

## 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>