, Tiefenschärfe, Bewegungsunschärfe, Verwendung von Charakteren und Bäumen. Analyse und Kritik von 3D-Beispielen. Praxis:Erstellen von umfangreichen Szenen mit Animationen und Filmlook
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, praktische Übungen
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b>  BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft (B)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>



## Computergrafik 3 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2155	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	CG3	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Erstellung eines 3D-Modells und einer Animation mit einem hochwertigen Renderin
2	<b>Inhalte</b> Einarbeitung in ein zweites professionelles 3D-Modellierungs- und Animationsprogramm. Kennlernen der Grundlagen, Herangehensweisen, Methoden, prinzipielle Unterschiede zu den anderen Programmen, Herausarbeiten der Vorteile
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, praktische Übungen
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> § 17 Programmierarbeit, § 21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, - technik,- und/oder Medienwirtschaft (B) oder Bearbeitung einer Aufgabenstellung mit Präsentation (BP)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Computergrafik 4 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

Modulnummer	Workload	Credits
2156	300 h	10
Studiensemester	Häufigkeit des Angebot	Dauer
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
geplante Gruppengröße	Kurzzeichen	Prüfungsnummer
a) 20-30 Studierende	CG4	
1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Einarbeitung in das Vicon-Motion Capture-System Charakterstudien. Auswahl eines geeigneten Charakters Aufnahme der Bewegungsdaten Umsetzung der Bewegungsdaten auf einen virtuellen Charakter.	
2	<b>Inhalte</b> Theorie: Charaktermodellung und Animation Grundlagen des Charaktermodellings, Charakteranimation, Motion Capture Praxis: Erstellung eines Charakters, Animation mit Motion Capture u.a. Animationstechnologien	
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, praktische Übungen	
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	
5	<b>Prüfungsformen</b>  §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, - technik und/oder Medienwirtschaft (B)	
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine	
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock	
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>	

## Computergrafik 5 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2157	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	CG5	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>          Konzeptionelles Arbeiten, Aufgabenverteilung, Controlling, Umgang mit komplexen Szenen          Regie im Animationsfilm          Kreatives Arbeiten mit neuen Technologien in Kombination mit Computergrafik,          Zusammenwirken mit Musik, Sprechern, Geräuschen</p>
2	<p><b>Inhalte</b>          Theorie: Erstellen eines Animationsfilmes, Workflow, Storytelling, Strukturierung komplexer Szenen          Praxis: Erstellung eines Animationsfilmes mit hauptsächlich 3d-Technologien</p>
3	<p><b>Lehrformen</b></p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>          Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>          §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, - technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder          §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, - technik und/oder Medienwirtschaft (B)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>          Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>          keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>          Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>          Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

## Controlling - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2188	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	CO	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Die Studierenden kennen Aufgaben und Instrumente des Controllings und können Zielsetzung, Planung, Überwachung und Steuerung in einen Gesamtprozess einordnen.
2	<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundidee und Aufgaben des Controlling, Controlling als Führungskonzept</li> <li>• Controllinginstrumente: Kostenrechnungssysteme auf Vollkosten- oder Teilkostenbasis (Plankostenrechnung), Deckungsbeitragsrechnung, Break-Even-Analyse zur Risikobeurteilung, Abweichungsanalyse, Prozesskostenrechnung (Gemeinkosten steuern), Target Costing, Steuerungsinstrumente Erfolg und Rentabilität</li> <li>• Berichten und Informieren: Berichtswesen, Management-Informationssystem</li> <li>• Unternehmensanalyse: Krisenmanagement</li> </ul>
3	<b>Lehrformen</b> Seminaristische Vorlesung mit dem Einsatz von Tafel, Präsentationsfolien und Computer.
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> Klausur/ mündliche Prüfung/ Ausarbeitung mit Präsentation
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> Integrierter Studiengang Produktion und Wirtschaft FB 7
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof.'in Dr. rer. pol. Elke Kottmann
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Dramaturgie 2 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2182	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	DR2	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Selbständiges Verfassen eines Drehbuchs für einen fiktionalen Kurzfilm oder einen narrativen Dokumentarfilm.
2	<b>Inhalte</b> Es werden grundlegende Elemente dramatischen Erzählens vertieft. Erlern werden die Grundlagen des Drehbuchsreibens für fiktionale und dokumentarische Formate. Ziel ist die Erstellung eines eigenen Drehbuchs.
3	<b>Lehrformen</b> Projektarbeit, Gruppenarbeit
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> Klausur/ mündliche Prüfung/ Ausarbeitung mit Präsentation
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> Integrierter Studiengang Produktion und Wirtschaft FB 7
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl. Prod., Ass.-jur. Kathrin Lemme
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Eventmanagement 1 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

Modulnummer	Workload	Credits
2191	300 h	10
Studiensemester	Häufigkeit des Angebot	Dauer
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
geplante Gruppengröße	Kurzzeichen	Prüfungsnummer
a) 20-30 Studierende	EM1	
1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Einblick in Projektmanagement/ Eventtechniken / Live-Produktion	
2	<b>Inhalte</b> Erarbeitung einer Fernseh-Live-Produktion / Interviewtechniken / Übertragungstechnik Projektmanagement / Einführung Eventmanagement / Kreativtechniken / Teamarbeit/ Teamführung Einführung in die Veranstaltungstechnik / Sicherheit / Vorschriften/ Praxiswissen	
3	<b>Lehrformen</b> seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten, Live-Produktion	
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	
5	<b>Prüfungsformen</b> 1. Durchführung einer Live-Produktion 2. Abschlussprüfung Multiple Choice (schriftlich)	
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestandene Modulklausur sowie aktive und erfolgreiche Mitarbeit am Live-Projekt	
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine	
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Tom Kentner	
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>	

## Eventmanagement 2 | Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2192	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	EM2	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>
2	<b>Inhalte</b>
3	<b>Lehrformen</b>
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b>
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Tom Kentner
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Film 2 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2183	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	FM2	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Selbständige Herstellung eines Kurzfilms von der ersten Idee bis zu seiner Fertigstellung.
2	<b>Inhalte</b> Vermittelt werden grundlegende Kenntnisse zur Planung und Umsetzung eines Kurzfilms unter Berücksichtigung professioneller Arbeitsteilung in Produktion, Drehbuch, Regie, Kamera, Produktionsdesign und Schnitt.
3	<b>Lehrformen</b> seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabenstellung (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP2014) lt. §21 BPO
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl. Prod., Ass.-jur. Kathrin Lemme
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>



## Film 3 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2183	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	FM2	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Praktische Umsetzung von dokumentarischen Projektideen, Selbständige Herstellung eines eigenen Kurzdokumentarfilms.
2	<b>Inhalte</b> Erlern werden grundlegende Kenntnisse der Analyse narrativer Dokumentarfilme mit der Möglichkeit, eigene Projekte zu entwickeln, planen und durchzuführen. Vermittelt werden zudem Fachkenntnisse zum Dokumentarfilmmarkt und Finanzierungswege und -strukturen in Deutschland.
3	<b>Lehrformen</b> seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabenstellung (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP2014) lt. §21 BPO
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl. Prod., Ass.-jur. Kathrin Lemme
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Film 4 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2183	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	FM2	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>
2	<b>Inhalte</b> Vermittelt werden die Grundlagen der Regiearbeit bei Spielfilmen. Dabei wird ein Schwerpunkt auf die Arbeit mit den Schauspielern gelegt. Erlernt werden die Grundlagen der Schauspielführung, der Inszenierung für die Kamera sowie die Auflösung von Szenen in unterschiedliche Einstellungsgrößen.
3	<b>Lehrformen</b> seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabenstellung (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP2014) lt. §21 BPO
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl. Prod., Ass.-jur. Kathrin Lemme
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Film 5 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2183	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	FM2	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Inhalte:                  Crossmedia Strategien, Nonlineare Narration                  Erlern wird die Entwicklung von Projekten, die zur Verwendung auf unterschiedlichen Plattformen geeignet sind. Dabei werden Strategien und Konzepte erarbeitet, um fiktionale und dokumentarische Narrationen für die parallele Verwendung in unterschiedlichen Medien (Multi-Channel) zu erstellen. Ein Schwerpunkt besteht im Aufspüren und Analysieren neuer medialer Entwicklungen jenseits gängiger Fernsehformate. Die Veranstaltung bietet die Möglichkeit eigene Crossmediaprojekte zu entwickeln und zu realisieren.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabenstellung (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP2014) lt. §21 BPO</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  Prof. Dipl. Prod., Ass.-jur. Kathrin Lemme</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

## Gestalterische Ausdrucksmittel - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2163	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	GA	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Eine ständige Bereitschaft zur Reflexion bildet u. a. die zu vermittelnde Voraussetzung für die Entwicklung kreativer Fähigkeiten und gestalterischem Ausdruck in der visuellen Kommunikation.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Wahrnehmen-Gestalten-Darstellen Analyse und Neuinterpretationen von gestalterischen Ausdrucksmitteln (visuell, akustisch, haptisch) und Gestaltungstechniken. Kreative Visualisierungen auf unterschiedlichsten analogen und elektronischen medialen Trägern thematisieren die Komposition und Inszenierung von Realität und Illusion. Schlüssige (Text-Bild) -konzepte werden als beispielhafte Sequenzen realisiert.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b></p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

## Filmgeschäftsführung - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2190	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	FGF	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Die Teilnehmer erwerben Grundkenntnisse über die rechtlichen Rahmenbedingungen und werden so in die Lage versetzt, ausgewählte steuerliche, arbeitsrechtliche und sozialversicherungsrechtliche Fragestellungen selbständig zu bearbeiten.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Vermittelt wird das Berufsbild der Filmgeschäftsführung bei Film- und Fernsehproduktionen mit seinen Hauptelementen Kostenrechnung, Finanz- und Lohnbuchhaltung. Die grundlegenden Aufgaben sowie die praktischen Tätigkeiten bei der Vorbereitung, der Durchführung und der Abwicklung eines Filmprojektes werden veranschaulicht, die Standardsoftware (z.B. Sesam FiBu) wird vorgestellt.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Vorlesung, seminaristisches Arbeiten, Projekt- und Gruppenarbeiten</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabenstellung (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP) lt. §21 BPO oder § 16 Klausur</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  Prof. Dipl. Prod., Ass.-jur. Kathrin Lemme</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

## Fotografie - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2168	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	FO	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Einsatz von Fotokameras und Studioliicht für verschiedene Themenkreise. Ein vorgegebener Themenkreis wird fotografisch in eine mehrteilige Bildstrecke umgesetzt. Schulung des Sehens und des Denkens ins Bildern.</p>
2	<p><b>Inhalte</b> Es werden die technischen und gestalterischen Grundlagen der Fotografie in Seminaren und praktischen Anwendungen vermittelt. Kamerafunktionen, die Wirkungsweise und Einsatzmöglichkeiten unterschiedlicher Objektive, der Umgang mit Studioblitztechnik und die Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung werden behandelt. Motivfindung-/Umsetzung, Bildkomposition und die inhaltliche und dramaturgische Aufbereitung von komplexen Bildstrecken und deren Präsentation sind weitere zentrale Themen des Kurses. Einblicke in die Fotogeschichte und deren Entwicklungen bis in die jüngste Gegenwart unterstützen ein komplexes Verständnis für die Besonderheiten des Mediums Fotografie.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht und Praktika</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b> BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Dipl. Fotodes. Dirk Schelpmeier</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

## Gestalterische Ausdrucksmittel - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2163	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	GA	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Eine ständige Bereitschaft zur Reflexion bildet u. a. die zu vermittelnde Voraussetzung für die Entwicklung kreativer Fähigkeiten und gestalterischem Ausdruck in der visuellen Kommunikation.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Wahrnehmen-Gestalten-Darstellen Analyse und Neuinterpretationen von gestalterischen Ausdrucksmitteln (visuell, akustisch, haptisch) und Gestaltungstechniken. Kreative Visualisierungen auf unterschiedlichsten analogen und elektronischen medialen Trägern thematisieren die Komposition und Inszenierung von Realität und Illusion. Schlüssige (Text-Bild) -konzepte werden als beispielhafte Sequenzen realisiert.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b></p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

## Grafikdesign 2 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2164	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	GD2	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Eigenständiger Entwurf eines CD für Printmedien. Vom digitalen Entwurf bis zu belichtungsreifen Dateien.
2	<b>Inhalte</b> Corporate Identity Corporate Design - Corporate Communication - Corporate Behaviour Formale Gestaltungskonstanten Logo, Farbe, Bilder, Typografie als Informationsmittel, Typografie als Gestaltungsmittel Gestaltungsprinzipien Grundkonzeption, Feinkonzeption, Thema und Metapher, Stil und Stilrichtung: CD-Manuell Mediale Erweiterungen Transfer eines CD: www, Image CD/DVD, Image Video, DVD, CD-ROM
3	<b>Lehrformen</b>
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>



## Grafikdesign 3 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2165	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	GD3	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Ziel ist, das visuelle Differenzierungs- und Urteilsvermögen durch Analyse und Anwendung zu schärfen.
2	<b>Inhalte</b> Zu gestalten heißt in diesem Fall, die Gesetzmäßigkeiten der visuelle Wahrnehmung zu analysieren und anzuwenden d.h. Bildexperimente darzustellen, (interaktiv) neu zu interpretieren, in verständlichen Zusammenhängen einzubetten und zu präsentieren.
3	<b>Lehrformen</b>
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Grafikdesign 4 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2166	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	GD4	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>  Ziel ist, das „typographische Vokabular“ (der Studierenden) durch die Entwicklung von zeitbasierten visuellen Kompositionen/Projekten zu erweitern.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>  Titel: „type in motion: designing for time and space“  Interpretation von: space („stage“): Struktur, Strategie, form(„actors“): Text, Bild, sound, unterstützende Elemente time („event“): Bewegung, Sequenz durch den Einsatz von u.a.:  Schrifttype, -schnitt, -größe, -mix, ... Anordnung, Richtung, Hierarchie, Tiefenschärfe, layering, transformation, Rhythmus, Geschwindigkeit, ...  Konzeption, Gestaltung, Realisation von motion graphics Projekten: broadcastdesign (channel identities, ...) film design (filmopener, trailer, commercials, ...) music video, interface design (web, games, ...)</p>
3	<p><b>Lehrformen</b></p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>  BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>  Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

## Grundlagen der Wahrnehmung - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2167	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	GW	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Sichere Kriterien bei der Lösung ästhetischer Fragen. Festigung der eigenen Urteilsfindung.
2	<b>Inhalte</b> Visuelle Wahrnehmung und Gesetze des Sehens. Grundlagen der Gestalt-Psychologie: Subjektive und objektive Wahrnehmung. Wertendes Sehen und die „Figurbildungsgesetze“. Entstehung von „Ausdruck“.
3	<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Axel Seyler
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Journalismus 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2177	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
1. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	JOU2	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>          Ziel und Schwerpunkt des WPF ist es, die Studierenden in das selbstständige journalistische Arbeiten einzuführen und die Abläufe innerhalb einer Redaktion praxisnah zu vermitteln. Die Studierenden lernen im Wahlpflichtfach eine eigene Redaktion aufzubauen und zu führen. Zum Semesterende wird ein multimediales Magazin als Ergebnis der redaktionellen Arbeit veröffentlicht.          Im Rahmen der Vorlesung berichten aktive „Medienmacher“ in einzelnen Gastvorträgen aus Ihrem Beruf und beleuchten u.a. das Thema Recherchemethoden.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>          Im WPF Journalismus 2 wird eine komplette Redaktionsinfrastruktur aufgebaut und betrieben. Die Studierenden erstellen, innerhalb der eigenen Redaktion selbst organisiert, verschiedene journalistische Produkte, die zum Semesterende in ein multimediales Magazin münden. Diese Produkte sind Beiträge für die Medien Print, Hörfunk, Fernsehen oder Internet. Die Darstellungsformen werden von der Redaktion festgelegt.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>          seminaristischer Unterricht mit Projektarbeiten</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>          keine</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>          Bearbeitung einer Aufgabenstellung mit schriftlicher Erläuterung (BE) lt. §21 BPO</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>          Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>          keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>          Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>          Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg</p>
10	<p><b>Sonstige Information / Literatur</b></p>

## Journalismus 3 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2178	150 h	5
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
1. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung b) Übung	4 SWS / 60 h	90 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 70 Studierende b) 15-20 Studierende	JOU3	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Ziel und Schwerpunkt des WPF ist es, den Studierenden die Recherche und die Umsetzung eines komplexen, langfristigen Themas zu vermitteln. Anschließend soll mit einer festen Abgabefrist ein journalistisches Produkt für ein zuvor bestimmtes Medium erstellt werden. Im WPF wird darüber hinaus die Vermarktung eigener Themen an unterschiedliche Redaktionen vermittelt. Die Studierenden sind im Anschluß an das WPF in der Lage selbstständig Themen zu entwickeln und anzubieten.</p>
2	<p><b>Inhalte</b> Im WPF Journalismus 3 wird ein komplexes Thema multimedial von den Studierenden umgesetzt. Dies beinhaltet die gemeinsame Auswahl des Themas, die Verteilung der Aufgaben für Ergebnisse in verschiedenen Medien (Print, Hörfunk, Fernsehen, Internet) und die redaktionelle Betreuung der Einzelprojekte. Alternativ kann zu einem Oberthema auch ein Hörfunk-Feature oder eine längere Filmdokumentation umgesetzt werden.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b> seminaristischer Unterricht mit Projektarbeiten</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b> keine</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b> Bearbeitung einer Aufgabenstellung mit schriftlicher Erläuterung (BE) lt. §21 BPO</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg</p>
10	<p><b>Sonstige Information / Literatur</b></p>

## Kosten- und Leistungsrechnung - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

Modulnummer	Workload	Credits
2189	300 h	10
Studiensemester	Häufigkeit des Angebot	Dauer
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
geplante Gruppengröße	Kurzzeichen	Prüfungsnummer
a) 20-30 Studierende	LK	
1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Die Studierenden kennen die gängigen Verfahren der Kosten- und Leistungsrechnung und können sie bewerten. Sie beherrschen Instrumente zur Erfassung, Zurechnung, Kontrolle und Analyse der betrieblichen Leistungen und können die hierfür getätigten Kosten verrechnen.	
2	<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kostenartenrechnung: Kostenarten, Erfassung und Bewertung ausgewählter Kostenarten, Leistungsarten- und Leistungsrechnung</li> <li>• Kostenstellenrechnung: Kosten- und Leistungsstellen, Betriebsabrechnungsbogen (BAB), Zuschlagssätze, Innerbetriebliche Leistungsverrechnung</li> <li>• Kostenträgerrechnung: Bestimmung und Berechnung von Kostenträger, und Kostenträgerrechnung, Kostenträgerzeitrechnung, Kalkulation (Kostenträger-Stückrechnung), Anwendungen</li> <li>• Kostenplanung: Plankostenrechnung, Kostenkontrolle und –analyse</li> </ul>	
3	<b>Lehrformen</b> Seminaristische Vorlesung mit dem Einsatz von Tafel, Präsentationsfolien und Computer.	
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	
5	<b>Prüfungsformen</b> BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)	
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> Integrierter Studiengang Produktion und Wirtschaft FB 7	
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof.'in Dr. rer. pol. Elke Kottmann	
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>	

# Mediendesign 1 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2169	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	MD1	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Inhaltliche, konzeptionelle und gestalterische Analyse, Entwicklung, Umsetzung und Präsentation einer interaktiven Anwendung: mobile Devices, Internetseiten, Webanimationen, o.ä. ...
2	<b>Inhalte</b> Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine: Interfacedesign. Anhand von praxis- und problemorientierten Aufgaben werden die Schnittstellen von Bedeutung, Interpretation, Struktur und Navigation untersucht. Schwerpunkt ist die Gestaltung von Interfaces mit interaktiver Narration.
3	<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl. -Des. Heizo Schulze
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Mediendesign 2 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2170	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	MD2	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Inhaltliche, konzeptionelle und gestalterische Analyse, Entwicklung, Umsetzung und Präsentation einer interaktiven Anwendung: virtuelle Räume, Autorensysteme, POS/POI Systeme, o.ä. ...
2	<b>Inhalte</b> Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine: mediale Immersion. Unter Einbeziehung von nonlinearen Methoden werden die Begriffe Raum, Zeit und Interaktion miteinander verbunden und medial aufbereitet..
3	<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dipl. -Des. Heizo Schulze
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>



## Medienmanagement - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2172	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	MM	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Erwerb von Kenntnissen über Prozessabläufe in Medienunternehmen mit Schwerpunkt Fernsehen, rechtliche und politische Grundlagen der Medienlandschaft in Deutschland
2	<b>Inhalte</b> Werberichtlinien in Deutschland, Erstellung eigener Nachrichtensendungen (Planung, Themenauswahl, Anordnung innerhalb der Sendung), Erstellung eines Programmschemas für werbefinanziertes Fernsehen (Programmablauf von der Langfristplanung bis zum Kurzablauf), Programmeinkauf, On-Air-Promotion, Zuschauer- und Marktforschung im Fernsehen, IT-Systeme zur Programmplanung, Programmeinkauf und Redaktionssysteme.
3	<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht, interaktive Erarbeitung von Lösungen zu praktischen Aufgabenstellungen.
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> Alternativ: Präsentation (§19), Präsentation mit schriftlicher Zusammenfassung (§20), Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus dem Bereich Medienwirtschaft mit Präsentation oder schriftlicher Erläuterung (§21)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Medienprogrammierung 2 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2173	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	MPR 2	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Selbstständige Entwicklung einfacher Applikationen für iOS.
2	<b>Inhalte</b> Sprachelemente und Strukturen von Objective-C, Einführung in die Entwicklungsumgebung Xcode.
3	<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht, interaktive Erarbeitung von Lösungen zu praktischen Aufgabenstellungen am Rechner.
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> § 21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus dem Bereich Medieninformatik mit Präsentation (BP) oder schriftlicher Erläuterung (BE)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Medienprogrammierung 3 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2174	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	MPR3	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Selbstständige Entwicklung einfacher interaktiver Webanwendungen auf Basis von PHP, Entwurf und Aufbau einfacher Datenbanken
2	<b>Inhalte</b> Sprachelemente und Strukturen von PHP, Grundlagen von Datenbanken und Datenbankabfragesprachen (Architektur, Entwurf, SQL), Installation, Funktion und Zusammenspiel notwendiger Komponenten (Webserver, Datenbankserver), Erstellung interaktiver Webseiten (z.B. Formulare),
3	<b>Lehrformen</b> Lehrformen Seminaristischer Unterricht, interaktive Erarbeitung von Lösungen zu praktischen Aufgabenstellungen am Rechner.
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> § 21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus dem Bereich Medieninformatik mit Präsentation (BP) oder schriftlicher Erläuterung (BE)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Medienprogrammierung 4 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2175	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	MPR4	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Noch nicht festgelegt, da das Modul bislang noch nicht angeboten wurde.
2	<b>Inhalte</b> siehe oben
3	<b>Lehrformen</b> siehe oben
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> § 21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus dem Bereich Medieninformatik mit Präsentation (BP) oder schriftlicher Erläuterung (BE)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Medienprogrammierung 5 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2176	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	MPR5	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Noch nicht festgelegt, da das Modul bislang noch nicht angeboten wurde.
2	<b>Inhalte</b> siehe oben
3	<b>Lehrformen</b> siehe oben
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b> § 21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus dem Bereich Medieninformatik mit Präsentation (BP) oder schriftlicher Erläuterung (BE)
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>

## Multi-Channel-Audio - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2153	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	MCA	
1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Die Studierenden sollten in der Lage sein, für Video-DVD´s zu einem Video passende Multi-Channel-Produktionen oder Hörspiele in Dolby Digital 5.1 zu erstellen (Aufnahme, Schnitt/Synchronisation, Layering, Panning, Mastering, Codierung in .ac3)	
2	<b>Inhalte</b> Einführung in Protocols, die Dolby-Technologie und das Surround-Studio. Einführung in Multichannel (MC)-Audio, Raumakustik und Hörpsychologie sowie Bild/Ton-Wirkung. Monitoring, Metadaten, Bass-Management. Aufnahme von O-Tönen und Atmo für Multi-Channel-Produktionen. Erstellung von Multi-Channel-Produktionen für Video-DVD (Editing, Layering, Panning, Mastering).	
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, praktische Aufgabenstellungen mit Korrektur	
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	
5	<b>Prüfungsformen</b> BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)	
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine	
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. Ing. Jochem Berlemann	
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>	

## Musikinformatik 1 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

Modulnummer	Workload	Credits
2194	300 h	10
Studiensemester	Häufigkeit des Angebot	Dauer
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
geplante Gruppengröße	Kurzzeichen	Prüfungsnummer
a) 20-30 Studierende	MI1	
1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden Klänge und Musik mittels grafischer Audioprogrammier-sprachen erzeugen.	
2	<b>Inhalte</b>  - Grundlagen der Klangsynthese und Musikgenerierung - Audioprogrammierung mit grafischen Programmiersprachen, z.B. PureData oder Max/MSP	
3	<b>Lehrformen</b> Vorlesung, praktische Aufgabenstellungen	
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	
5	<b>Prüfungsformen</b> Bearbeitung einer Aufgabe mit Präsentation und schriftlicher Ausarbeitung	
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung	
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine	
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210	
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b> Prof. Dr. Aristotelis Hadjakos	
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>	

## Musikinformatik 2 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2195	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	MI2	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>          Nach Abschluss des Moduls beherrschen die Studierenden grundlegende Techniken und Methoden, um be- greifbare musikalische Interfaces zu entwickeln.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>          - Audioprogrammierung mit textuellen Programmiersprachen, z.B. SuperCollider          - Anbindung von Controllern, Sensoren und Aktuatoren, z.B. mit Arduino</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>          Vorlesung, praktische Aufgabenstellungen</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>          Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>          Bearbeitung einer Aufgabe mit Präsentation und schriftlicher Ausarbeitung</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>          Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>          keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>          Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>          Prof. Dr. Aristotelis Hadjakos</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>



## Typografie | Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2171	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	TY	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Wissen erlangen über die Hintergründe zu geschichtlichen, formalen und gestalterischen Aspekten von Typografie, üben und erproben der Möglichkeiten typografischer Gestaltung in Print- und Screenlayouts, Sensibilisierung für Schrift.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Typografische Grundbegriffe, Schriftenordnung und -geschichte, Gestaltung von Print- und Screenlayouts mit vorhandenen Satzschriften, Schriftenauswahl, Schriftmischung, bewegte Typografie Begleitung und Korrektur von Übungsaufgaben.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Seminaristischer Unterricht</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  Dipl.-Ing. Martin Engeleit</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

## Videonachbearbeitung - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2181	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	VN	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>  Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen  Grundkenntnisse im Bereich Compositing; Entwurf, Konzeption, Bearbeitung und Organisation von Projekten mit komplexem Quellmaterial.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>  Der Musikclip bietet das größte Experimentierfeld zur Entwicklung neuer audiovisueller Gestaltungsformen und plündert gleichzeitig die gesamte bildsprachliche Tradition des experimentellen Films, der Animationsgeschichte und der Videokunst. Im spielerischen Umgang mit den Produktionsmöglichkeiten der digitalen Videotechnologien können heute laufend weitere innovative Ideen und bildsprachliche Konzepte entdeckt werden. Dazu gehören u.a. außergewöhnliche Schnitttechniken, Bildverfremdungen, Bluebox und Layering, Speedeffekte, Texturen, Filter, elektronische Malerei, Morph, Splitscreen, Kombinationen von 2D/3D-Techniken, u.ä.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b></p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>  BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>  Prof. Dipl. –Des. Heizo Schulze</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

## Webdesign - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2162	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	WD	

1	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>                  Die aus der Konzeption und den Gestaltungsübungen entstandenen Ergebnisse werden am Computer mit geeigneten Werkzeugen (z.B.: Adobe Dreamweaver, Photoshop, Flash, etc.) umgesetzt. Neben den praktischen Tätigkeiten bilden theoretische Aspekte zu den Themen Anforderungsmanagement, Leitbildentwicklung, Typisierung, Layout, Benutzungsführung, Farbenlehre- und Farbpsychologie, Barrierefreies Webdesign etc. einen wichtigen Baustein für diese Veranstaltung.</p>
2	<p><b>Inhalte</b>                  Im Rahmen der Lehrveranstaltung wird in kleinen Teams eine Website erstellt und präsentiert. Hierbei werden alle Phasen eines Webprojektes durchlaufen: Von der Auftragsklärung, über die Ideenfindung und Konzeption bis zur Umsetzung und Optimierung. Ziel ist die experimentelle Erarbeitung eines bestimmten Themas und dessen ansprechende Umsetzung. Ausgehend von Recherchen, Kreativitätstechniken und besonderen Methoden zur Ideenfindung entsteht eine Website-Konzeption, die abgestimmt auf die Fähigkeiten und Ziele der Gruppenmitglieder umgesetzt wird. Das Konzept und die erstellten Websites werden im Rahmen der Prüfung präsentiert.</p>
3	<p><b>Lehrformen</b>                  Seminaristischer Unterricht</p>
4	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>                  Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer</p>
5	<p><b>Prüfungsformen</b>                  BPO 2014: §21: Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (B)</p>
6	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b>                  Bestehen der Modulprüfung</p>
7	<p><b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b>                  keine</p>
8	<p><b>Stellenwert der Note für die Endnote</b>                  Credit(s) *Note/210</p>
9	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>                  Dipl. Päd. Petra Hinder</p>
10	<p><b>Sonstige Informationen (Literatur)</b></p>

## Medienredaktion - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

<b>Modulnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>
2193	300 h	10
<b>Studiensemester</b>	<b>Häufigkeit des Angebot</b>	<b>Dauer</b>
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
<b>geplante Gruppengröße</b>	<b>Kurzzeichen</b>	<b>Prüfungsnummer</b>
a) 20-30 Studierende	MRED	

1	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b>
2	<b>Inhalte</b>
3	<b>Lehrformen</b>
4	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	<b>Prüfungsformen</b>
6	<b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Bestehen der Modulprüfung
7	<b>Verwendung des Moduls ( in anderen Studiengängen)</b> keine
8	<b>Stellenwert der Note für die Endnote</b> Credit(s) *Note/210
9	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b>
10	<b>Sonstige Informationen (Literatur)</b>