

8
1
P
W

**Modulhandbuch
Medienproduktion B.A.**

Inhaltsverzeichnis

Qualifikationsziele / Intendierte Lernergebnisse	5
Diskrete Mathematik	9
Bildverarbeitung	11
Grundlagen AV-Medien	13
Grundlagen Informatik	17
Grundlagen Gestaltung	19
Grundlagen Gestaltung Bewegtbild	21
Grundlagen Illustration/Animation	23
Postproduktion Video	25
Programmierung 1	27
Einführung 3D Raum/Szene	29
Wissenschaftliches Arbeiten	31
Mediengeschichte	33
Dramaturgie	35
Programmierung 2	37
Journalismus	39
Film	41
Produktion	43
Grafikdesign	45
Interaktionsdesign	47
Computergrafik	49
Animation	51
Medienkonzeption	53
Einführung Medienwissenschaften	55
Englisch	57
Projektmanagement	59
Mediendidaktik	61
Medienrecht	63
Medienprojekt A	65
Entrepreneur	67
Marketing	69
Medienprojekt B	71
Seminar	73
Kurzfilm	75
Dokumentarfilm	77
Schauspielführung	79
Musikvideo	81
Sounddesign	83
Kinematography	85
Multi-Channel-Audio	87
Workflow Film/Video	89
Corporate Design	91

Inhaltsverzeichnis

Editorial Design	93
Interfacedesign	95
Moving Type	97
Typografie	99
Gestalterische Ausdrucksmittel	101
Grundlagen der Wahrnehmung	103
3D-Werkzeuge	105
3D Modelling	107
3D Shading/Rendering	109
Character Design	111
Character Animation	113
Motion Design	115
Experimentelle Animation	117
Mobile Medien 1	119
Mobile Medien 2	121
Datenbanken	123
Musikformatik	125
Medienmanagement	127
Eventmanagement	129
Filmgeschäftsführung	131
BWL	133
Online Medien	135
Kreatives Schreiben	137
Drehbuch	139
Fotografie	141
Mediale Experimente	143
Praktischer Journalismus	145
Journalistik	147
Virtual and Augmented Reality Production	149
Crossmedia	151
Cinema and history	153
Visuelles Erzählen	155
Compositing	157
Effekt Simulation	159
Studioproduktion	161
Producing	163
Virtual Film Production	165
3D Workflow-Optimierung	167
Bachelorarbeit	169
Kolloquium	171

Qualifikationsziele / Intendierte Lernergebnisse

Der Studiengang Medienproduktion qualifiziert die Absolventinnen und Absolventen zu einer fachlich fundierten, selbstständigen und verantwortungsvollen Tätigkeit in der Medienbranche. Im Studienverlauf werden die Studierenden sowohl in wissenschaftlichen, technischen als auch gestalterisch-künstlerischen Aspekten qualifiziert. In den ersten Semestern wird ein breites fachliches Fundament geschaffen, welches die Studierenden in die Lage versetzt, Methoden der Medienproduktion problemorientiert, situationsgerecht und reflektiert anzuwenden. Im weiteren Studienverlauf erfolgt eine individuelle Spezialisierung auf bestimmte Gebiete der medialen Produktion. Die Studierenden werden durch das Entwickeln von Projekt- und Hausarbeiten zu einer problembewussten und selbstständigen Handlungsweise qualifiziert. Im Rahmen von Teamarbeit und Seminararbeit werden sowohl Selbstorganisation als auch Kommunikationsfähigkeit gefördert und vermittelt. Durch die Bearbeitung von Projekten in Kooperation mit externen Partnern werden die Fähigkeiten zum Diskurs mit fachfremden Diskussionspartnern sowie die Einhaltung wirtschaftlicher Rahmenbedingungen ausgebildet.

Für den erfolgreichen Abschluss des Studiengangs sind die im Folgenden aufgeführten Qualifikationsziele/Kompetenzen maßgeblich. Sie kommen in den einzelnen Modulen unterschiedlich zum Tragen und führen dort in ihrer Kombination zu der gewünschten Qualifizierung der Absolventinnen und Absolventen. In den einzelnen Modulbeschreibungen sind jeweils die intendierten Qualifikationsziele (Q1 bis Q6) angegeben.

Q1 – Technische Medienkompetenz: Die Absolventinnen und Absolventen verfügen über ein breites technologisches Wissen, um die vielseitigen Anwendungen medialer Produktionswege methodisch/konzeptionell mit starkem Praxisbezug durchzuführen. Sie kennen die gängigen Instrumente der Medienproduktion, können sie benennen und im Hinblick auf ihre Funktion zur Lösung technischer Problemstellungen unterscheiden und zielsicher anwenden. Sowohl die Abhängigkeiten einzelner Produktionsschritte voneinander, als auch die Querverbindungen bei heterogenen Mischformen können je nach Medieninhalt systematisch erfasst und in Arbeitspaketen mit aktuellen medialen Werkzeugen umgesetzt werden.

Q2 – Gestalterisch-kreative Kompetenzen: Mit dem Abschluss des Bachelors haben die Absolventinnen und Absolventen eine fundierte Orientierung der aktuellen Entwicklungen medialer Gestaltung erworben. Sie kennen die Anforderungen an künstlerische Arbeit im Kontext Medienproduktion und sind in der Lage, unter Rückgriff auf die gängigen Heuristiken des Fachs eigenständig zu neuen Ideen und Problemlöseansätzen für ästhetische Gestaltungsentscheidungen zu gelangen. Insgesamt besitzen die Absolventinnen und Absolventen eine verantwortungsvolle und selbstbewusste gestalterische Kompetenz um ästhetisch sicher Medienprodukte zu entwickeln und zu entwerfen.

Q3 – Professionalisierung: Die Absolventinnen und Absolventen entwickeln einen eigenen handlungsleitenden Werterahmen für ethische und moralische Problemstellungen der Medienproduktion. Sie lernen, angesichts des vielfältigen Einwirkens medialer Inhalte auf gesellschaftlicher Ebene eigenverantwortlich und integer zu handeln. Sie haben Grundwissen in der Planung und Steuerung komplexer Medienprojekte erhalten und sind in der Lage, anhand ihrer fachlichen Kenntnisse forschungs- und anwendungsorientierte Projekte in verteilten Rollen zu bearbeiten. Sie können sich eigene Arbeitspakete selbständig einteilen, mit einem realistischen Zeitplan versehen und in Abstimmung mit anderen zu einem Abschluss bringen. Abhängig vom Projekthalt können sie die erforderlichen Konzepte zur Projektorganisation einsetzen. Sie haben ausgeprägte Fähigkeiten, in interdisziplinären Teams zu arbeiten und dabei Verantwortung zu übernehmen.

Q4 – Wissenschaftliche Kompetenzen: Die Absolventinnen und Absolventen haben fundierte Kenntnisse und Fähigkeiten für die wissenschaftliche Entwicklung und Gestaltung von Medienprodukten erworben. Sie verfügen über grundlegende disziplinäre Kenntnisse und Handlungswissen in der Anwendung wissenschaftlicher Arbeitsweisen im Bereich Medienproduktion. Insbesondere können sie relevante Literatur für Fragestellungen der Medienproduktion selbständig und zielsicher recherchieren, strukturieren und systematisch auswerten. Sie kennen die einschlägigen fachlichen Grundlagendiskurse (etwa im Themenbereich „Medienrezeption und -wirkung“) und können diese in Bezug auf die Medienproduktion einordnen und kritisch reflektieren. Sie kennen die wesentlichen Technologien und Konzepte der Medienproduktion und verfügen über wissenschaftliche Methodenkenntnisse, die es ihnen erlauben, Fragestellungen in ihrem Fachgebiet systematisch zu untersuchen. Sie sind in der Lage, in forschungsorientierten Projekten mitzuarbeiten und sich dabei in allen Phasen der wissenschaftlichen Entwicklung und Gestaltung auf produktive Weise einzubringen. Sie können die Ergebnisse ihrer Arbeit in wissenschaftlichen Berichten systematisch aufbereiten und festhalten, die Arbeitsergebnisse vor Fachpublikum präsentieren und auf wissenschaftlichem Niveau diskutieren. Daneben sind sie in der Lage, ihre Ergebnisse sowie die wissenschaftlichen Entwicklungsschritte in einer auch für Laien verständlichen und wissenschaftlich korrekten Weise darzustellen. Sie beherrschen die fachspezifischen Anforderungen an wissenschaftliche Arbeit und sind in der Lage, ihre Ergebnisse auch in schriftlicher Form entsprechend wissenschaftlicher Standards und Richtlinien auf einheitliche, konzise und strukturierte Weise darzulegen und in Bezug zur aktuellen Forschung zu setzen.

Q5 – Wissensintegration und Weiterbildung: Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, sich selbständig und eigenverantwortlich fortzubilden und ihr Lernen im Hinblick auf konkrete Anforderungen der Medienproduktion zu organisieren. Sie können Informationen und Wissen aus verschiedenen Quellen systematisch recherchieren, beschaffen und auswerten. Anhand von Strategien der Wissensorganisation können sie die gefundenen und exzerpierten Wissensbestände zusammenzuführen und in Kontext zum bestehenden Wissensstand der Disziplin bzw. zu den technischen Bedingungen bringen. Ihre Kenntnisse versetzen die Absolventinnen und Absolventen in die Lage, Komplexität sinnvoll zu reduzieren und bei unvollständiger Informationslage eigene Heuristiken für konkrete Problemstellungen der Medienproduktion zu entwickeln.

Q6 – Persönlichkeitsentwicklung: Die Absolventinnen und Absolventen erwerben grundlegende Kenntnisse und Erfahrungen im Selbstmanagement und der Selbstorganisation. Sie sind in der Lage, realistische Zeitpläne im Hinblick auf die Anforderungen auch komplexerer Medienprojekte zu erstellen, im Projektverlauf sukzessive anzupassen und Fristen einzuhalten. Sie erwerben grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten im kreativen Umgang mit Medien. Sie reflektieren ihre eigene Rolle insbesondere im Rahmen kollaborativer Entwicklungs- und Gestaltungsprojekte und richten ihre Handlungsformen flexibel auf die Anforderungen der Teamarbeit aus. Sie lernen die Herausforderungen und Potenziale der interdisziplinären Zusammenarbeit kennen und erwerben die Fähigkeit, unterschiedliche Denk- und Problemlöseansätze miteinander zu verknüpfen. Sie vertiefen auch durch die Zusammenarbeit mit Partnern außerhalb des Hochschulbereichs ihre sozialen Kompetenzen. Sie sind in der Lage, komplexe Zusammenhänge verständlich und treffend für verschiedene Zielgruppen darzustellen. Die Absolventinnen und Absolventen können sich gesellschaftlich engagieren und die gesellschaftliche Bedeutung ihres beruflichen Handelns reflektieren.

Um den Studierenden die Möglichkeiten einer individuellen fachlichen und zeitgemäßen Schwerpunktsetzung/Profilbildung geben zu können, werden die Wahlpflichtfächer an aktuellen thematischen Entwicklungen entlang ausgerichtet. Die fachlichen Schwerpunktsetzungen im Wahlpflicht-Angebot eines Semesters werden gemeinsam mit den betroffenen Studierenden im vorangehenden Semester festgelegt. Auf spezifische Wünsche wird bei fachlicher "Passung" eingegangen, sofern es sich organisatorisch realisieren lässt.

Die im Studienverlauf zu absolvierenden Medienprojekte stellen eine besondere Lehrform dar. Sie sind interdisziplinär und werden häufig in Kooperation mit externen Partnern durchgeführt. Die Studierenden bewerben sich auf die verschiedenen Gewerke der einzelnen Projekte (z.B. Kamera, Grafik, Animation) und erarbeiten dann in einem Team innerhalb eines Semesters ein mediales Produkt. Regelmäßige Zwischenpräsentationen zur Erarbeitung und Schulung von Präsentationstechniken, eine öffentliche Abschlusspräsentation, eine individuelle Prüfung mit anschließender Feedback-Runde fördert die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden und qualifiziert die Kommunikationsfähigkeit nach Innen (Team) und Außen (Kunde).

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
 Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Diskrete Mathematik					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
1	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	5	150 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§16 Klausurarbeit und E-Klausur	Vorlesung, Übungen, Verwendung von Software (Tabellenkalkulation) Hausaufgaben, Kritik	Prof.in Dr. rer. nat. Marietta Ehret

Qualifikationsziele

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.

Sie lernen ein Verschlüsselungsverfahren kennen und werden befähigt, dieses anzuwenden.

Die üblichen Schwierigkeiten beim Übergang von der Schule zur Hochschule wie Notation mathematischer Terme, äquivalente Umformungen, Herleitungen, Einführung von Bezeichnungen, Umgang mit Abbildungen werden durch Beschäftigung und Übung abgebaut.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1

Lehrinhalte

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.

1. Mengen, Abbildungen, Funktionen (Problematik des Cantorschen Mengenbegriffs, neuere Zugänge dazu, Eigenschaften allgemeiner Fkt., reelle ein- und mehrdimensionale Fkt., sin-, cos-Fkt., grafische Darstellung)
2. Gruppen, Ringe, Körper, Zahlensysteme (natürliche, rationale, reelle, komplexe), Positionssysteme (dezimale, binäre u.a.), Restklassen, Verschlüsselungsverfahren (RSA-Algorithmus)

Literatur

- Huppert, Bertram (2010); Willems, Wolfgang: Lineare Algebra, Vieweg
- Zorich, Vladimir A. (2006): Analysis I, Springer
- Erksso, Kenneth; Estep, Donald; Johnson, Claes (2004): Angewandte Mathematik: Body and Soul, Bd. 1-3, Springer, Berlin, Heidelberg

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dr. rer. nat. Marietta Ehret	Diskrete Mathematik	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Bildverarbeitung

Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
1	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	5	150 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Keine	-	§16 Klausurarbeit und E-Klausur	Vorlesung, Praktikum	Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier	

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben ein Verständnis der Funktion von grundlegenden Algorithmen der digitalen Bildverarbeitung in Theorie und Praxis. Sie sind nach Besuch der Veranstaltung in der Lage eigenständig Kompositionen mit den jeweils optimalen Werkzeugen in der digitalen Bildverarbeitung zu erstellen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1

Lehrinhalte

Es erfolgt eine Einführung in die Begriffe der digitalen Bildverarbeitung und darauf aufbauend die Erarbeitung von grundlegenden Operationen in der digitalen Bildverarbeitung:

Bildrepräsentation (Einführung diskrete Bilder), Farbmodelle (RGB, CMYK, YUV, YCbCr, HSV, CIE), Filter (Hochpass, Tiefpass, Rangordnungsfiler), Histogramme, Punktoperationen (Helligkeit, Kontrast, Tonwertkorrektur, Gradationsskurve, Auto-Korrekturen), geometrische Bildoperationen (affine Transformation, Pixelneuberechnung, Interpolation), Orts- und Frequenzbereich, Kompressionstechniken (RLE, LZW, JPEG)

Praxis: Einführung in Photoshop, nichtdestruktives Arbeiten, Kompositionstechniken, Anwendung der in der Theorie vermittelten Kenntnisse, selbstständiges Anfertigen von Kompositionen

Literatur

- Burger, W., Burge, M J. (2015), Digitale Bildverarbeitung, Springer Berlin
- Jähne, B., (2002), Digitale Bildverarbeitung, Springer Berlin
- Strutz, T. (2002), Bilddatenkompression, Vieweg
- Mühlke, S. (2016), Adobe Photoshop CC Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Verlag

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier	Bildverarbeitung	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Grundlagen AV-Medien					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
1	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	5	150 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer Aufgabe oder §19 Mündliche Prüfung	Vorlesung, Praktische Übungen unter Anleitung, Aufgabe als Abgabe	M.A. Jan Pieniak

Qualifikationsziele

Der Erwerb essentieller Grundlagen im Bereich der Bewegtbildgestaltung, sowie von Foto-, Film- und Tonaufnahmetechniken steht im Fokus der Veranstaltung. Teilnehmer lernen theoretische Grundlagen der genutzten Geräte und deren künstlerischen Einsatzzwecke zur Bild- und Tongestaltung. Abschließend sind die Studenten eigenständig in der Lage, konzeptgebunden sinnvolles Aufnahmeequipment zu selektieren, die Aufnahme praktisch umzusetzen und eine fachgerechte Datensicherung durchzuführen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q5

Lehrinhalte

- Grundlagen der Fotografie
- Grundlagen der Cinematography
- Grundlagen Tonaufnahme
- Licht und seine Wirkung
- Visuelle & technische Gestaltung im Bild / Bewegtbild
- Tonaufnahme & Mikrofonierung
- Wechselwirkung Bild & Ton
- Datensicherung
- Metadaten in digitalen Produkten
- Workflows am Filmset
- Aufbereitung des Materials für die Postproduktion
- Konzeptionierung & Planung grundlegender Bewegtbildproduktionen

Literatur

- Achim Dunker (2009), „eins zu hundert“, UVK
- Achim Dunker (2014), „Die chinesische Sonne scheint immer von unten“, UVK
- Pieniak & Students (2014), „Pocketguide – Grundlagen der Beleuchtung“,
- Pieniak & Students (2016), „Lichtkochbuch 1“,
- Michael Freemans (2009), „Kunst der perfekten Belichtung“, Markt+Technik

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
M.A. Jan Pieniak	Grundlagen AV-Medien	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Postproduktion Audio					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
1	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	5	150 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Vorlesung, Übungen	Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg

Qualifikationsziele

Die Studierenden sind in der Lage Audioproduktionen nach erlernten Qualitätskriterien sowohl technisch als auch gestalterisch zu beurteilen und selbständig anzufertigen. Grundkenntnisse im Bereich Akustik, Aufnahmetechnik und Mischung werden erworben.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2

Lehrinhalte

In den Vorlesungen und Übungen „Postproduktion 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 Aufnahmegegeräten erlernt. Darüber hinaus werden Lehreinheiten zum Themenkomplex „Audio für Video“ angeboten.

Literatur

- Görne, Thomas (2008): Tontechnik, München
- Alten, Stanley R. (2012): Recording and producing audio for media, Boston

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg	Postproduktion Audio	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Grundlagen Informatik					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
1	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	2	60 Stunden davon 30 Stunden Präsenzstudium, 30 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§16 Klausurarbeit und E-Klausur	Vorlesung	Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier

Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen einen Überblick über die Informatik erhalten und Grundwissen über Rechnerkomponenten, Netzwerke und Informationsrepräsentation bekommen. Sie erwerben grundlegende Kenntnisse aus den Bereichen der technischen, praktischen und angewandten Informatik und sind nach der Veranstaltung in der Lage, elementare Konzepte und Strukturen der Informatik losgelöst von einer aktuellen Programmiersprache zu erkennen und anzuwenden.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q5

Lehrinhalte

Die Inhalte der Vorlesung gliedert sich wie folgt auf:

- Überblick über die Informatik (Geschichte, Gebiete der Informatik)
- Grundkenntnisse der technischen Informatik (Rechnerarchitektur, Rechnerkomponenten, Netzwerktechnik)
- Information und Informationsdarstellung, Zahlensysteme und Daten
- Algorithmen und Datenstrukturen (abstrakt, Strukturelemente von Algorithmen, elementare Such- und Sortieralgorithmen)
- IT Sicherheit (Datensicherheit, symmetrische und asymmetrische Verschlüsselung)

Literatur

- Gumm, H.P., Sommer, M. (2004), Einführung in die Informatik, Oldenbourg
- Horn, C., Kerner, I. O. (2003), Forbrig, P., Informatik – Grundlagen und Überblick, Fachbuchverlag Leipzig
- Sedgewick, R., Wayne, K. (2014), Algorithmen, Pearson Studium
- Swoboda J., Spitz, S. (2008), Pramateftakis, M., Kryptographie und IT-Sicherheit, vieweg + Teubner
- Singh, S. (2001), Geheime Botschaften, dtv

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier	Grundlagen der Informatik	2

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion

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

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Vorlesung, Praktikum	Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus

Qualifikationsziele

Die Studierenden entwickeln Kompetenzen in:

- Kognitiven Fähigkeiten bei gestalterischen Prozessen
- Entwicklung kreativer, konzeptioneller, gestalterischer und redaktioneller Fähigkeiten
- Präsentationstechniken
- Schulung der Wahrnehmungsfähigkeit
- Analyse visueller Sachverhalte

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q2, Q5

Lehrinhalte

Elemente und Ordnung der sichtbaren Welt. Stoff-Form-Ordnung-Gestaltung-Wahrnehmung. Definition und Demonstration anhand von analogen und digitalen Übungen.

Methodische Beschäftigung mit den Gestaltungselementen: Punkt, Linie, Fläche, Körper, Farbe, Buchstaben, Bild, Zeichen, Logoentwicklung, Layout, Raster, Typografie, für Print- und Bildschirmmedien, Animation, Navigation, Interaktion, Bewegtbild für Bildschirmmedien.

Literatur

- Boris Kleint (1980), Bildlehre: Der sehende Mensch, Schwabe Verlag,
- Dario Zuffo (1998), Die Grundlagen visueller Gestaltung
- Pina Lewandowsky (2002), Visuelles gestalten mit dem Computer, rororo
- Susanne Radtke (2016), Handbuch visuelle Mediengestaltung, Cornelsen Verlag

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus	Grundlagen Gestaltung	3

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Grundlagen Gestaltung Bewegtbild

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

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Vorlesung, Gruppenarbeit	Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Qualifikationsziele

Kenntnisse filmästhetischer Zusammenhänge und Kompetenzen zur Bewertung existierender filmischer Arbeiten werden erworben. Diese sollen die schöpferische und analytische Fähigkeit bei der eigenen gestalterischen und konzeptionellen Arbeit schulen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q2, Q5

Lehrinhalte

Topic/Schlagworte: Filmanalyse, Methodiken, Gestaltung des filmischen Bildes

Anhand der Betrachtung und anschließenden Analyse von Filmen der Filmgeschichte werden die Elemente, sowie die Methodiken der Filmanalyse vorgestellt und angewendet.

Neben den Grundelementen filmische Gestalt, - Welt, - Funktion und - Absicht werden auch die Prinzipien „mise-en-cadre“ zur Gestaltung des filmischen Bildes, „mise-en-scene“ zur Inszenierung, „mise-en-chaine“ zur zeitlichen Montage eines filmischen Werkes behandelt. Es werden Konzepte zur Kameragestaltung mittels Komposition und Licht vermittelt. Zudem wird eine kurze Einführung von dramaturgischen Fachbegriffen und deren Anwendung gegeben.

Literatur

- James Monaco (2009) „Film verstehen“ RoRoRo
- Knut Hackett (2001) „Film- und Fernsehanalyse“ Metzler Verlag
- Jürgen Kühnel (2007) „Einführung in die Filmanalyse“ universi
- Alice Bienk (2008), „Filmsprache“ mit DVD, Schüren Verlag
- Prof. Dr. Rüdiger Steinmetz (2005) u.a. „Filme sehen lernen: Grundlagen der Filmästhetik mit Originalsequenzen - von Lumière bis Kubrick und Tykwer“, Zweitausendeins
- Scott McCloud Carlsen (2001), Comics richtig lesen

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze	Grundlagen Gestaltung Bewegtbild	3

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Grundlagen Illustration/Animation

Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
2	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	5	150 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer Aufgabe (B)	Seminaristischer Unterricht, praktische Übungen	Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth

Qualifikationsziele

Ziel der Veranstaltung ist die Bildung und Erweiterung kreativer Zeichentechniken für Konzeption und Illustration. In der Auseinandersetzung mit zeichnerischen Darstellungsformen erlernen die Studierenden, Inhalte kontextbezogen zu visualisieren.

Die Studierenden sollen in der Lage sein, zeichnerisch die Proportionen und Volumen von Objekten 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. Sicherer Umgang mit den Bestandteilen visueller Gestaltung, (Farbe, Fläche, Form, Komposition, etc).

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q2, Q5

Lehrinhalte

Die Veranstaltung vermittelt Grundlagen, um Figuren und Gegenstände in ihrer Gesamtheit und im Detail zu erfassen und wiederzugeben.

Das visuelle Denken und räumliches 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 Illustrationen und dem Phänomen der menschlichen Figur kreativ zeichnerisch umzugehen.

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.

Literatur

- Betty Edwards (Tarcher, 2012): Drawing on the Right Side of the Brain
- Mark Simon (2005): Facial Expressions: A Visual Reference for Artists
- Peter Jenny (2010): Notizen zur Zeichentechnik. 22 leichtsinnige Übungsanleitungen wider das Vergessen des Zeichnens
- Peter Jenny (2010): Zeichnen im Kopf: An der Quelle Ihrer Bilder

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth	Grundlagen Illustration/Animation	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Postproduktion Video					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
2	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	5	150 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	Vorlesung, Übungen	Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Qualifikationsziele

Entwicklung und Förderung der technischen und ästhetischen Kompetenz bei der audiovisuellen Postproduktion; Beherrschung des AV-Workflows um eigene Projekte selbständig planen und bearbeiten zu können.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2

Lehrinhalte

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. Anhand des Workflows der Postproduktion werden Ein-, Ausgabe, Bildformate, Codecs, Titel, FX, Mastering und Archivierung vermittelt.

Montage verschiedener visueller und dialogischer Szenen mit vorhandenem Material, sowie „Log“ und „Capture“ eigenen Materials. Erstellung eines Distributionsmediums mit einem einfachen Menü.

Literatur

- Claude Chabrol (2004), „Wie man einen Film macht“, Autorenhaus Verlag
- Roy Thompson (1993), „grammar of the edit“, Focal Press
- Gabriele Weßling (2017), »Final Cut Pro X 10.3«, CreateSpace
- Robert Klaßen (2013), »Adobe Premiere Pro CC«, Galileo Design

Creative Cow Tutorials: <http://library.creativecow.net>

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze	Postproduktion Video	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Programmierung 1					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
2	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	5	150 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§16 Klausurarbeit und E-Klausur	Vorlesung, Übungen	Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier

Qualifikationsziele

Die Studierenden erlangen Kenntnisse verschiedener Programmierparadigmen und ein tiefgehendes Verständnis des Algorithmusbegriffs. Insbesondere erlangen sie ein Verständnis von Syntax und Semantik von Programmierfragen. Sie haben die Qualifikation, einfache Algorithmen nach einer abstrakten Spezifikation in Code umzusetzen und einfache Programme eigenständig zu entwerfen und zu implementieren.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q5

Lehrinhalte

Die Vorlesung führt in die grundlegenden Konzepte der Programmierung am Beispiel von Java ein. Die Veranstaltung ist wie folgt strukturiert: Datenstrukturen, Kontrollstrukturen, Programmstrukturen, Objekte, Klassen und Methoden.

Der Stoff wird in den Übungen durch praktische Beispiele vertieft.

Literatur

- Sedgewick, R., Wayne, K. (2011), Einführung in die Programmierung mit Java, Pearson
- Reas, C., Fry, B (2014)., Processing – A handbook for visual designers and artists, The MIT Press
- Reas, C., Fry, B.(2015), Make: Getting startet with processing, Maker Media
- Shiffman, D. (2015), Learning Processing, Morgan Kaufmann
- Jeffrey L. Nyhoff, Larry R. Nyhoff (2017), Processing - An Introduction to Programming, CRC Press

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier	Programmierung 1	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Einführung 3D Raum/Szene					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
2	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	5	150 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht, Übungen	Prof. in Dr. rer. nat. Marietta Ehret

Qualifikationsziele

Als Ausbildungsziel sind die Studierenden befähigt, selbstständig eine Innen- oder Außenszene zu entwerfen, in einem 3D-Programm zu konstruieren, Fotos und Illustrationen dafür zu erstellen sowie exemplarische Ansichten zu rendern.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q5

Lehrinhalte

Die Studierenden lernen, sich im 3D-Raum zu orientieren. Dieses Fach dient als Einführung in die Computergrafik. Es wird relativ allgemein gehalten und stellt nicht das Modellieren komplexer Objekte in den Vordergrund. Es geht darum, virtuelle Szenen zu entwerfen und mit einfachen Mitteln in einem 3D-Programm umzusetzen. Sie lernen 3D-Tools kennen sowie spezifische Herangehensweisen zur Benutzung von Fotografien für fotorealistische Renderings. Es wird zwischen Innen- und Außenraum unterschieden, sowie des Nah- und Fernbereichs. Verschiedene Anwendungsbeispiele werden kritisch reflektiert. Sie übertragen ihre vorhandenen Fotografie-Kenntnisse auf eine physikalisch korrekte virtuelle Kamera.

Die Lehrveranstaltung gliedert sich in folgende Inhalte:

- Kennenlernen eines 3D-Programms (Autodesk 3ds max)
- Räumliche Koordinatensysteme, lokale und globale
- Rezeption, Orientierung Entfernung im Raum, Nah- und Fernbereich

- Entwurf von virtuellen Räumen und Szenen
- Fotorealistic und nicht fotorealistic Darstellung, Look-Entwicklung
- Realisierung von Szenen im 3D-Programm
- Einführung
- Benutzung einfacher geometrischer Objekte
- Texturierung
- Benutzung prozeduraler Texturen für große Flächen
- Beleuchtung großer Szenen tags und nachts
- Innenraumbeleuchtung
- Szenen im Innenraum, Haus, Stadt, Landschaft
- Fotografie für CG, Bildformate, Umgang mit RAW-Dateien in Adobe Photoshop, Alpha-Kanal
- Virtuelle Kamera, Benutzung im Nah- und Fernbereich, physikalisch korrekte virtuelle Kamera
- Rendering, Spezifika des Games und der Architekturvisualisierung, CG für Film/Video

Literatur

- Sham Tickoo (2017): Autodesk 3ds Max 2018: A Comprehensive Guide, CADCIM Technologies.
- Darren Brooker (2008): Essential CG Lighting Techniques with 3ds Max, Autodesk, Focal Press
- Roger Cusson, Jamie Cardoso (2010): Realistic Architectural Visualization with 3ds Max and V-Ray, Focal Press.

<https://www.chaosgroup.com>

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dr. rer. nat. Marietta Ehret	Einführung 3D Raum/Szene	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Wissenschaftliches Arbeiten					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
2	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	5	150 Stunden davon 45 Stunden Präsenzstudium, 105 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§20 Präsentation mit schriftlicher Zusammenfassung (BE)	Vorlesung, seminaristisches Arbeiten, Hausaufgaben, Präsentationen, Kritik	Dr. Kerstin Schlingmann

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben die Kompetenz, sich die für ihr Studienfach erforderlichen theoretischen und konzeptionellen wissenschaftlichen Grundlagen zu erschließen, sich in die entsprechende Literatur einzuarbeiten und sich mit dem Stand der Diskussion vertraut zu machen. Die Vermittlung grundlegender wissenschaftlicher Arbeitstechniken befähigt sie dazu, eigenständige wissenschaftliche Texte (in erster Linie in Form von Hausarbeiten, perspektivisch in Form einer Bachelorarbeit) anzufertigen.

Den Erwerb dieser Kompetenzen weisen sie nach, indem sie ein ausgewähltes Thema aus dem Bereich Kommunikation und Medien in einer Hausarbeit vertiefen. Zusätzlich beteiligen sich die Studierenden proaktiv und auf Aufforderung exemplarisch mit einem Beitrag am fachlichen Diskurs.

Die Studierenden eignen sich Kompetenzen an, die sowohl inner- als auch außeruniversitär relevant sind: sich problem- und zielorientiert mit einem Thema zu beschäftigen, die eigene Arbeit zu organisieren und zu strukturieren sowie mit anderen in angemessener Form über Sachthemen zu kommunizieren (Kommunikation im Fach).

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q4, Q5

Lehrinhalte

Der Schwerpunkt liegt auf der Vermittlung zentraler wissenschaftlicher Arbeitstechniken. Hierzu gehören:

- Das ausführliche Recherchieren und Bearbeiten wissenschaftlicher Inhalte,
- das Sortieren und die Bewertung unterschiedlicher Informationen,
- das Formulieren von Forschungsfragen,
- die Fähigkeit zur Textanalyse und Textkritik,
- die korrekte Verwendung von Literatur und Quellen,
- sowie die nachvollziehbare wissenschaftliche Darstellung eigener Gedanken und Argumente

Literatur

- Boeglin, M. (2007). Wissenschaftlich arbeiten Schritt für Schritt. Gelassen und effektiv studieren. München: W.Fink/UTB.
- Bunting, K-D., Bitterlich, A. & Pospiech, U. (1996). Schreiben im Studium: ein Trainingsprogramm. Berlin: Cornelsen Scriptor.
- Dahinden, U., Sturzenegger, S. & Neuron, A. C. (2006). Wissenschaftliches Arbeiten in der Kommunikationswissenschaft (1. Aufl.). Bern ; Stuttgart [u.a.]: UTB/Haupt.
- Essleborn-Krummbiegel. (2012). Richtig wissenschaftlich schreiben. Wissenschaftssprache in Regeln und Übungen (2. Auflage). Paderborn: UTB/Schöningh.
- Frank, A., Haacke, S. & Lahm, S.(2007). Schlüsselkompetenzen: Schreiben in Studium und Beruf. Stuttgart/Weimar: Verlag J.B. Metzler.
- Kollmann, T., Kuckertz, A. & Voegel, S. (2012). Das 1x1 des Wissenschaftlichen Arbeitens. Von der Idee bis zur Abgabe. Wiesbaden: Springer Gabler.
- Kruse, O. (2007). Keine Angst vor dem leeren Blatt. Ohne Schreibblockaden durchs Studium (12. Auflage). Frankfurt, New York: Campus.
- Kruse, O. (2010). Lesen und Schreiben. Der richtige Umgang mit Texten im Studium. Studieren, aber richtig. Konstanz: UTB/UVK.
- Lange, Ulrike (2013). Fachtexte lesen – verstehen – wiedergeben. Paderborn: UTB/Schöningh
- Schindler, K. (2011). Klausur, Protokoll, Essay. Kleine Texte optimal verfassen. Paderborn: UTB/Schöningh.
- Stry, J. & Kretschmer, H. (1994). Umgang mit wissenschaftlicher Literatur. Eine Arbeitshilfe für das sozial- und geisteswissenschaftliche Studium. Frankfurt a.M.: Cornelsen Scriptor.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Dr. Kerstin Schlingmann	Wissenschaftliches Arbeiten	3

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Mediengeschichte					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
2	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	5	150 Stunden davon 45 Stunden Präsenzstudium, 105 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§16 Klausurarbeit und E-Klausur	Vorlesung Exkursionen	Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus

Qualifikationsziele

Die Studierenden verfügen über grundlegende Kompetenzen zur Mediengeschichte und Medientheorie. Sie verfügen über Kompetenzen zu Prinzipien, Methoden und Theorien medienkulturwissenschaftlicher, medientheoretischer und mediengeschichtlicher Fragestellungen kennen, unterschiedliche Darstellungen von Kultur in analogen und digitalen Medien, können Medienangebote analysieren und im Gesamtmedienkontext einordnen

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q4, Q5

Lehrinhalte

Vermittlung von Grundwissen der Mediengeschichte als Medienkulturgeschichte in ihren audiovisuellen Formen. Epochen oder kulturelle Phänomene des medienkulturellen, medientechnischen oder medientheoretischen Wandels werden spartenübergreifend analysiert.

Schlagworte:
Medienbegriffe, Mediengruppen, Medienfunktionen, Mediendominanz, Mediensysteme, Medienmanipulation

Ursprünge der Bildsprache; Text, Buch, Druck; Sprache und Bild: Grafik Design, Architektur und Medien; Fotografie; modernism; Radio, Hörspiel; moving type: filmopener, trailer; VR, KI, Robotik; digitale Medien, Hypermedia, Intermedialität; Medienwelten, Medienwirklichkeit: Kampf um Medien

Literatur

- Faulstich, Werner: Mediengeschichte von den Anfängen bis 1700
- Faulstich, Werner: Mediengeschichte von 1700 bis ins 3. Jahrtausend
- Hörisch, Jochen: Eine Geschichte der Medien
- Eco, Umberto: Geschichte der Schönheit
- Bolz, Norbert: Das ABC der Medien
- Schanze, Helmut: Handbuch der Mediengeschichte

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus	Mediengeschichte	3

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Dramaturgie					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	5	150 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP) §16 Klausurarbeit und E-Klausur	Vorlesung, seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten, Gruppenarbeiten	Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur. Kathrin Lemme

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben die Kompetenz audiovisuelle Produktion in Hinblick auf ihre dramaturgische Struktur zu analysieren. Es werden die grundlegenden Elemente dramatischen Erzählens vermittelt. Die Studierenden werden befähigt, die dramaturgischen Bauweisen von Filmen in Bezug auf ihre Charakter- und Plotentwicklung, ihres Spannungsaufbaus und ihrer Aktstruktur zu erkennen und eigene kleine Filmerzählungen zu schreiben.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

In dieser Veranstaltung liegt der Schwerpunkt auf der Vermittlung der Dramaturgie im Spielfilm.

Es werden

- Filme betrachtet und analysiert (Hauptfigur, Ziel und Hindernissen, 3-Akt-Struktur, Spannungsaufbau, dramaturgische Elemente wie Vorbereitung und Nachlese, dramatischer Ironie, Platzieren und Ernten),
- Schreib- und Filmübungen zu Held, Ziel und Hindernis, Konflikt in Gruppenarbeiten durchgeführt und
- Szenenanalysen vorgenommen erste eigene Szenen geschrieben und als Layout verfilmt.

Literatur

- Aristoteles; übersetzt und herausgegeben v. Manfred Fuhrmann (1982), Poetik, Stuttgart: Reclam.
- Campbell, Joseph (2011): Der Heros in tausend Gestalten, 2. Auflage, Berlin: Insel Verlag.
- McKee, Robert (2011): Story, Die Prinzipien des Drehbuchschreibens, Berlin: Alexander Verlag.
- Howard, David /Mabley, Edward (1998): Drehbuchhandwerk Technik und Grundlagen, 2. Auflage, Köln: Emos.
- Schneider, Schneider (2007): Vor dem Dreh kommt das Buch, 2. Auflage, Konstanz: UVK.
- Cunningham, Keith / Winter, Kerstin (2017): Die Seele des Drehbuchschreibens, 1. Auflage, Berlin: Autoren hausverlag.
- Egri, Lajos (2018), Dramatisches Schreiben, 3. Auflage, Berlin Autorenhausverlag.
- Vogler, Christopher (2018): Die Odyssee des Drehbuchschreibens, überarbeitete Neuauflage, Berlin: Autoren hausverlag

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur. Kathrin Lemme	Dramaturgie	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Programmierung 2					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	5	150 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§16 Klausurarbeit und E-Klausur	Vorlesung und Übungen	Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock

Qualifikationsziele

Die Studierenden erlangen die Kompetenz, für eine Problemstellung mittlerer Komplexität ein Programm zu entwerfen, zu strukturieren und zu implementieren. Sie werden qualifiziert, größere Aufgaben zeit- und kostengerecht zu lösen, insbesondere bzgl. der Organisation der eigenen Arbeit und der anderer Personen. Sie erlangen die grundlegende Fähigkeit der Anwendung von Techniken des sicheren Programmierens.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q5

Lehrinhalte

Objektorientierte Programmierung (Klassen, Objekte, Attribute, Methoden, Vererbung)
Bibliotheken, Bild-, 3D-, Video- und Soundverarbeitung in Processing, Client-Server-Kommunikation

Literatur

- Reas, C. & Frye, B. (2014): Processing: a programming handbook for visual designers and artists. Cambridge, London.

- Runberg, D. (2015): The Sparkfun Guide to Processing. San Francisco.

- Shiffman, D. (2015): Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction. Amsterdam u. a.

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock	Programmierung 2	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Journalismus					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	4	120 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 60 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§16 Klausurarbeit und E-Klausur	Vorlesung	Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg

Qualifikationsziele

Ziel und Schwerpunkt der Vorlesung ist es, journalistische Darstellungsformen zu verstehen, zu analysieren und gegebene und recherchierte Informationen selbstständig in journalistische Texte umzusetzen. Im Rahmen der Vorlesung berichten aktive „Medienmacher“ in einzelnen Gastvorträgen aus Ihrem Beruf und beleuchten u.a. das Thema Recherchemethoden um den Studierenden die Fähigkeit zu vermitteln, dass theoretisch erworbene Wissen auf die Praxis zu übertragen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q3, Q4, Q5

Lehrinhalte

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 geht es um Grundlagen. Im Mittelpunkt steht dabei die verständliche Aufbereitung von Inhalten wie Darstellungsformen und Berichterstattungsmustern. Wie wird aus einer Pressemitteilung ein Beitrag für eine Zeitung? Wie formuliere ich eine Nachricht, nachdem ich eine Pressekonferenz besucht habe?

- Einführung
- Darstellungsformen im Journalismus
- Medien in Deutschland
- Wissenschaftliches Arbeiten und Präsentieren
- Schreiben und Recherchieren
- Kommunikation und Kommunikationsmodelle
- Nachrichten
- Reportage

- Interview
- Mobiler Journalismus
- Radio (Formate)
- Der journalistische Film
- Feature und Hörspiel

Literatur

- Burum, Ivo; Quinn, Stephen (2016): MOJO: The mobile journalism handbook, New York, London
- Kramp, Leif et al. (2013): Journalismus in der digitalen Moderne, Wiesbaden
- La Roche, Walther von (2013¹³): Einführung in den praktischen Journalismus, Wiesbaden
- Mast, Claudia (2012¹²): ABC des Journalismus: Ein Handbuch, Konstanz

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg	Journalismus	2

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Film					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	Jährlich	1 Semester	I Audio-visuelle Medien Schwerpunktfach	8	240 Stunden davon 75 Stunden Präsenzstudium, 165 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	Vorlesung, Übung	Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Qualifikationsziele

Selbstständige Entwicklung, Planung und Umsetzung einer Filmidee im Team. Schwerpunkt Entwicklung, Vorproduktion und Produktion.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Topic/Schlagworte:

Arbeitsteilung beim Film, Berufsbilder, Drehbuch, Storyboard, Production Design, Drehplan

Theory/Theorie:

Es wird eine Plotentwicklung über Figur und Raum angeregt, um eine Filmidee zu entwickeln, welche mit minimalem Raum- und Besetzungsbedarf umgesetzt werden kann. Mittels des Production Designs wird das angestrebte Endergebnis möglichst detailliert und umfangreich im Voraus entworfen. Dieses Modul beinhaltet die grundsätzliche Vermittlung der Arbeitsaufgaben in einem Filmteam.

Practice/Praxis:

Übungen zu Licht, Kamera, Auflösung.

Literatur

- Robert McKee (2011) „Story“, Alexander Verlag
- Claude Chabrol (2004), „Wie man einen Film macht“, Autorenhaus Verlag
- Landau/White (2003), „So machen Sie Ihren ersten Film“, Verlag Zweitausendeins
- Robert Rodriguez (1996) „Rebel without a crew“, Plume
- Peter Ettedgui (2005), „Filmkünste: Production Design“, Rowohlt

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze	Film	5

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Produktion					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	Jährlich	1 Semester	I Audio-visuelle Medien Schwerpunktfach	8	240 Stunden davon 75 Stunden Präsenzstudium, 165 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer Aufgabe aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft (B) mit Präsentation (BP)	Vorlesung	Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur. Kathrin Lemme

Qualifikationsziele

Die Studierenden erlangen Kenntnisse über Produktionsabläufe bei fiktionalen und dokumentarischen Filmen von der Idee bis zur Vermarktung. Dabei steht die Aneignung von Fachwissen zur Planung, Kalkulation, Finanzierung und Durchführung von Filmprojekten im Vordergrund. Die Studierenden sind in der Lage Filmstoffe hinsichtlich ihrer wirtschaftlichen Durchführbarkeit zu bewerten und ihre Finanzierungschancen abzuschätzen. Darüber hinaus werden spezielle filmrechtliche Fragen vertieft.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung "Produktion" umfasst folgende Lehrinhalte:

- Ideenfindung
- Lektorat
- Finanzierungswege

- Rechtklärung für Filmprojekte (Rechteeerwerb, Persönlichkeitsrechte, typische Vertragswerke)
- Erstellung von Drehplänen, Kalkulationen, Finanzierungsplänen
- Organisation des Filmsets, des Produktionsbüros
- Erstellung von Dispositionen
- Festivalstrategien
- Filmauswertung

Literatur

- Iljine, Diana / Keil, Klaus (2000): Der Produzent, TR Verlagsunion.
- Eder, Dieter / Keil, Klaus (2010): Finanzierung von Film- und Fernsehwerken, Schriftenreihe des Erich Pommer Instituts, Band 4, Vistas Verlag.
- Sehr, Peter / Leeb, Hugo (1998): Filmproduktion Teil I + II, TR Verlagsunion.
- Schmidt-Matthiesen, Cornelia / Cleve, Bastian (2010): Produktionsmanagement für Film und Fernsehen, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Bonhoeffer, Georg (2010): Produktionsleitung für Film und Fernsehen, Hamburg: Tredition.
- Fechner, Frank / Mayer, Johannes C. (Hrsg.), (2017): Medienrecht, Vorschriftensammlung, München: C.F.Müller.
- Fechner, Frank: Medienrecht (2017), 18. Auflage, Stuttgart: UTB.
- Gläser, Martin (2014): Medienmanagement, 3. Auflage, München: Verlag Franz Vahlen.
- Wöhe, Günter / Döring, Ulrich / Brösel, Gerrit (2016): Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, 26. Auflage, München: Verlag Franz Vahlen.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur. Kathrin Lemme	Produktion	5

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Grafikdesign					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	Jährlich	1 Semester	II Medi- endesign Schwerpunkt fach	8	240 Stunden davon 75 Stunden Präsenzstudium, 165 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten, praktische Aufgabenstellung mit Korrektur, Exkursion (Druckerei, Buchbinderei, Agentur)	Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus

Qualifikationsziele

Ziel ist die Vermittlung syntaktischer, formaler und gestalterischer Grundlagen im Hinblick auf elektronische Schrift- und Bildgestaltung.

Die Studierenden

- haben Grundlagenkenntnisse des Grafik Design, Kommunikationsdesign, Editorial Design
- entwickeln und realisieren eigenständig eine Printpublikation (incl. Textredaktion, Bildredaktion)
- kennen alle dazu notwendigen Arbeitsschritte und –abläufe (Entwurf, Gestaltung, Realisation, Druck)
- haben die nötigen Softwarekenntnisse

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Format – Komposition – Farbe – Typografie – Bild – Präsentation

Seitengestaltung: Raumaufteilung, Format und Wirkung, Satzspiegel, Gestaltungsraster, Registerhaltigkeit
 Typografie: Schriftgeschichte, Schriftanmutung und Schriftmix, Lesbarkeit, Auszeichnungen und Aufzählungen, Schreibregeln, Schmuckelemente, Farbe

Bild: Bildwirkung, Motiv, Format, Ausschnitt, Licht, Kontraste, Farbe, Darstellungstechniken

Druck: analoge und digitale Drucktechniken, Strukturplanung und Dramaturgie, Einband, Bindung

Literatur

- Joachim Böhringer, Peter Bühler (2014), Kompendium Mediengestaltung: Digital und Print, Springer Verlag
- Christian Fries, (2016), Grundlagen der Mediengestaltung, Konzeption, Ideenfindung, Farbe, Typografie, Hanser Verlag
- Peter Bühler, Patrick Schlaich (2017), Visuelle Kommunikation: Wahrnehmung, Perspektive, Gestaltung, Springer Verlag

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus	Grafikdesign	5

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Interaktionsdesign					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	Jährlich	1 Semester	II Medi- endesign Schwer- punktfach	8	240 Stunden davon 75 Stunden Präsenzstudium, 165 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	Seminar, Übungen und Projektarbeit	Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Qualifikationsziele

Fähigkeit zur inhaltlichen und gestalterischen Analyse und Konzeption von interaktiven Anwendungen. Ableitung von Erkenntnissen zur selbstständigen Entwicklung, Umsetzung und Präsentation einer interaktiven Anwendung.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine: Interaktionsgestaltung. Anhand praxis- und problemorientierter Aufgaben werden die Schnittstellen von Bedeutung, Interpretation, Struktur und Navigation untersucht und nach gradueller Interaktionstiefe unterschieden. Schwerpunkt ist die Gestaltung von Interfaces mit interaktiver Narration.

Literatur

- Torsten Stapelkamp (2010), „Interaction- und Interfacedesign“, Springer
- Torsten Stapelkamp (2007), „Screen- und Interfacedesign“, Springer
- Philip Johnson-Laird (1996) „Der Computer im Kopf“, dtv
- Jill Butler, Kritina Holden, William Lidwell (2010) „Universal Principles of Design“, Rockport Publishers

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze	Interaktionsdesign	5

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Computergrafik					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	Jährlich	1 Semester	III Analoge und Digitale Bildwelten Schwerpunktfach	8	240 Stunden davon 75 Stunden Präsenzstudium, 165 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Keine	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht, Übungen	Prof.in rer. nat. Marietta Ehret	

Qualifikationsziele

In diesem grundlegenden Fach des Schwerpunktes Analoge und digitale Bildwelten werden Basisbegriffe des Modellierens, Texturierens, Beleuchtens und Renderns vermittelt. Die Beleuchtung von Objekten und Szenen mit verschiedenen Beleuchtungsmodellen und Renderern wird an Beispielen und mittels physikalischer beteiligter Vorgänge diskutiert. Die Studierenden werden befähigt, sich für Lichtmodelle zu entscheiden, sie anzuwenden und zu rendern.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Studierenden lernen die wichtigsten Begriffe, Objekte, Tools und den Workflow in einem 3D-Programm kennen. Sie lernen geometrische Eigenschaften von Objekten zu beurteilen und lernen, Objekte mit verschiedenen Geometrien zu modellieren. Neben dem üblichen Arbeiten im Gitter und mit Modifyern werden weitere Tools zur Generierung von Geometrien vermittelt, wie zum Beispiel Cloth-Simulation.

Aufbauend auf dem einführenden Fach 3D-Raum und Szene, einfache Geometrien mit anspruchsvollen Bildern texturiert wurden, werden nun komplexe Geometrien texturiert.

Die Vorlesung ist wie folgt strukturiert:

1. Modellierung 3D-Objekte: Das Gitter, parameterabhängige Grundkörper, komplexere Körper, zusammengesetzte Körper, rotationssymmetrische Körper, 2D-Flächen und Objekte, freie Formen und Oberflächen, parameterabhängige Modifier, Arbeiten im Gitter
2. Fluid und Cloth-Simulation
3. Texturierung komplexer Geometrien
4. Beleuchtung komplexer Szenen: Lichtquellen, Lichtausbreitung, Streuung, Reflexion, Volumenlicht, direktes und indirektes Licht, Licht durch transparente Objekte
5. Virtuelle physikalische Kamera, realistische Kamera, DOF,
6. Rendertechnologien

Literatur

- Sham Tickoo (2017): Autodesk 3ds Max 2018: A Comprehensive Guide, CADCIM Technologies.
- Lengyel, Eric (2012): Mathematics for 3D game programming and computer graphics, Course Technology PTR.
- Matt Pharr, Wenzel Jakob, Greg Humphreys (2016): Physically Based Rendering, Morgan Kaufman, 3. Aufl.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dr. rer. nat. Marietta Ehret	Computergrafik	5

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Animation					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	Jährlich	1 Semester	III Analoge und Digitale Bildwelten Schwerpunktfach	8	240 Stunden davon 75 Stunden Präsenzstudium, 165 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
keine	-	§21 Bearbeitung einer Aufgabe aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (Referat) (BP)	Vorlesung, seminaristischer Unterricht und Projektarbeit	Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth	

Qualifikationsziele

Die Studierenden entwickeln zum Teil auf experimentelle Weise eigene Darstellungsformen und lernen, eine eigene visuelle und filmische Sprache zu formulieren.

Vertiefte Kenntnisse und eigene Positionierung zur Animationsfilmkunst in ihren kulturellen, ökonomischen und geschichtlichen Zusammenhängen. Die Studierenden sind in der Lage ihre eigenen künstlerischen Ansätze zu verorten.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Im Rahmen der Veranstaltung werden lineare, animierte Bilder als Werkzeuge der visuellen Produktion vorgestellt und kritisch hinterfragt.

Die filmische Gestaltung, Dramaturgie und narrative Strategie von animierten Filmen werden im Kontext zeitgenössischer und historischer Positionen analysiert und diskutiert.

Es werden unterschiedliche Techniken des animierten Filmes, darunter 2D Lege- und Zeichentrick, 3D, Pixilation, Objekt vorgestellt, ausprobiert und ihre Auswirkungen auf Ästhetik, Narration und Ökonomie analysiert.

Einführung in die Produktionsschritte eines animierten Filmes: vom Drehbuch bis Postproduktion.

Vermittlung von Prinzipien der Animation mittels Übungen und theoretischer Analyse.

Literatur

- Animation from script to screen (Shamus Culhan)
- Character Animation Crash Course (Eric Goldberg)
- Digitale Animation: Vom Bleistift zum Pixel (Tony White)
- The Animator's Survival Kit (Richard Williams)
- Timing for Animation (Harold Whitaker & John Halas)
- Art in Motion: Animation Aesthetics (Maureen Furniss)
- The Illusion of Life: Disney Animation (Frank Thomas & Ollie Johnston – Disney)
- Understanding Animation (Paul Wells)
- The Human Figure in Motion (Eadweard Muybridge)

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth	Animation	5

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Medienkonzeption					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	6	180 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 120 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Vorlesung, Projektarbeiten, praktische Aufgabenstellung mit Korrektur, Präsentation	Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus

Qualifikationsziele

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, ganzheitlich zu denken und erwerben gestalterische, kulturelle, wirtschaftliche und technologische Kenntnisse.

Sie bearbeiten schon im Studium ein komplexes Projekt, sammeln so praktische Erfahrungen und erwerben wichtige Sozialkompetenzen wie Teamfähigkeit, Konfliktfähigkeit, Eigenverantwortung.

Sie sind fähig zur Konzeption, Gestaltung und Realisation innovativer Projekte.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q3, Q4, Q5, Q6

Lehrinhalte

Theorie: Grundlagen des Projektmanagements, Projektplan (Zieldefinition, milestones), Kostenplan, Zeitplan, Zielgruppenanalyse und Rezeptionsverhalten.

Medienanalyse, Medienrezeption, Planning, Marketingkonzeption, Nutzergruppenrecherche
Praxis: Kreativität, Text und Gestaltung sind die Basis konzeptioneller Arbeit. In kleinen Teams wird über ein Semester an einer komplexen Kommunikationsaufgabe, einem konkreten Projekt, gearbeitet. Ziel und Inhalt ist die Konzeption, Contententwicklung, Gestaltung und Realisation dieses Projektes mit analogen/digitalen Medien. Es kann aus den Bereichen: Print, Bewegtbild oder Web gewählt werden.

Kreativkonzeption, Kreativtechniken, Ideenentwicklung, Methoden der Ideenbewertung, Darstellungsmethoden, Storytelling, Textkonzeption, Bildkonzeption (Bildsprache), Auditive Gestaltung, Interaktionskonzepte, Präsentation

Literatur

- Jens Jacobsen (2017), website Konzeption, dpunkt Verlag
- Erwin Lammenett (2018), online-Marketing-Konzeption, Pluswerk
- Joachim Böhinger, Peter Bühler (2014), Kompendium Mediengestaltung: Konzeption und Gestaltung, Springer Verlag

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus	Medienkonzeption	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Einführung Medienwissenschaften

Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	4	120 Stunden davon 30 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§16 Klausurarbeit und E-Klausur	Vorlesung	Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg

Qualifikationsziele

Ziel und Schwerpunkt der Vorlesung ist es, Kenntnisse zentraler Theorien und Begrifflichkeiten der Medienwissenschaften zu vermitteln. Die Studierenden sollen sich mit Prozessen der Medienkommunikation ebenso wie mit dem Mediendispositiv auseinandersetzen. Die Studierenden sind anschließend in der Lage, dem medienwissenschaftlichen Diskurs zu folgen und begründete Rückschlüsse auf die praktischen Disziplinen der Medienproduktion herzuleiten.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q4, Q5

Lehrinhalte

Der in dieser Vorlesung behandelte Stoff gliedert sich in folgende Teilbereiche:

- Einführung – Was ist Medienwissenschaft?
- Medienfunktionen
- Text und Textualität
- Mediendispositiv und Medientheorie der Medien
- Produktion und Rezeption
- Öffentlichkeit und Publikum
- Cultural Studies
- Mediensemiotik
- Medienkultur
- Medienvernetzung
- Netzmedium
- Medienanalyse

Die einzelnen Themenkomplexe werden i.d.R. in jeweils einer Vorlesung thematisiert und inhaltlich miteinander verknüpft.

Literatur

- Grampp, Sven (2016): Medienwissenschaft, Konstanz
- Hickethier, Knut (20102): Einführung in die Medienwissenschaft, Stuttgart, Weimar

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg	Einführung Medienwissenschaften	2

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Englisch					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	6	180 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 120 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§§19-22 Projektarbeit	Individuelle- und Gruppenarbeit unter Anleitung	Deborah Wachsmuth

Qualifikationsziele

Die Studierenden erlangen die Fähigkeit, selbstständig englischsprachige Texte aus dem Fachgebiet der Medien zu analysieren und zu verfassen. Ferner sind Sie in der Lage, sich über internationale Unternehmen zu informieren und zu bewerben.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q3, Q4, Q5

Lehrinhalte

Spezialausdrücke der Medienbranche in englischer Sprache, Ausdrucksformen bei verschiedenen Medien, Analyse des Erscheinungsbildes diverser Medienunternehmen.

- Erforschung und Beschreibung von einem Medienunternehmen (Firmengeschichte, aktuelle und zukünftige Aktivitäten, Medienpräsenz).
- Bewerbung für ein Praktikum oder eine Stelle bei diesem Medienunternehmen (Stellenbeschreibung, Curriculum Vitae/Lebenslauf, Anschreiben) .
- 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-Werbungsplakat).

Literatur

- Cambridge English for the Media, Cambridge University Press, ISBN 978-0-521-72457-9

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Deborah Wachsmuth	Englisch	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Projektmanagement					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	4	120 Stunden davon 30 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristische Vorlesung mit Online- und Präsenzanteilen	Prof. Dr. Tobias Schmohl

Qualifikationsziele

Fach-/Methodenkompetenzen: Teilnehmer finden und beschreiben eine Problemstellung für die Projektarbeit mit praktischer Relevanz im Hinblick auf die eigenen Berufsziele. Sie erlernen Methoden zur Strukturierung, Planung und Steuerung von Medienprojekten. Sie entwickeln Überblickswissen zu den Grundprinzipien agiler Vorgehensweisen. Sie können Inhalte auf ihre eigene Projektarbeit praktisch anwenden.

Forschungskompetenz: Teilnehmer lernen, wie sie projektbezogene Problemstellungen gestaltend oder entwickelnd unter Einhaltung wissenschaftlicher Standards bearbeiten. Sie wenden dabei Konzepte des problembasierten und forschungsorientierten Lernens praktisch an und entwickeln fallweise eigene fachwissenschaftliche Problemlöseverfahren für projektbezogene Fragestellungen.

Soziale Kompetenzen/persönliche Entwicklung: Teilnehmer reflektieren ihren eigenen Professionalisierungsprozess vor dem Hintergrund eigener Erfahrungen in der praktischen Projektarbeit und erwerben Prozesskompetenz.

Kommunikative Kompetenzen: Teilnehmer lernen effektive Methoden zur Kommunikation im Projekt kennen, erfahren, welche typischen Kommunikationsprobleme in der Projektarbeit auftreten und lernen diese anhand konkreter Strategien zu vermeiden. Studierende lernen, fachliche Projektergebnisse und Arbeitsstände mündlich und schriftlich in verständlicher Form für ein fachübergreifendes Publikum zu kommunizieren.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Phase 1 (Vorlesung mit Übungen): Basiswissen Projektmanagement (Grundbegriffe, Phasenmodell der Projektarbeit, klassisches und agiles Projektmanagement) und vertiefende Diskussion ausgewählter Aspekte. Spezifisches Projektmanagement für Vorhaben aus dem Bereich der Medienproduktion; Professionalisierung und Projektarbeit; Verknüpfung von Forschung und praktischer Projektarbeit.

Phase 2 (Praxisphase / Reflexion eigener Projekte): Anwendung der in Phase 1 vermittelten Konzepte und Methoden auf eigene Projekte. Anhand von moderierten Peer-Interaktionen sowie regelmäßigen Supervisionssitzungen erhalten die Teilnehmer die Gelegenheit, ihre Erfahrungen aus der Projektarbeit zu reflektieren.

Literatur

(Diese Texte sollten vor Vorlesungsbeginn beschafft und in den genannten Ausschnitten durchgearbeitet werden. Bitte beachten Sie die angegebenen Seitenzahlen!)

- Bea, F. X. (2015). Brückenkurs Projektmanagement. Was Sie vor Vorlesungsbeginn wissen sollten. Konstanz: UTB.
- Freitag, M. (2016). Aufgabenfelder in Projekten. In M. Freitag (Hrsg.). Kommunikation im Projektmanagement (Zugl. Siegen: Diss. 2014, 2. Auflage). Wiesbaden: Springer VS. S. 297–299.
- Schulz, C. & Zeidler, S. (2017). Agiles Arbeiten als Basis für Innovation. In G. Gordon & A. Nelke (Hrsg.), CSR und Nachhaltige Innovation (Management-Reihe Corporate Social Responsibility, S. 373-383). Berlin, Heidelberg: Springer VS.

Ergänzende Literaturempfehlung

- Bechler, K. J. & Lange, D. (Hrsg.). (2005). DIN Normen im Projektmanagement. Bonn: BDU Servicegesellschaft für Unternehmensberater mbH.
- Bohinc, T. (2014). Kommunikation im Projekt. Schnell, effektiv und ergebnisorientiert informieren. Offenbach: Gabal.
- Freitag, M. (2016). Kommunikationsaufgaben in der Startphase des Projekts. In M. Freitag (Hrsg.). Kommunikation im Projektmanagement (Zugl. Siegen: Diss. 2014, 2. Auflage). Wiesbaden: Springer VS. S. 304–440.
- Gehr, S., Huang, J., Boxheimer, M. & Armatowski, S. (2018). Systemische Werkzeuge für erfolgreiches Projektmanagement. Konzepte, Methoden, Fallbeispiele. Wiesbaden: Springer Gabler.
- Gessler, M. (Hrsg.). (2016). Kompetenzbasiertes Projektmanagement (PM 3). Handbuch für die Projektarbeit, Qualifizierung und Zertifizierung auf Basis der IPMA Competence Baseline Version 3.0 (8. Auflage). Nürnberg: GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement e.V.
- Meyer, H. & Reher, H.-J. (2016). Projektmanagement. Von der Definition über die Projektplanung zum erfolgreichen Abschluss. Wiesbaden: Springer VS.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. Tobias Schmolh	Projektmanagement	2

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Mediendidaktik					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
5	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	4	120 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 60 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristische Vorlesung mit Online- und Präsenzanteilen	Prof. Dr. Tobias Schmolh

Qualifikationsziele

Fach-/Methodenkompetenzen: Teilnehmer verstehen grundlegende Methoden, Begriffe und Konzepte der Mediendidaktik und -vermittlung, können diese einordnen, vergleichen, erklären und Folgerungen für Praxis der Medienproduktion ableiten. Sie sind insbesondere in der Lage, die Konstrukte „Medienkompetenz“, „e-Didaktik“ und „design-basierte Forschung“ zu erläutern und in die bildungswissenschaftliche Diskussion einzuordnen.

Forschungskompetenz: Sie können Merkmale des entwicklungs- oder gestaltungsorientierten Zugangs der Mediendidaktik und ihren Bezug zu anderen Forschungszugängen erläutern. Sie können die Ziele von Mediendidaktik erläutern und die Konvergenz von Gestaltungs- und Handlungsorientierung in der Medienbildung erklären. Sie setzen sich kritisch mit Erkenntnissen aus der Medienbildungsforschung zur Problemreflexion, -analyse, -beschreibung und -bewertung auseinander.

Berufsqualifizierende Kompetenzen: Sie lernen Zugänge der gestaltungsorientierten Mediendidaktik kennen und entwickeln Grundwissen zur Konzeption von mediengestützten Lernangeboten. Sie beurteilen Erkenntnisse und Folgerungen aus den wissenschaftlichen Zugängen kritisch und können sie im Hinblick auf die eigene Medienarbeit praktisch anwenden. Sie üben didaktisches Handeln anhand von praktischen Vermittlungsformen ein und festigen die eigene mediendidaktische Problemlösekompetenz auf Grundlage individueller Feedbacks.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q3, Q4, Q5

Lehrinhalte

Mediendidaktik und Medienbildungsforschung: grundlegende mediendidaktische Ansätze und Konzepte; aktuelle mediendidaktische Forschungsfelder; Analyse, Bewertung und Evaluation mediengestützter Lehr-Lernszenarien. Mediale Bildungsräume gestalten: Modelle und Verfahren zum formalen sowie informellen Lernen mit Medien; Gestaltung, Erprobung und Evaluation von mediengestützten Lehr-Lernszenarien, Open Educational Resources, Medienrhetorik.

Literatur zur Vorbereitung

(Diese Texte sollten vor Vorlesungsbeginn beschafft und in den genannten Ausschnitten durchgearbeitet werden. Bitte beachten Sie die angegebenen Seitenzahlen!)

- Kerres, M. (2013). Positionierung der Mediendidaktik. In M. Kerres. Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote. München: Oldenbourg. S. 39-76.
- Spoun, S. (2011). Wirkungsvoll präsentieren. In S. Spoun. Erfolgreich studieren (2., aktualisierte Auflage). München: Pearson Studium. S. 170-193.

Ergänzende Literaturempfehlung

- Bachmair, B. (2009). Medienwissen für Pädagogen. Medienbildung in riskanten Erlebnisswelten. Wiesbaden: Springer VS.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. Tobias Schmohl	Mediendidaktik	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Medienrecht					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
5	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	4	120 Stunden davon 30 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§16 Klausurarbeit und E-Klausur	Vorlesung	Dr. Oliver Herrmann

Qualifikationsziele

Studierende kennen die Grundlagen des Medienrechts sowie deren Verankerung in verschiedenen Gesetzen und begreifen so die komplexe Systematik des Medienrechts. Anhand von Fallbeispielen sind sie fähig, die gesetzlichen Grundlagen in Bezug auf Rechtsfragen anzuwenden und rechtliche Argumentationen nachzuvollziehen. Sie können für einzelne Beispiele einschlägige Gerichtsurteile recherchieren und nachvollziehen. Die Studierenden sind in der Lage, die gesetzlichen Bestimmungen auf neue Sachverhalte anzuwenden und eine rechtliche Argumentation aufzubauen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q3, Q4, Q5

Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung „Medienrecht“ beinhaltet Grundlagen des Vertrags- und Schuldrechts, Wirtschaftsrecht, insbesondere Handels- und Gesellschaftsrecht, Arbeitsrecht, IuK-Recht, das Urheberrecht und außerdem Grundzüge des Strafrechts.

Die Vermittlung der genannten Lehrinhalte erfolgt häufig auf Basis von Fallbeispielen und wird in der Veranstaltung diskutiert.

Literatur

- Christian Jaschinski/Andreas Hey/ Clemens Kaesler (2015), Wirtschaftsrecht, 8.Auflage

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Dr. Oliver Herrmann	Medienrecht	2

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion					
Medienprojekt A					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
5	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	12	360 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 300 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Seminaristischer Unterricht	Lehrende des FB2

Qualifikationsziele

Die Studierenden erlernen in einem Team in einer vorgegebenen Zeit unter wirtschaftlichen Randbedingungen ein mediales Werk aus den belegten Schwerpunktbereichen inhaltlich zu konzipieren, zu gestalten, es unter technischen Gesichtspunkten umzusetzen und zu präsentieren. Alle Teammitglieder haben den gleichen Schwerpunktbereich belegt.

Die Studierenden sind in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele selbst zu setzen und diese zu realisieren. Sie können die eigenen Kenntnisse mit den gesetzten Projektanforderungen vergleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten wie z.B. eine wissenschaftliche Recherche durchzuführen oder Lernberatung nachzufragen. Sie planen, organisieren, steuern und kontrollieren unter Anleitung die Projektbearbeitung. Im Rahmen der Teamarbeit teilen die Studierenden das Arbeitsvolumen in sachgerechte Aufgabenpakete und verteilen diese fähigkeitsspezifisch an die Projektbeteiligten.

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, ihre Inhalte, Ideen und Konzepte situationsgerecht darzustellen. Sie erlangen die Fertigkeit, die Ergebnisse medial adäquat zu inszenieren bzw. zu präsentieren und können Fragestellungen sowohl von Laien als auch von Spezialisten zielgerichtet beantworten.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

In den Präsenzveranstaltungen werden die Planung und die Kontrolle des Projektablaufs sowie die Kommunikation im Team behandelt. Präsentationstechniken werden ausführlich besprochen und in Zwischenpräsentationen unter Anleitung geübt. Inhaltlich wird ein kontrolliertes und strukturiertes Vorgehen mit standardisierten Verfahren projektbezogen vermittelt. Die Inhalte werden in Gruppenarbeit erarbeitet und diskutiert.

Die Projektthemen kommen inhaltlich aus den jeweiligen Schwerpunktbereichen.

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Lehrende des FB2	Medienprojekt A	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Entrepreneur					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
6	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	4	120 Stunden davon 30 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§20 Präsentation mit schriftlicher Zusammenfassung	Übung	N.N.

Qualifikationsziele

Die Studierenden erlernen die Fähigkeiten, innovative Geschäftsideen zu entwickeln, zu evaluieren und zu validieren. Sie erfahren, wie sich Kundenwünsche ermitteln lassen und erkennen die Bedeutung disruptiver Innovationen.

Sie lernen ein Start-Up gemäß des Lean-Prinzips zu führen und erlangen Kenntnis über rechtliche und theoretische Rahmenbedingungen von Start-Ups in Deutschland. Schließlich bekommen sie einen Überblick über Finanzierungs- und Förderprogramme für junge Unternehmen und üben Methoden ihre Ideen überzeugend darzustellen und zu präsentieren.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung „Entrepreneur“ umfasst folgende Lehrinhalte:

- Value Proposition Canvas
- Business Model Canvas
- Der Lean-Start-Up-Prozess
- Disruption als "Game Changer"
- Das deutsche Start-Up-Ökosystem

Literatur

- J. Görs & G. Horton: "The Founder's Playbook", founders-playbook.de
- E. Ries: „Lean Startup“, Redline Verlag, 2017
- A. Osterwalder & Y. Pigneur (2011): „Business Model Generation“, Campus
- A. Osterwalder et al (2015): „Value Proposition Design“, Campus

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
N.N.	Entrepreneur	2

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Marketing					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
6	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	4	120 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 60 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	Integrierter Studiengang Produktion und Wirtschaft FB 7	§16 Klausurarbeit und E-Klausur und §21 BPO Bearbeitung einer Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Vorlesung Übungen (Planspiel)	Prof. Dr. rer. pol. Ingo Kracht

Qualifikationsziele

Kennenlernen grundlegender Entscheidungsfelder des Marketings und des Marketinginstrumentariums. Verständnis der Einordnung von praxisorientierten Fragestellungen in die Themengebiete des Marketings. Mit Hilfe von Übungen werden individuelle Lösungsstrategien für Problemstellungen im Marketing erarbeitet. Umsetzung von Problemen in marketingorientierte Fragestellungen.

Einüben des analytischen und konzeptionellen Denkvermögens durch die Analyse vorliegender Marktsituationen. In den Übungen werden die Anwendung von theoretisch erworbenen Methoden auf praxisrelevante Fragestellungen und Prozesse im beruflichen Tätigkeitsfeld geübt. Gruppenarbeiten in den Übungen schaffen eine teamorientierte Lösungsfindung bei einem respektvollen Umgang der Gruppenmitglieder miteinander.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q3, Q5

Lehrinhalte

Vorlesung:
Definition Marketing, Situationsanalyse, Marketingforschung (Primär- und Sekundärforschung), Marketing-Prognose, Marktsegmentierung, Marketingziele, ausgewählte strategischen Methoden, ausgewählte Gebiete der Marketinginstrumente (Produktpolitik, Kontrahierungspolitik, Distributionspolitik, Kommunikationspolitik)

Übung:
Übungsaufgaben in Gruppenarbeit bzw. im Selbststudium lösen.

Literatur

- Freter, H (2004).; Marketing; Die Einführung mit Übungen; München
- Kotler, P. et al. (2016); Grundlagen des Marketing (Pearson Studium - Economic BWL); 6. Aufl.; München
- Meffert, H.; Burmann, Chr.; Kirchgeorg, M. (2015); Marketing; Grundlagen marktorientierter Unternehmensführung; Konzepte – Instrumente – Praxisbeispiele; 12. Aufl.; Wiesbaden
- Becker, J.(2012); Marketing-Konzeption; Grundlagen des ziel-strategischen und operativen Marketing-Managements; 10. Aufl.; München
- Weis, H. C. (2015); Marketing (Kompendium der praktischen Betriebswirtschaft); 17. Aufl.; Ludwigshafen

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. rer. pol. Ingo Kracht	Marketing	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Medienprojekt B					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
6	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	12	360 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 300 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Seminaristischer Unterricht	Lehrende des FB2

Qualifikationsziele

Die Studierenden erlernen in einem Team in einer vorgegebenen Zeit unter wirtschaftlichen Randbedingungen ein mediales Werk aus den belegten Schwerpunktbereichen inhaltlich zu konzipieren, zu gestalten, es unter technischen Gesichtspunkten umzusetzen und zu präsentieren. Alle Teammitglieder haben den gleichen Schwerpunktbereich belegt.

Die Studierenden sind in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele selbst zu setzen und diese zu realisieren. Sie können die eigenen Kenntnisse mit den gesetzten Projektanforderungen vergleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten wie z.B. eine wissenschaftliche Recherche durchzuführen oder Lernberatung nachzufragen. Sie planen, organisieren, steuern und kontrollieren unter Anleitung die Projektbearbeitung. Im Rahmen der Teamarbeit teilen die Studierenden das Arbeitsvolumen in sachgerechte Aufgabenpakete und verteilen diese fähigkeitsspezifisch an die Projektbeteiligten.

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, ihre Inhalte, Ideen und Konzepte situationsgerecht darzustellen. Sie erlangen die Fertigkeit, die Ergebnisse medial adäquat zu inszenieren bzw. zu präsentieren und können Fragestellungen sowohl von Laien als auch von Spezialisten zielgerichtet beantworten.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

In den Präsenzveranstaltungen werden die Planung und die Kontrolle des Projektablaufs sowie die Kommunikation im Team behandelt. Präsentationstechniken werden ausführlich besprochen und in Zwischenpräsentationen unter Anleitung geübt. Inhaltlich wird ein kontrolliertes und strukturiertes Vorgehen mit standardisierten Verfahren projektbezogen vermittelt. Die Inhalte werden in Gruppenarbeit erarbeitet und diskutiert
Mögliche Themen für Projekte sind:

- Lineare und nichtlineare Filme
- Animationsfilme
- Interaktive Anwendungen, Mobile Apps und Games
- Corporate Design
- Print und Foto
- Ausstellungsdesign

Die Projekte werden häufig mit realen Themenstellungen von externen Partnern aus Wirtschaft und Gesellschaft durchgeführt.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Lehrende des FB2	Medienprojekt B	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Seminar					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
7	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	4	120 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 60 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§22 a Seminar	Seminaristischer Unterricht	Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier

Qualifikationsziele

Die Studierenden werden bei der Erstellung ihrer Bachelorarbeit begleitet. Sie erlernen eine wissenschaftliche Arbeit mit medialem Schwerpunkt selbstständig zu erstellen, die Inhalte vorzustellen und sich dem Diskurs einer Gruppe zu stellen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q4, Q5, Q6

Lehrinhalte

Den Studierenden werden Möglichkeiten zur Recherche aufgezeigt und Hinweise zur Strukturierung ihrer Arbeit gegeben. Sie stellen ihr Konzept in einem Vortrag vor und stellen sich der anschließenden Diskussion. Neben Anforderungen an wissenschaftliches Arbeiten sollen Zwischenergebnisse laufender Arbeiten vorgestellt und in der Gruppe diskutiert werden. So lernen Studierende nach dem Vorbild des Forschenden Lernens von den Erfahrungen ihrer Kommilitonen und können einen schnelleren Einstieg in das zielgerichtete wissenschaftliche Arbeiten finden.

Literatur

- Bortz, J., Döring, N. (2015⁴), Forschungsmethoden und Evaluation, Springer
- Kornmeier, M. (2009²), Wissenschaftlich schreiben leicht gemacht, Haupt
- Balzert, H., Schäfer, C., Schröder, M., Kern, U. (2008), Wissenschaftliches Arbeiten, W3L
- Kergel, D., Heidkamp, B. (2016), Forschendes Lernen 2.0, Springer

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier	Seminar	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Kurzfilm					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen des Schwerpunkts I Audiovisuelle Medien (Film, Produktion) Bestehen der Sperfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Projektarbeit, Gruppenarbeit	Prof. Dipl.-Reg. Sebastian Grobler

Qualifikationsziele

Die Studierenden verstehen die notwendigen Arbeitsschritte für die Herstellung eines Kurzfilms und können diese arbeitsteilig umsetzen. Dabei erlernen sie in dem von ihnen übernommenen Gewerk verantwortlich an der Fertigstellung eines Kurzfilms mitzuwirken und ihren Arbeitsbereich kreativ in das Projekt einzubringen. Sie erlernen dabei das Zusammenspiel der Gewerke und die Kommunikationsstruktur und Hierarchien innerhalb einer Filmproduktion.

Das Modul trägt zu den folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6.

Lehrinhalte

Aufbauend auf den erlangten Kenntnissen im Schwerpunkt Analoge und Digitale Bildwelten werden die zur Entwicklung, Planung und Umsetzung notwendigen Schritte am Beispiel von kleinen Film- oder Serienproduktionen durchgeführt. Dies erfolgt unter Berücksichtigung professioneller Arbeitsteilung in Produktion, Drehbuch, Regie, Kamera, Licht, Ton, Produktionsdesign (Ausstattung und Kostüm).

Literatur

- McKee, Robert (2011): Story, Die Prinzipien des Drehbuchschreibens, Berlin: Alexander Verlag.
- Howard, David / Mabley, Edward (1998): Drehbuchhandwerk Technik und Grundlagen, 2. Auflage, Köln: Emos
- Kingdon, Tom (2004): Total Directing. Integrating Camera and Performance in Film and Television, Los Angeles: Silman-James.
- Caine, Michel (2009): Weniger ist mehr. Kleines Handbuch für Filmschauspieler, 3. Auflage, Berlin: Alexander Verlag.
- Hoser, Tania (2018): Introduction to Cinematography. Learning Through Practice, New York, Routledge
- Brown, Blair (2016): Cinematography. Theory and Practice, 3. Auflage, New York: Routledge
- Chion, Michel und Lensing, Jörg (2012): Audio-Vision. Ton und Bild im Kino, Berlin, Schiele & Schön.
- Jäckl, Hannes (2018): Ton für Film und Videoproduktion. Aufnehmen lernen. Online-Ressource.
- Becher, Frank (2012): Kurzfilmproduktion, 2. Auflage, Berlin: UVK Verlagsgesellschaft.
- Kurz, Sibylle / van Messel, Esther / Koll, Björn (2006): Low-Budget-Filme: Marketing und Vertrieb optimieren, 1. Auflage, Berlin: UVK Verlagsgesellschaft.
- Wendling, Eckhard (2015): Filmproduktion: Eine Einführung in die Produktionsleitung, 2. Auflage, Berlin: UVK Verlagsgesellschaft.
- Schmidt-Matthiesen, Cornelia / Cleve, Bastian (2010): Produktionsmanagement für Film und Fernsehen, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft..

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Reg. Sebastian Grobler	Kurzfilm	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Dokumentarfilm					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen des Schwerpunkts I Audiovisuelle Medien (Film, Produktion) Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Projektarbeit, Gruppenarbeit	Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur. Kathrin Lemme

Qualifikationsziele

Erlern werden grundlegende Kenntnisse der Analyse narrativer Dokumentarfilme. Darüber hinaus werden die Studierenden befähigt, unterschiedliche Formen des dokumentarischen Erzählens zu erkennen und voneinander abzugrenzen.
Das Seminar befähigt die Studierenden außerdem erste eigene kurze Dokumentarfilmprojekte zu entwickeln, zu planen und durchzuführen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung „Dokumentarfilm“ umfasst folgende Lehrinhalte:

- Formen dokumentarischen Erzählens mit Schwerpunkt auf den narrativen Dokumentarfilm, historische Entwicklung Genre, aktuelle Strömungen;
- Praktische Projektarbeit zu Fragen der Dokumentarfilmgestaltung (Persönlichkeit der Filmemacher*innen, Authentizität im Dokumentarfilm, Erzählperspektive)
- Schrittweise Entwicklung eines kurzen Dokumentarfilms (Idee, Recherche, Beobachtung, Interview, Schnitt)
- Produktion von Dokumentarfilmen (Organisation, Kalkulation, Finanzierung, Auswertungschancen)

Literatur

- Lipp, Thorolf (2015): Spielarten des Dokumentarischen: Einführung in die Geschichte und Theorie des Nonfiktionalen Films, 1. Auflage, Marburg: Schüren Verlag.
- Rabiger, Michael (2000): Dokumentarfilme Drehen, 1. Auflage, Frankfurt: zweitausendeins.
- Rabiger, Michael (2008): Dokumentarfilmregie, 4. Auflage, München: Edition Filmwerkstatt.
- Ottersbach, Béatrice / Veiel, Andres (2008): Dokumentarfilm: Werkstattberichte, Konstanz: UKV Verlagsgesellschaft.
- Hohenberg, Eva (Hrsg.), Comolli, Jean L. / Grierson, John / Odin, Roger (2012): Bilder der Wirklichen: Texte zur Theorie des Dokumentarfilms, 4. Auflage, Berlin: Verlag Vorwerk 8.
- Schadt, Thomas (2017): Das Gefühl des Augenblicks. Zur Dramaturgie des Dokumentarfilms, 4. Auflage, Konstanz: UKV Verlagsgesellschaft.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur. Kathrin Lemme	Dokumentarfilm	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Schauspielführung					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Seminar, Übungen und Gruppenarbeit	Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur. Kathrin Lemme	

Qualifikationsziele

Fähigkeit zum selbständigen zielbezogenen und schöpferischen Arbeiten zur szenische Auflösung, Inszenierung, Schauspielführung.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Vermittelt werden die Grundlagen der Regiearbeit bei Spielfilmen. Dabei wird ein Schwerpunkt auf die Arbeit mit den Schauspielern gelegt. Erlern werden die Grundlagen der Schauspielführung, der Inszenierung für die Kamera sowie die Auflösung von Szenen in unterschiedliche Einstellungsgrößen.

Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Lehrinhalte:

- Einführung in die Schauspielführung
- Szenenanalyse
- Erarbeitung ausgewählter Spielfilmszenen mit Schauspieler*innen
- Praktische Inszenierungsübung der Studierenden mit Schauspieler*innen
- Staging
- Praktische Filmübung der Studierenden mit Schauspieler*innen
- Erarbeitung, Inszenierung und Aufzeichnung einer eigenen Szene mit Schauspieler*innen

Literatur

- Weston, Judith (1998): Schauspielführung in Film und Fernsehen, 1. Auflage, Frankfurt: zweitausendeins Verlag.
- McKee, Robert (2011): Story, Die Prinzipien des Drehbuchschreibens, Berlin: Alexander Verlag.
- Truffaut, François (2003): Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?, Überarbeitete Neuauflage, München: Heyne Verlag.
- Mamet, David (2009): Die Kunst der Filmregie, 5. Auflage, Berlin: Alexander Verlag.
- Caine, Michel (2009): Weniger ist mehr. Kleines Handbuch für Filmschauspieler, 3. Auflage, Berlin: Alexander Verlag.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur. Kathrin Lemme	Schauspielführung	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Musikvideo					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Seminaristische Lehre Übungen Projektarbeit	Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Qualifikationsziele

Praktische Umsetzung und selbständige Herstellung eines Musikvideos. In kleinen Teams werden Konzepte erarbeitet um populäre Musik zu visualisieren. Zur Projektentwicklung gehört hierbei die Identifikation und Übernahme dezi-dierter Aufgabenfelder. Ziel ist die Realisation von Musikvideos mit narrativen Elementen mittels Realaufnahmen. Hierbei wird die Notwendigkeit eines hierarchischen Produktionsteams vermittelt.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Vermittelt werden grundlegende Kenntnisse zur Planung und Umsetzung eines Musikvideos unter Berücksichtigung professioneller Arbeitsteilung in Produktion, Drehbuch, Regie, Kamera, Produktionsdesign und Schnitt.

Literatur

- Philippe Fontaine (2015), „Adobe After Effects CC“, Rheinwerk Design
- Paul Saccone (2017) „The Definitive Guide to DaVinci Resolve 14“, Blackmagic Design
- Alexis Van Hurkman, »Color Correction Handbook«, Peachpit Press

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze	Musikvideo	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Sounddesign					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Übungen mit begleitenden Theorieeinheiten (V)	Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg

Qualifikationsziele

Die Studierenden sind in der Lage, konkrete Problemstellung aus dem Bereich Audio zu identifizieren. Hierbei kann es sich um die Bereiche Mischen und Mastern, Aufnahme eines Projektes (Musikstück, Hörspiel) und Klangdesign handeln. Den Studierenden werden tiefgehende Kenntnisse im Bereich der Audiotbearbeitung vermittelt, die an aktuelle Studiostandards angepasst sind.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

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.

Literatur

- Alten, Stanley R. (2012): Recording and Producing Audio for Media, Boston
- Görne, Thomas (2008²): Tontechnik, München
- Lensing, Jörg U. (2009²): Sound-Design Sound-Montage Soundtrack-Komposition, Berlin
- Raffaseder, Hannes (2010²): Audiodesign, München

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg	Sounddesign	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Cinematography					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	Vorlesung (Praxisblock)	M.A. Jan Pieniak

Qualifikationsziele

Ziel der Veranstaltung ist es den Teilnehmern weiterführende Kenntnisse, Workflows und bildsprachliche Ausdrucksmittel im visuellen Bewegtbild zu vermitteln. Die Studierenden sind in der Lage eigenverantwortlich eine professionelle Planung und Produktion durchzuführen, sowie die erarbeitete Bildsprache zu kommunizieren.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung beinhaltet die Erarbeitung visueller Konzepte, deren Planung und anschließender praktischer Umsetzung. Vertiefende Methoden im Bereich der Beleuchtung, sowie weiterführende Mechanismen der Kameragestaltung sind Grundbestandteile der Veranstaltung und werden im visuellen Konzept angewandt.

Die Veranstaltung ist wie folgt strukturiert:

- Visuelle Recherche & Bildideen
- Farben, Farbgebung und Symbolcharakteristiken
- Bildsprache & visuelles Konzept
- Lichtqualitäten
- Planung und Umsetzung differenzierter Beleuchtungsstile
- Global vs. Partiiell
- Previsualisierung (Analog, digital, im virtuellen Raum)

- Auflösung
- Kamerabewegung & Kamerasprache
- Emotionen der Bildsprache
- Breakdown
- Subjektive, Hinge, Pivot & Achsenmanagement
- Framing- Das Department am Set
- Workflow
- LUTs (LookUpTables)
- Farbgestaltung in Postproduktion (Grading)

Literatur

- Blain Brown (2002), „Cinematography theory and practice“, Focal Press
- Van Sijll (2005), „Cinematic storytelling“, MW
- Christopher Kenworthy (2009), „Master Shots“, MW
- Christopher Kenworthy (2009), „Master Shots Vol. 2“, MW
- Christopher Kenworthy (2013), „Master Shots Vol. 3“, MW
- Harry C. Box, (2010) „Set Lighting Technician’s Handbook“, 4th Edition, Focal Press
- Achim Dunker (2009), „eins zu hundert“, UVK
- Achim Dunker, (2014) „Die chinesische Sonne scheint immer von unten“, UVK

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
M.A. Jan Pieniak	Cinematography	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Multi-Channel-Audio					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflicht-fach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	Vorlesung, praktische Aufgabenstellungen mit Korrektur	Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg

Qualifikationsziele

Die Studierenden lernen Mehrkanalproduktionen zu analysieren, Audioquellen im Raum zu verorten und kontextabhängig zu positionieren. Sie sind in der Lage selbstständig Mehrkanalproduktionen zu konzeptionieren und zu erstellen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Lehrinhalte:

- Einführung in Protools, die Dolby-Technologie und das Surround-Studio
- Einführung in Multichannel (MC)-Audio, Raumakustik und Hörpsychologie sowie Bild/Ton-Wirkung.
- Aufnahme von O-Tönen und Atmo für Multi-Channel-Produktionen
- Erstellung von Multi-Channel-Produktionen für Video-DVD (Editing, Layering, Panning, Mastering)

Literatur

- Alten, Stanley R. (2012): Recording and Producing Audio for Media, Boston
- Görne, Thomas (2008²): Tontechnik, München
- Langford, Simon (2014): Digital Audio Editing, Burlington
- Lensing, Jörg U. (2009²): Sound-Design Sound-Montage Soundtrack-Komposition, Berlin
- Scetta, Mark (2008): Garnder's guide to Audio Post Production, Washington

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg	Multi-Channel-Audio	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion

Workflow Film/Video					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflicht-fach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§ 21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	Seminaristische Lehre und Übungen	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober

Qualifikationsziele

Die Studierenden lernen die relevanten Arbeitspakete der Prozesskette des Visual Effects (VFX) Workflows zu identifizieren, zu verstehen und zu organisieren. Kontextabhängig sind sie in der Lage, selbstständig die notwendigen Schritte durchzuführen und dabei sachgerechte Werkzeuge zu verwenden. Ziel ist es, ein computergeneriertes Objekt glaubwürdig in eine Videosequenz zu integrieren.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Anhand eines Beispielprojektes durchlaufen die Studierenden alle Schritte einer professionellen Visual Effects Pipeline.

Folgende Inhalte werden anhand der Programme Blender 3D, Autodesk Maya, The Foundry Nuke vermittelt:

- Linsenverzerrung und Linsenprofile
- Benutzung von Farbreferenztafeln und Referenzkugeln
- High Dynamic Range Images und Image Based Lighting
- Filmdreh für Visual Effects Produktionen
- Kamera Tracking
- LIDAR bzw. 3D Scanning
- Einrichtung einer 3D Szene (Layout)
- Fotorealistisches 3D Multipass Rendering
- Grundlagen Compositing und Grading

Literatur

- Matt Hanson (2004), „The End of Celluloid“, Rotovision
- Sacha Bertram (2005), „VFX“, UVK
- Frank Miller, Robert Rodriguez (2005) „Frank Miller’s Sin City“, Troublemaker
- Guillermo Del Toro, Mike Mignola“(2004) Hellboy: Art of the Movie (Hellboy S.)“ Titan Books
- Eran Dinur (2017), „The Filmmaker’s Guide to Visual Effects“, Routledge
- Philippe Fontaine (2015), „Adobe After Effects CC“, Rheinwerk Design
- Ron Ganbar (2014), „Nuke 101: Professional Compositing and Visual Effects“, Peachpit Press
- Allan Brito (2019), „Blender 2.8: The beginner’s guide“, Independently published
- Kelly Murdock (2019), „Autodesk Maya 2019 Basics Guide“, SDC Publications
- Paul Saccone (2017) „The Definitive Guide to DaVinci Resolve 14“, Blackmagic Design
- Alexis Van Hurkman, »Color Correction Handbook«, Peachpit Press

w

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober	Workflow Film/Video	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion

Corporate Design					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen des Schwerpunkts II Mediendesign (Grafikdesign, Interaktionsdesign)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten, praktische Aufgabenstellung mit Korrektur	Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)					

Qualifikationsziele

Die Studierenden entwickeln Kompetenzen zur Ideenfindung, Gestaltung, Konzeption und Realisation einer Corporate Identity. Sie wissen um verschiedene Methoden der Zeichenentwicklung und können diese mit verschiedenen Medien visualisieren und präsentieren.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Corporate Design „Logos und Geschäftsdrucksachen als Elemente der Markenentwicklung“. Anhand eines internationalen Querschnitts aus aktuellen Beispielen von 30 Designagenturen werden wir verschiedenen Aspekten des Corporate Design nachgehen: Von der Frage nach dem Ziel einer CI über die einzelnen Phasen des Designprozesses bis zur geglückten Umsetzung – vom Briefing, über Entwurf bis zur Drucküberwachung.

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: dynamisches Logo, www, Image-Video.

Literatur

- Matthew Healey (2010), Stiebner Verlag
- Rayan Abdullah, Roger Cziwerny (2007), Corporate Design- Kosten, Hermann Schmidt Verlag
- Matthias Beyrow (2010), Corporate Identity und Corporate Design, Hrsg.: avedition,

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus	Corporate Design	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
 Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Editorial Design					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen des Schwerpunkts II Mediendesign (Grafikdesign, Interaktionsdesign) Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten, praktische Aufgabenstellung mit Korrektur, Reflexion und Diskussion	Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus

Qualifikationsziele

Die Studierenden entwickeln Kompetenzen zur Ideenfindung, Konzeption, Gestaltung und Realisation eines Printmagazins. Die zu erlangende Qualifikation liegt darin, ein visuell alleinstehendes Printmagazin in geeignete Planungs- und Entwurfsschritte zu gliedern, diese umzusetzen, dramaturgisch zu strukturieren sowie die Entwurfsphasen und das komplexe, grafische Artefakt multimedial zu präsentieren.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Editorial Design „Magazingestaltung als komplexe Symbiose von Grafik und Dramaturgie“.

Anhand eines internationalen Querschnitts aktueller Beispiele von ca. 40 Printmagazinen werden wir verschiedene Aspekte des Editorial Designs herausarbeiten, um sie in der Entwurfsphase der selbst zu erstellenden Magazine berücksichtigen zu können: Von der Frage nach der Leserschaft, den Vertriebsstrategien und ihren Einfluss auf die grafische Umsetzung, über die einzelnen Phasen des Designprozesses — wie das Layout von Titelseiten und Doppelseiten —, über die dramaturgische Struktur selbsterstellter oder -recherchierter Inhalte bis zur geglückten Umsetzung – von Personas, über Entwurf bis zur Drucküberwachung.

Formale Gestaltungskonstanten: Magazintitel, Naming, Farbe, Bilder, Typografie als Informationsmittel, Typografie als Gestaltungsmittel, Rasteraufbau, Gestaltungsprinzipien, Thema und Metapher, Stil und Stilrichtung, Papier, Bindung und Veredelung, Präsentation eines analogen Mediums.

Literatur

- Horst Moser (2015), Surprise me: Editorial Design, Herrmann Schmidt Verlag
- Nikola Wachsmuth, Heike Gläser (2015), Editorial Design: Magazingestaltung, Stibner Verlag
- Cath Caldwell, Yolanda Zapaterra (2014), Editorial Design: Digital and Print

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus	Editorial Design	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Interfacedesign					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen des Schwerpunkts II Mediendesign (Grafikdesign, Interaktionsdesign) Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristische Lehre, Übungen und Projektarbeit	Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Qualifikationsziele

Fähigkeit zur Analyse, Entwicklung, Konzeption, Umsetzung und Präsentation einer interaktiven Anwendung unter Einbeziehung des Raumes: virtuelle Räume, Autorensysteme, POS/POI Systeme, o.ä. Die Studierenden sind in der Lage, selbstständig das für das zu realisierende Produkt notwendige Interface zu definieren, konzeptionieren und umzusetzen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Topic/Schlagworte: Wahrnehmung & Abstraktion, Raum, Zeit, Motivation, Schnittstellen, Interaktion
Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine: mediale Immersion. Unter Einbeziehung von nonlinearen Methoden werden die Begriffe Raum, Zeit und Interaktion in einer Anwendung miteinander verbunden und medial aufbereitet. Schwerpunkt ist die Gestaltung von Interfaces.

Literatur

- Joseph P. Forgas u.a. (1999), „Soziale Interaktion und Kommunikation: Eine Einführung in die Sozialpsychologie“, Beltz, Verlag
 - Lev Manovich (2001) „The Language of New Media“, The MIT Press
 - Tanja Diezmann, Tobias Gremmler (2003), „Raster für das Bewegtbild“, Stiebner
 - Torsten Stapelkamp (2010), „Interaction- und Interfacedesign“, Springer
 - Torsten Stapelkamp (2007) „Screen- und Interfacedesign“, Springer
- »Internationale Kommunikationskulturen«, Margarete Payer www.payer.de

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze	Interfacedesign	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Moving Type					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten, praktische Aufgabenstellung mit Korrektur	Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus

Qualifikationsziele

Die Studierenden entwickeln Kompetenzen zur Gestaltung, Konzeption und Realisation eines motion-graphic-Projektes. Alle nötigen Arbeits- und Entwurfsschritte werden selbstständig erarbeitet.
 Ein Ziel ist, das „typographische Vokabular“ (der Studierenden) durch die Entwicklung von zeitbasierten visuellen Kompositionen/Projekten kreativ zu erweitern.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

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, usw.
 Konzeption, Gestaltung, Realisation von motion graphics Projekten: broadcastdesign (channel identities, ...) Im design (filmmopener, trailer, commercials, ...) music video, interface design (web, games, ...)

Literatur

- Matt Woolman (2004), Motion Design, Rotovision
- Matt Woolman, Jeff Belatoni (2005), Moving Type: designing for Time and Space, Digital Media
- Steven Heller (2008), Teaching Motion Design, Allworth Press

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus	Moving Type	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Typografie					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten, praktische Aufgabenstellung mit Korrektur, Reflexion und Diskussion	Dipl.-Ing. Martin Engeleit

Qualifikationsziele

Die Studierenden erlangen Wissen über die Hintergründe zu geschichtlichen, formalen und gestalterischen Aspekten von Typografie, üben und erproben der Möglichkeiten typografischer Gestaltung in Print- und Screenlayouts.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Lehrinhalte:

- Beherrschung der typografischen Grundlagen
- Sensibilisierung der Wahrnehmung für Schrift und Schriftgestaltung
- Kenntnisse über die Entstehungsgeschichte der ersten Schriften bis hin zur gegenwärtigen Klassifizierung von Schrift nach DIN
- Kenntnisse über die Arbeiten wichtiger Schriftgestalter
- Grundlagen der Typografie, Schriftart, Schriftschnitt, Schriftbreite, Laufweite, Schriftgröße
- Grundlagen der Layout-Gestaltung, Zeilenraster, -breite, -abstand, -anzahl Satzart, Satzbreite, Ausrichtung
- Grundlagen der Schriftbildübungen
- Grundlagen der Komposition, Platzierung, Bilder, Verhältnis Bild/Text
- Grundlagen der historischen Schriftenentwicklung
- Einführung in die Klassifikation von Schriften
- Einführung in die Mikro- und Makrotypografie
- Schriftmischung, bewegte Typografie, Begleitung und Korrektur von Übungsaufgaben

Literatur

- Veruschka Götz, (2004), Typo digital, rororo
- Hrsg.: Bernt Engelmann (2005), Schriftwerk, , Auer Verlag
- Hans Peter Willberg (1998), Erste Hilfe in Typografie, Verlag Hermann Schmidt

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Dipl.-Ing. Martin Engeleit	Typografie	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Gestalterische Ausdrucksmittel					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflicht-fach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten, praktische Aufgabenstellung mit Korrektur, Reflexion und Diskussion	Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus

Qualifikationsziele

Eine ständige Bereitschaft zur Reflexion bildet u. a. die zu vermittelnde Voraussetzung für die Entwicklung kreativer Fähigkeiten und gestalterischem Ausdruck in der visuellen und räumlichen Kommunikation.

Die Studierenden können Prinzipien, Methoden, zentrale Formen und Theorien ausgewählter kunst- und mediengeschichtlicher Fragestellungen erläutern.

Die Studierenden entwickeln Kompetenzen zur Konzeption, Erstellung und Reflexion einer medialen Neuinterpretation (z.B. Installation).

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Wahrnehmen-Gestalten-Darstellen

Analyse und Neuinterpretationen von gestalterischen Ausdrucksmitteln (visuell, akustisch, haptisch, raumgreifend) 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 realisiert und präsentiert.

Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Lehrinhalte:

- Grundlagen der historischen Schriftenentwicklung
- Einführung in die Klassifikation von Schriften
- Einführung in die Mikro- und Makrotypografie
- Schriftmischung, bewegte Typografie, Begleitung und Korrektur von Übungsaufgaben

Literatur

- Szenografie in Ausstellungen und Museen I, (2004), II DASA, Klartext Verlag
- Heide Hageböling (2012), Interaktive Dramaturgies, Springer Verlag

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Dipl.-Ing. Martin Engeleit	Gestalterische Ausdrucksmittel	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion					
Grundlagen der Wahrnehmung					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten, praktische Aufgabenstellung mit Korrektur, Reflexion und Diskussion	Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus	

Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, die Gesetzmässigkeiten und Phänomene der visuellen Wahrnehmung zu analysieren und visuell neu zu interpretieren: Ziel ist das Realisieren einer typografischen Animation (z.B. filmopener) unter Verwendung ausgewählter Wahrnehmungsgesetze und unter Berücksichtigung aktueller (Technik-)tendenzen (stereoskopisches Sehen: 3 D Fotografie, 3 D Film).

Die Studierenden entwickeln sichere Kriterien bei der Lösung ästhetischer Fragen: Festigung der eigenen Urteilsfindung.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Inhalte:

Die Wahrnehmung: der Wahrnehmungsprozess, Gesetzmässigkeiten der Wahrnehmung;
 Syntaktische Grundkomponenten: Grunddimensionen: Punkt, Linie, Fläche, Körper
 Erweiterte Dimensionen: Form, Helligkeit, Textur/Struktur, Bewegung
 Entwurfsstrategien: Analytische Beurteilung- und Gestaltungskriterien, Zeichensysteme, Synthetischer Gestaltungsprozess in Hinblick auf ein definiertes Kommunikationsziel

Inhalte: Sehsystem und Wahrnehmung mit zwei Augen; Figur- Grund-Problematik; Farbwahrnehmung, Bildstörungen in repetitiven Strukturen: Räumlichkeit, Scheinkanten, Neoneffekt; Bewegung in statischen Bildern, Bewegung ist mit Zeit verbunden: visuelle Wahrnehmung von Bewegungsabläufen; Tiefenwahrnehmung/stereoskopisches Sehen: Stereobilder, Autostereogramme, Zufallsstereogramme, 3 D Fotografie, 3 D Film

Literatur

- Jürg Nänn (2008), Visuelle Wahrnehmung (2008), Niggli Verlag
- Moritz Zwimpfe (2004), 2d Visuelle Wahrnehmung, Niggli Verlag
- Axel Seyler (2004), Wahrnehmen und Falschnehmen, anabas Verlag

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Axel Seyler	Grundlagen der Wahrnehmung	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

3D-Werkzeuge					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen des Schwerpunkts III Analoge und Digitale Bildwelten (Computergrafik, Animation) Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht, Projektarbeiten, praktische Aufgabenstellung mit Korrektur, Reflexion und Diskussion	Prof.in Dr. rer. nat. Marietta Ehret

Qualifikationsziele

Die Studierenden entwickeln ein Verständnis für den Zusammenhang von bewegten Objekten und bewegter Kamera. Sie diskutieren Fallbeispiele und rendern Bildsequenzen. Die Durchführung erfolgt ggf. Projektorientiert.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Inhalte (am Beispiel des 3D-Programms Autodesk 3ds Max):

- Animationstechniken
- Keyframes, Probleme und Spezifika bei Keyframeanimationen
 - Lineare Bewegungen, Rotationsbewegungen, Beschleunigungen
 - Bewegung entlang eines Weges
 - Partikelsysteme

- Kamera
- Kamerafahrten
 - Motion Blur

- Beleuchtung bewegter Objekte
 - Fotorealismus
 - Nicht fotorealistische Looks
- Organisation/Spezifika großer Szenen
 - Anlegen von Hierarchien
 - Auslagern von Objekten
- Rendertechniken für das Bewegtbild
 - Rendern in Passes
 - Einführung Compositing

Literatur

- Sham Tickoo (2017): Autodesk 3ds Max 2018: A Comprehensive Guide, CADCIM Technologies.
- Lengyel, Eric (2012): Mathematics for 3D game programming and computer graphics, Course Technology PTR.
- Matt Pharr, Wenzel Jakob, Greg Humphreys (2016): Physically Based Rendering, Morgan Kaufman, 3. Aufl.

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dr. rer. nat. Marietta Ehret	3D-Werkzeuge	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
 Studiengang: B.A. Medienproduktion**

3D Modelling					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht Übungen am PC	Prof.in Dr. rer. nat. Marietta Ehret
Bestehen des Schwerpunkts III Analoge und digitale Bildwelten (Computergrafik, Animation)				
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)				

Qualifikationsziele

Dieses Wahlpflichtfach baut auf den Kenntnissen des Fachs Computergrafik auf. Es vermittelt ein größeres Verständnis geometrischer räumlicher 2- und 3-dimensionaler Strukturen. Es benutzt komplexere Methoden des Modellierens im Gitter, bespricht die mathematischen Modelle und deren Implementierung dazu. Entsprechend aktueller Entwicklungen wird ein Thema bzw. eine Anwendung festgelegt. In diesem Kontext werden spezifische Methoden erlernt, diskutiert und benutzt.

Das Ausbildungsziel besteht in der Konzeption und Erstellung eines 3D-Modells in einem spezifischen Anwendungskontext sowie dem Verfolgen aktueller Entwicklungen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

- Die Lehrveranstaltung umfasst folgenden Inhalte:
- Kurven, Splines, Nurbes
 - Gitter, Triangulierung, Bearbeitung, Strukturen, Parametrisierung, Reduktion, Subsurfacing
 - Parametrische Modellierungsmethoden
 - Lowpoly- und Highpoly modeling
 - Modellierung komplexer Geometrien für spezifische Anwendungen: Architektur, Game, Compositing im Film, Modellbau, 3D-Druck

- Modellierung organischer Objekte
- Erstellung und Verwaltung komplexer Szenen
- Diskussion zeitgenössischer Arbeiten und Technologien

Beleuchtung bewegter Objekte

- Fotorealismus
- Nicht fotorealistische Looks

Literatur

- Sham Tickoo (2017): Autodesk 3ds Max 2018: A Comprehensive Guide, CADCIM Technologies.
- Lengyel, Eric (2012): Mathematics for 3D game programming and computer graphics, Course Technology PTR.
- William Vaughan (2011): Digital Modeling, Pearson Education, Berkeley.
- Ramakrishnan Mukundan (2012): Advanced Methods in Computer Graphics: With examples in OpenGL, Springer London Dordrecht Heidelberg New York.
- Les Piegl, Wayne Tiller (2012): The NURBS Book, Springer, Heidelberg, 2. Aufl.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dr. rer. nat. Marietta Ehret	3D Modelling	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

3D Shading/Rendering					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen des Schwerpunkts III Analoge und digitale Bildwelten (Computergrafik, Animation)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht Übungen am PC	Prof.in Dr. rer. nat. Marietta Ehret
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)				

Qualifikationsziele

Die Lehrveranstaltung baut auf den Ergebnissen des Fachs Computergrafik auf.

Die Studierenden lernen verschiedene Shader und Renderer sowie deren wichtigste physikalische, mathematische und algorithmische Grundlagen kennen. Sie lernen die Eigenschaften der Shader und Renderer zu erfassen und anzuwenden.

Die Studierenden entwickeln ein Verständnis für virtuelle Texturen, ihrer Erscheinungsformen, Platzierungen und Mappings. Sie verfolgen aktuelle Entwicklungen, erstellen hochwertige Texturen und können diese rendern.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung umfasst folgenden Inhalt:

Texturierung

- Eigenschaften parametrischer Flächen und 2D-Mapping
- Texturmapping für nicht parametrische Oberflächen
- Basistexturierung
- Prozedurale Texturen

Spezifika besonderer Texturen:
 - Glas, Metall, Transparente, sich ändernde Objekte, Partikelsysteme
 - organischer Objekte (Haut, Haare, Bäume, Fell)
 - Textilien
 - für sehr große Objekte(Himmelskörper, Weltall)

- Cartoon
- Shader
- Rendertechnologien
- Diskussion aktueller Renderer

Literatur

- Sham Tickoo (2017): Autodesk 3ds Max 2018: A Comprehensive Guide, CADCIM Technologies.
- Lengyel, Eric (2012): Mathematics for 3D game programming and computer graphics, Course Technology PTR.
- Matt Pharr, Wenzel Jakob, Greg Humphreys (2016): Physically Based Rendering, Morgan Kaufman, 3. Aufl.
- David Wolff (2013): OpenGL 4 Shading Language Cookbook, Packt Publishing Ltd., Birmingham, 2. Aufl.
- Chaosgroup (2018): <https://docs.chaosgroup.com/display/VRAY3MAX/Materials>
- Solid Angle (2018): <https://support.solidangle.com/display/A5AF3DSUG/Shaders>

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dr. rer. nat. Marietta Ehret	3D Shading/Rendering	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
 Studiengang: B.A. Medienproduktion

Character Design					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen des Schwerpunkts III Analoge und digitale Bildwelten (Computergrafik, Animation) Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht Praktische Projektarbeit	Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth

Qualifikationsziele

Die Studierenden 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 Bewegtbildmedien entwickeln und realisieren.
 Sie verstehen die Grundregeln der Darstellung von Körpersprache und menschlichen Charakterzügen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Character 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.
 Darstellung von Körpersprache und menschlichen Charakterzügen. Entwicklung und Ausarbeitung eines Charakters in geeigneten Darstellungstechniken. Analyse der Auswirkungen von Technik auf die Produktion.

Literatur

- Drawing on the Right Side of the Brain (Betty Edwards)
- Facial Expressions: A Visual Reference for Artists (Mark Simon)
- Notizen zur Zeichentechnik. 22 leichtsinnige Übungsanleitungen
- wider das Vergessen des Zeichnens (Peter Jenny)
- The Human Figure in Motion (Eadweard Muybridge)
- Zeichnen im Kopf: An der Quelle Ihrer Bilder (Peter Jenny)

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth	Character Design	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Character Animation					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen des Schwerpunkts III Analoge und digitale Bildwelten (Computergrafik, Animation)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht, Praktische Projektarbeit	Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)				

Qualifikationsziele

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.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Vertiefung der Fertigkeiten im Zeichnen und Animieren sowie der Bildproduktion mit dem Schwerpunkt Charakteranimation. Entwicklung glaubwürdiger Charaktere und deren Umsetzung in einer inszenierten Sequenz.

Die Studierenden durchlaufen an einem kurzen Projekt den gesamten Produktionsablauf eines animierten Werkes. Sie 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. Es werden auch visuelle Aufgaben zu klassischen Animationsherausforderungen bearbeitet (Weight, Timing, Anticipation usw.).

Literatur

- The Human Figure in Motion (Eadweard Muybridge)
- Timing for Animation (Harold Whitaker & John Halas)
- Character Animation Crash Course (Eric Goldberg)
- Acting for Animators, Acting for Animators Ed Hook

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth	Character Animation	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Motion Design					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht, praktische Arbeit	Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth

Qualifikationsziele

Ziel der Veranstaltung ist die Konzeption, Gestaltung und Produktion von innovativen animierten Kurzformaten. Die Studierenden entwickeln nach vorgegebenem Thema selbstständig Motion Designs oder Kampagnen, indem sie Vorgaben analysieren, Kriterien bewerten und ein Konzept zur visuellen Umsetzung entwickeln. Konzept, Entwicklung, Studien, Styleguides aber auch Workflow, Inspirational und Rechercheergebnisse werden in einer Projektskizze festgehalten, in regelmäßigen Abständen präsentiert und im Plenum diskutiert.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Vertiefende Auseinandersetzung mit dem Thema des Motion Designs im historischen, sozialen und ökonomischen Kontext.
 Theorie und Praxis des konzeptionellen Designs; generative Gestaltung; Designsysteme; Motion Branding; Theorie und Praxis der Endfertigung; Bedeutung des Tons / der Musik
 Produktionstechnische Beratung
 Praktische Grundlagen in After Effects, Premiere, Illustrator, Sketch Book, Dragon.

Einführende gemeinsame Seminare zu einzelnen Arbeitsschritten folgen praktische Übungen und Einzelberatungen.

Literatur

- Drawing on the Right Side of the Brain (Betty Edwards)
- Facial Expressions: A Visual Reference for Artists (Mark Simon)
- Notizen zur Zeichentechnik. 22 leichtsinnige Übungsanleitungen
- wider das Vergessen des Zeichnens (Peter Jenny)
- The Human Figure in Motion (Eadweard Muybridge)
- Zeichnen im Kopf: An der Quelle Ihrer Bilder (Peter Jenny)

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth	Motion Design	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Experimentelle Animation					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht, praktische Arbeit	Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth

Qualifikationsziele

Grundlagen zum Experimentieren mit Animationstechniken. Anwendung verschiedener Animationstechniken auf analoger und digitaler Basis. Grundlegende Kenntnisse der Produktionstechnologien im Animationsfilm.

Koppelung handwerklicher Fähigkeiten mit eigenen künstlerischen Ansätzen durch Übungen. Weiterentwicklung der eigenen visuellen und filmischen Sprache.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Das Thema dieser Veranstaltung ist die experimentelle, intuitive und ungeplante Herangehensweise an Animation. Wo normalerweise die Planung, das Storyboard und visuelle Antworten im Vordergrund stehen, soll der direkte, intuitive Prozess der Animation in den Mittelpunkt rücken.

In kurzen Übungen werden verschiedene Praktiken der freien Animation erkundet. Am Ende werden die losen Fragmente zu einer größeren Struktur verwoben und in verschiedene Kontexte gebracht.

Literatur

- Art in Motion: Animation Aesthetics (Maureen Furniss)

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth	Experimentelle Animation	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Mobile Medien 1					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Seminaristische Lehre, Übungen und Projektarbeit	Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Qualifikationsziele

Selbstständige Entwicklung einfacher Applikationen für iOS, tvOS und verwandter Systemsoftware. Hierbei werden ausgewählte Phasen einer Produktentwicklung durchlaufen: Ideenfindung, Planung, Konzeption, Gestaltung und Umsetzung. Ziel ist die eigenständige Umsetzung einer Single-Task Applikation.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Einführung in die Entwicklungsumgebung Xcode, Sprachelemente und Strukturen von Swift und Objective-C. Berücksichtigung der aktuellen Human Interface Guidelines, sowie die Einbeziehung von Universal Design Methoden.

Literatur

- Jill Butler, Kritina Holden, William Lidwell (2010) „Universal Principles of Design“, Rockport Publishers
- „Apple Human Interface Guidelines“, Apple 2017/18
- Paul Hegarty (2018) „Developing iOS 11 Apps with Swift“ Stanford University

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze	Mobile Medien 1	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Mobile Medien 2

Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Seminaristische Lehre, Übungen und Projektarbeit	Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock

Qualifikationsziele

Die Studierenden kennen die Anwendungsmöglichkeiten von Strukturen und Algorithmen und die besonderen Spezifika für die Entwicklung von Programmen für Mobile Medien. Eine Abgrenzung zwischen den verschiedenen Plattformen mobiler Medien ist ihnen möglich. Die Studierenden sind in der Lage eigene Ideen für Applikationen zu strukturieren und umzusetzen. Sie können die Komplexität abschätzen und zeitgerecht ein Ergebnis liefern.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Einführung in die Entwicklungsumgebung Android Studio sowie zugehörige Sprachelemente und Strukturen von Java

Literatur

- Künneth, T. (2018): Android 8: Das Praxisbuch für Entwickler. Bonn.
- Louis, D. & Müller, P. (2016): Android: Der schnelle und einfache Einstieg in die Programmierung und Entwicklungsumgebung. München.
- Richter, E. (2017): Android-Apps programmieren: Praxiseinstieg mit Android Studio. Frechen.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock	Mobile Medien 2	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Datenbanken					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§16 Klausurarbeit und E-Klausur	Seminaristische Lehre und Übungen	Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock

Qualifikationsziele

Die Studierenden haben die wesentlichen Prinzipien der persistenten Speicherung von Daten verstanden. Sie können die Paradigmen relationaler Datenbankmanagementsysteme benennen und haben ein Grundverständnis für den Aufbau von Datenmodellen gewonnen, das sie befähigt auf Basis einer typischen Spezifikation einfache Datenmodelle über ein ER-Modell in einem relationalen Datenbankmanagementsystem unter Verwendung der Datenbanksprache SQL zu implementieren. Die Studierenden können die wesentlichen Konzepte von relationalen Datenbanksystemen anwenden und können sie systematisch und qualifiziert nutzen und bewerten.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

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)

Literatur

- Kemper, A. & Eickler, A. (2015): Datenbanksysteme: Eine Einführung. München.
- Saake, G.; Sattler, K.-U. & Heuer, A. (2013): Datenbanken - Konzepte und Sprachen. Heidelberg u. a.
- Schicker, E. (2017): Datenbanken und SQL: Eine praxisorientierte Einführung mit Anwendungen in Oracle, SQL - Server und MySQL. Wiesbaden.
- Theis, T. (2017): Einstieg in PHP 7 und MySQL. Bonn.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock	Datenbanken	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Musikinformatik					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder §18 mündliche Prüfung	Vorlesung, praktische Aufgabenstellungen	Prof. Dr. Aristotelis Hadjakos

Qualifikationsziele

Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden Klänge und Musik mittels grafischer Audioprogrammiersprachen erzeugen. Sie beherrschen grundlegende Techniken und Methoden, um begreifbare musikalische Interfaces zu entwickeln.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Inhalte:

- Grundlagen der Klangsynthese und Musikgenerierung
- Audioprogrammierung mit grafischen Programmiersprachen (z.B. PureData, Max/MSP) oder mit textuellen Programmiersprachen (z.B. SuperCollider, CSound)
- Anbindung von Controllern, Sensoren und Aktuatoren (z.B. Arduino)

Literatur

- Curtis Roads (1996): The Computer Music Tutorial, MIT Press.
- Manning, Peter (2004): Electronic and Computer Music, Oxford University Press.
- Richard Boulanger, Victor Lazzarini (2010): The Audio Programming Book, MIT Press

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. Aristotelis Hadjakos	Musikinformatik	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion

Medienmanagement					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflicht-fach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§18 Mündliche Prüfung	Seminaristischer Unterricht	Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben Kenntnisse über die rechtlichen und politischen Grundlagen der Medienlandschaft in Deutschland, Entstehungsgeschichte und aktuelle Richtlinien und können diese in Zusammenhang mit den Geschäftsmodellen großer Medienunternehmen bringen. Aktuelle Entwicklungen (z.B. Interneteinfluss, mobile Medien) in der Medienbranche können die Studierenden erkennen und interpretieren. Die Studierenden erlangen Kenntnisse von Prozessabläufen in Medienunternehmen (Print, Internet und Rundfunk) mit Schwerpunkt Fernsehen. Sie erwerben die Fähigkeit, die inhaltlichen, rechtlichen und wirtschaftlichen Problemstellungen bei der Erstellung von Medienprodukten zu beurteilen und einzuordnen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Zu Beginn der Veranstaltung wird die Entwicklung der Medienlandschaft in Deutschland seit 1945 vorgestellt und diskutiert. Die Entwicklung der rechtlichen Rahmenbedingungen bis zu dem heutigen Stand werden erarbeitet. Anschließend werden die Zusammenhänge in der deutschen Medienlandschaft vorgestellt und diskutiert. Die Prozesse in verschiedenen Medienunternehmen werden vorgestellt. Als Schwerpunkt werden die Prozessabläufe im privaten Rundfunk vorgestellt und diskutiert: Erstellung eigener Nachrichtensendungen (Planung, Themenauswahl, Anordnung innerhalb der Sendung), vollständig digitales Arbeiten in Fernsehsendern (Entwicklung und Arbeit heute), 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.

Literatur

- Karstens, E., Schütte (2010), J., Praxishandbuch Fernsehen, VS Verlag für Sozialwissenschaften
- Wirtz, B. W. (2016), Medien- und Internetmanagement, Springer Gabler
- Wirtz, B. W. (2013), Übungsbuch Medien- und Internetmanagement, Springer Gabler
- Schawinsk (2007), (i, R., Die TV-Falle, Klein & Aber, - Schrag, W., Medienlandschaft Deutschland, UVK
- Eick (2007), D., Programmplanung, UVK
- Hickethier, K.(1998), Geschichte des deutschen Fernsehens, J.B. Metzler

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier	Medienmanagement	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Eventmanagement					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§16 Klausurarbeit und E-Klausur	Seminaristischer Unterricht Projektarbeiten Live-Produktion	Thomas Kentner

Qualifikationsziele

Die Studierenden können sich mit dem Projekt- und Prozessmanagement von Events, wie u.a. von Messen, Theateraufführungen und Tagungen, vertraut machen und dieses an praktischen Beispielen erfassen. Sie sind in der Lage Events zu konzipieren, zu vermarkten und in einem Team durchzuführen. Die Studierenden sind qualifiziert, innovative Themen, die zu aktuellen Veränderungen auf dem Eventmarkt führen zu diskutieren.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Erarbeitung einer Live-Fernsehproduktion, Interviewtechniken, Übertragungstechnik, Projektmanagement, Einführung Eventmanagement, Kreativtechniken, Teamarbeit, Teamführung, Einführung in die Veranstaltungstechnik, Sicherheit, Vorschriften, Praxiswissen

Literatur
nach Bedarf

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Thomas Kentner	Eventmanagement	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Filmgeschäftsführung					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP) oder §16 Klausurarbeit und E-Klausur	Vorlesung, seminaristisches Arbeiten, Projekt- und Gruppenarbeiten	Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur. Kathrin Lemme

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben Grundkenntnisse über die rechtlichen Rahmenbedingungen und werden so in die Lage versetzt, ausgewählte steuerliche, arbeitsrechtliche und sozialversicherungsrechtliche Fragestellungen selbständig zu bearbeiten.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

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.

Literatur

- Yagapen, Markus (2014): Filmgeschäftsführung (Praxis Film), 3. Auflage, Berlin: UVK Verlagsgesellschaft.

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur. Kathrin Lemme	Filmgeschäftsführung	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion					
BWL					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	Integrierter Studiengang Betriebswirtschaft (FB 7)	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP) oder §16 Klausurarbeit und E-Klausur	Seminaristische Vorlesung mit dem Einsatz von DV-gestützte Präsentation, Präsentation, Beamer, Tafel, Präsentationsfolien, Flipchart, Fallstudien, Team- bzw. Gruppenarbeit	Prof.in Dr. rer. pol. Elke Kottmann

Qualifikationsziele

Die Studierenden erhalten einen Überblick und erwerben Grundkenntnisse in den wesentlichen Themenfeldern 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 betriebswirtschaftlicher Entscheidungen. Sie können Analysetechniken auf einfache betriebswirtschaftliche Fragestellungen systematisch anwenden.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Inhalte:

Grundlagen und Rahmenbedingungen (Gegenstand der BWL, Umfeld des Unternehmens, Gegenstand und Rahmenbedingungen der Betriebswirtschaftslehre
 Grundlagen: Konzepte und Methoden der Betriebswirtschaft

Betriebliche Funktionen: Beschaffung, Leistungserstellung, Leistungsverwertung, Finanzwirtschaft, Rechnungswesen, Personalwirtschaft, Informationswirtschaft, Grundlegende Managementfunktionen, Unternehmensführung (Ziele, Aufgaben, Anforderungen, Strategien, Organisation)

Literatur

- Schierenbeck, H. Wöhle (2016), C.B., Grundzüge der Betriebswirtschaftslehre, 19. Auflage, München
- Wöhe, Günter / Döring, Ulrich (2016), Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, 26. Aufl., München
- Gablers Wirtschaftslexikon: <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/>
 außerdem diverse Gesetzestexte, v. a.
- Handelsgesetzbuch (HGB)

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dr. rer. pol. Elke Kottmann	BWL	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
 Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Online Medien					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflicht-fach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit Präsentation (BP)	Seminaristische Lehre, Übungen und Projektarbeit	Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Qualifikationsziele

Das Konzept und die Benutzerführung akuteller Online-Medien werden exemplarisch vorgestellt und analysiert. Die Studierenden lernen aktuelle Visualisierungskonzepte zu verstehen und diese auf eigene Anwendungen zu transferieren. Sie können aktuelle Trends analysieren und bewerten. Ziel ist die experimentelle Erarbeitung eines bestimmten Themas und dessen ansprechende Umsetzung.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die theoretischen Aspekte zu den Themen Anforderungsmanagement, Leitbildentwicklung, Typisierung, Layout, Benutzungsführung, Farbenlehre- und Farbpsychologie, Responsiveness, Barrierefreies Webdesign/Universal Design etc. bilden einen wichtigen Baustein für diese Veranstaltung. Ausgehend von Recherchen, Kreativitätstechniken und besonderen Methoden zur Ideenfindung entsteht eine Website-Konzeption, die abgestimmt auf die Fähigkeiten und Ziele der Gruppenmitglieder umgesetzt wird. Die aus der Konzeption und den Gestaltungsübungen entstandenen Ergebnisse werden am Computer mit geeigneten Werkzeugen (z.B.: HTML Editoren, Programme zur Bildbearbeitung etc.) umgesetzt. Das Konzept und die erstellten Websites werden im Rahmen der Prüfung präsentiert.

Literatur

- J.D. Gauchat (2013), „HTML5, CSS3 & JavaScript“, Sybex
- Chuck Musciano & Bill Kennedy (2013) „HTML & XHTML: The Definitive Guide“, O’Reilly
- Jennifer Niederst Robbins (2018), „Learning Web Design“, O’Reilly
- Robin Nixon (2018) „Learning PHP, MySQL & JavaScript“, O’Reilly
- Jill Butler, Kritina Holden, William Lidwell (2010) „Universal Principles of Design“, Rockport Publishers

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze	Online Medien	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Kreatives Schreiben					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristische Vorlesung mit Online- und Präsenzzanteilen	Prof. Dr. Tobias Schmohl

Qualifikationsziele

Fach-/Methodenkompetenzen: Teilnehmer erwerben Grundwissen zum Schreiben einer reflexiven Praxis (Bräuer, 2003). Sie lernen die verschiedenen Medien und Diskurse der Reflexion kennen (bspw. Tagebuch, Wiki, Arbeitsjournal, (e-)Portfolio, Weblog) und erproben anhand eigener Textbeiträge, welche unterschiedlichen Anforderungen und Potenziale diese Medien und Diskurse bieten. Sie lernen Zielsetzungen des Web-Publishings kennen und können die stilistischen sowie darstellungsbezogenen Unterschiede zu gedruckten Beiträgen erläutern.

Kommunikative Kompetenz: Sie lernen linguistische Mittel der Themenentfaltung kennen (Deskription, Narration, Explikation, Argumentation,...) und im Hinblick auf unterschiedliche Textsorten in eigenen Beiträgen umzusetzen. Sie können die Prinzipien und Mittel zur Herstellung von textuellem Zusammenhang (Kohärenz) und satzübergreifendem Zusammenhang (Kohäsion) erläutern und in eigenen Beiträgen anwenden. Sie setzen sich mit den Grundlagen der logischen Argumentation in schriftlichen Texten auseinander und lernen gültige von ungültigen Argumenten zu unterscheiden.

Berufsqualifizierende Kompetenzen: Sie setzen sich aktiv mit Textualitätskriterien für schriftliche Beiträge auseinander und entwickeln durch Fallanalysen und Übungen Wissen darüber, wie sie den eigenen Schreibstil für verschiedene Textsorten systematisch verbessern können. Sie erkennen die typischen Fehler in geschriebenen Texten und lernen, Schwächen in schriftlichen Beiträgen analytisch auf verschiedene textuelle Ebenen zurückzuführen. Sie lernen Grundregeln konstruktiven und zielgerichteten Feedbacks auf schriftliche Beiträge kennen und wenden diese im Rahmen von Peer-Review-Prozessen in einem moderierten Rahmen an. Die Studierenden gestalten textuelle Botschaften für unterschiedliche Adressatengruppen auf kohärente, prägnante, verständliche und eindeutige Weise.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Basiswissen zu gängigen Konzepten, Methoden und Techniken des kreativen Schreibens.
 Angleitetes und teil-autonomes Entwickeln eigener schriftlicher Textbeiträge auf Grundlage aktueller Methoden und Techniken des Kreativen Schreibens.
 Einüben verschiedener Stilebenen für die eigene Praxis medialisierter Textproduktion. Analyse von Fallbeispielen und moderierte Peer-Reviews.

Einüben verschiedener Stilebenen für die eigene Praxis medialisierter Textproduktion. Analyse von Fallbeispielen und moderierte Peer-Reviews.

Literatur zur Vorbereitung

(Diese Texte sollten vor Vorlesungsbeginn beschafft und in den genannten Ausschnitten durchgearbeitet werden. Bitte beachten Sie die angegebenen Seitenzahlen!)

Bräuer, G. (2003). Schreiben als reflexive Praxis. Tagebuch, Arbeitsjournal, Portfolio (Schreibpädagogik, 2., unveränd. Aufl.). Freiburg im Breisgau: Fillibach. S. 9–36.
 Ruf, O. (2016). Kreatives Schreiben. Eine Einführung. Tübingen: UTB. S. 11–48.

Ergänzende Literatur

Brinker, Klaus (1992). Textlinguistik. Heidelberg: Groos.
 Dellwing, M. & Prus, R. (2012). Das Ziel: Schreiben/Darstellen. In Einführung in die interaktionistische Ethnografie. Soziologie im Außendienst. Wiesbaden: Springer VS. S. 193–220.
 Glindemann, B. (2000). Creative writing. Zu den kulturellen Hintergründen und zum literaturwissenschaftlichen und institutionellen Kontext im Vergleich zwischen England, USA und Deutschland. Dissertation, Universität Hamburg. Hamburg. Verfügbar unter <http://ediss.sub.uni-hamburg.de/volltexte/2000/199/pdf/Disse.pdf>
 Haas, S. (2012). Writing groups. In K. Draheim, F. Liebetanz & S. Vogler-Lipp (Hrsg.), Schreiben(d) lernen im Team. Ein Seminarkonzept für innovative Hochschullehre (Key competences for higher education and employability, S. 43-54). Wiesbaden: Springer.
 Holzer, P. (2011). Kreativitätstechniken zur Ideenfindung. Zugl.: Stuttgart, AKAD-Fachhochsch., Diplomarbeit, 2011. Hamburg: Diplomica.
 Klenke, K. (2013). Kreatives Schreiben. In K. Klenke (Hrsg.). Studieren kann man lernen. Mit weniger Mühe zu mehr Erfolg (S. 82-88). Wiesbaden: Springer.
 Mischon, C. (2012). Exkurs: Kreative Schreibwerkstatt – Perspektive eines Schreibgruppenleiters. In K. Draheim, F. Liebetanz & S. Vogler-Lipp (Hrsg.), Schreiben(d) lernen im Team. Ein Seminarkonzept für innovative Hochschullehre (Key competences for higher education and employability, S. 55-57). Wiesbaden: Springer.
 Schmohl, T. (2013). Kreativität im Fokus der Rhetorik. In J. Knappe (Hrsg.), Kreativität. Kommunikation – Wissenschaft – Künste (Neue Rhetorik, Bd. 6, S. 83-106). Berlin: Weidler.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. Tobias Schmohl	Kreatives Schreiben	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
 Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Drehbuch					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Projektarbeit, Gruppenarbeit	Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur. Kathrin Lemme

Qualifikationsziele

Es werden grundlegende Elemente dramatischen Erzählens vertieft und erste eigene Schritte zum eigenen Drehbuch für einen fiktionalen Kurzfilm gegangen. Ziel ist die Erstellung eines eigenen Drehbuchs, dabei werden die unterschiedlichen Stadien des Drehbuchschreibens, von der Idee über das Treatment, bis zur ersten Drehbuchfassung schrittweise erarbeitet.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

In dieser Veranstaltung verfassen die Studierenden selbständig ein Drehbuch für einen fiktionalen Kurzfilm. Im Seminar werden dazu neben theoretischem Wissen, praktische Übungen angeboten und schließlich die Gruppe genutzt, um in dramaturgischen Gesprächen über die Drehbuchstoffe zu führen und sie als Gruppen- und Einzelprojekte bis zur Drehreife weiterzuentwickeln.

Literatur

- Field, Syd (2007): Das Drehbuch – Die Grundlagen des Drehbuchschreibens, Berlin: Autorenhausverlag.
- McKee, Robert (2011): Story, Die Prinzipien des Drehbuchschreibens, Berlin: Alexander Verlag.
- Howard, David /Mabley, Edward (1998): Drehbuchhandwerk Technik und Grundlagen, 2. Auflage, Köln: Emos.
- Schneider, Schneider (2007): Vor dem Dreh kommt das Buch, 2. Auflage, Konstanz: UVK.
- Cunningham, Keith / Winter, Kerstin (2017): Die Seele des Drehbuchschreibens, 1. Auflage, Berlin: Autorenhausverlag.
- Egri, Lajos (2018), Dramatisches Schreiben, 3. Auflage, Berlin Autorenhausverlag.
- Vogler, Christopher (2018): Die Odyssee des Drehbuchschreibens, überarbeitete Neuauflage, Berlin: Autorenhausverlag.
- Rabiger, Michael (2008): Dokumentarfilmregie, 4. Auflage, München: Edition Filmwerkstatt.
- Ottersbach, Béatrice / Veiel, Andres (2008): Dokumentarfilm: Werkstattberichte, Konstanz: UKV Verlagsgesellschaft.
- Schadt, Thomas (2017): Das Gefühl des Augenblicks. Zur Dramaturgie des Dokumentarfilms, 4. Auflage, Konstanz: UKV Verlagsgesellschaft.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur. Kathrin Lemme	Drehbuch	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
 Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Fotografie					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristischer Unterricht	Dirk Schelpmeier

Qualifikationsziele

Die Möglichkeiten des Mediums Fotografie zwischen visueller Kommunikation und freier Kunst. Die Studierenden sind in der Lage, Fotos zu analysieren und zu interpretieren. Sie können durch Licht- und Bildgestaltung eigenständig aussagekräftige Fotos bzw. Fotoserien erstellen. Ein vorgegebener Themenkreis kann selbstständig fotografisch umgesetzt werden.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Es werden die theoretischen Grundlagen der Fotografie wie z.B. Kameratechnik und Studioliicht behandelt. Anschließend werden im Praxisteil Erfahrungen mit der Digital-, Kleinbild- und Mittelformat-Fotografie sowie der digitalen Nachbearbeitung gesammelt. Darüber hinaus erhalten die Teilnehmer einen Einblick in die Fotogeschichte sowie die Grundlagen der Kompositionslehre und Bildgestaltung.

Literatur

- Susan Sontag - Über Fotografie
- Jost Marchesi - Photokollegium 1-6,
- Lewis Blackwell - Photo-wisdom
- Therese Mulligan und David Wooters - Geschichte der Photographie von 1839 bis heute

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Dirk Schelpmeier	Fotografie	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Mediale Experimente					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit Präsentation (BP)	Seminaristische Lehre, Übungen und Projektarbeit	Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Qualifikationsziele

Die künstlerische Auseinandersetzung mit einem freien Themas mittels eines bestimmten Mediums, einer speziellen medialen Technik/Gestaltungsform oder die Kombination von mehreren Aspekten.
Ziel ist die Erstellung und Präsentation eines individuellen oder im Team entwickelten künstlerischen Ergebnisses.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Anleitung zur Entwicklung einer eigenständigen künstlerischen Handschrift. Es sind ausdrücklich keine Beschränkungen zur Wahl des Mediums vorgesehen, somit werden individuelle Auseinandersetzungen mit monomedialen Techniken/Gestaltungsformen als auch übergreifende Ansätze zur Kombination von Gestaltung und Technologie adäquat begleitet.

Literatur
nach Bedarf

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Lehrende des FB2	Mediale Experimente	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion					
Praktischer Journalismus					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Seminaristischer Unterricht	Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg	

Qualifikationsziele

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, zu führen und journalistische Produkte zu erstellen. Zum Semesterende wird ein multimediales Magazin oder eine „Interaktive Dokumentation“ als Ergebnis der redaktionellen Arbeit veröffentlicht. Dabei wird die Methodik des Forschenden Lernens angewandt. Im Rahmen der Veranstaltung berichten aktive „Medienmacher“ in einzelnen Gastvorträgen aus ihrem Beruf und beleuchten u.a. das Thema Recherchemethoden.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

In dieser Lehrveranstaltung 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 oder eine „Interaktive Dokumentation“ münden. Dabei wird ein Schwerpunkt auf neue Erzählstrukturen interaktiver Medien gelegt. Die genutzten Darstellungsformen werden von der Redaktion festgelegt.

Literatur

- Noske, Henning (2012): Journalismus, Was man wissen und können muss, Essen
- Rudin, Richard; Ibbotson, Trevor (2002): An introduction to journalism, Oxford
- Mast, Claudia Hrsg. (2012): ABC des Journalismus, Konstanz

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg	Praktischer Journalismus	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Journalistik					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Seminaristischer Unterricht	Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg

Qualifikationsziele

Ziel und Schwerpunkt der Veranstaltung ist es, den Studierenden die Recherche und die Umsetzung eines komplexen, langfristigen Themas zu vermitteln. Sie sind in der Lage, mit einer festen Abgabefrist ein journalistisches Produkt für ein zuvor bestimmtes Medium zu erstellen. Darüber hinaus wird die Vermarktung eigener Themen an unterschiedliche Redaktionen vermittelt. Die Studierenden können selbstständig Themen entwickeln, anbieten und diese vor einem Plenum vorzustellen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

In der Lehrveranstaltung wird ein komplexes Thema mono- oder 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.

Literatur

- Kramp, Leif et al. (2013): Journalismus in der digitalen Moderne, Wiebaden
- Mast, Claudia Hrsg. (2012¹²): ABC des Journalismus, Konstanz
- Noske, Henning (2012): Journalismus, Was man wissen und können muss, Essen
- Rudin, Richard; Ibbotson, Trevor (2002): An introduction to journalism, Oxford
- Sturm, Simon (2013): Digitales Storytelling, Wiesbaden

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg	Journalistik	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion					
Virtual and Augmented Reality Production					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflicht-fach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	- Vorlesung - (Praxisblock)	M.A. Jan Pieniak	

Qualifikationsziele

Die Studirenden erwerben grundlegende Fähigkeiten medialen Content für virtuelle Realitäten zu schaffen. Dies beinhaltet die Erzeugung von visuellen dreidimensionalen Objekten im virtuellen Raum, sowie die Implementierung von binauralem Ton & Musik. Simple interaktive Elementen erlauben eine non-lineare Erzählstruktur welche auf der Basis von Binärbäumen realisiert wird. Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden fähig, eigene VR-Produktionen umzusetzen, diese über spezifizierte VR-Plattformen zu präsentieren und für Zuschauer außerhalb des virtuellen Raumes zu visualisieren.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

ie Lehrveranstaltung umfasst folgende Inhalte:

- Das Medium VR und seine Konsummöglichkeiten
- Aufbau und Struktur einer virtuellen Produktion
- Geführte interaktive Rundgänge
- 360°-Video (monoskopisch vs. stereoskopisch)
- 360°-Ton (Binauraler Ton & Ambisonix)
- Stitching und Projektion
- Interaktionsmöglichkeiten im virtuellen Raum
- Realisierung der virtuellen Elemente mittels Game-Engine (Unity)
- Dramaturgie & Erzählstrukturen in virtuellen Welten
- Sinnesreize und mögliche Manipulationen in VR
- Verzweigende Erzählstrukturen auf Basis von Binärbäumen
- Workflow & Essentielle Werkzeuge in der Postproduktion
- VFX (visual Effects)
- Finishing und Präsentation des Endproduktes
- Visualisierung der virtuellen Welt für außenstehendes Publikum

Literatur

- Jaunt Studios (2017) „The cinematic VR Field Guide“, Jaunt Inc.
- Michael Wohl (August 2017), „The 360° Video Handbook“
- Tony Parisi (2016), „Learning Virtual Reality“, O'Reilly
- Jonathan Linowes (2015), „Unity Virtual Reality Projects“, Packt Publishing
- Pieniak & Students (2015), „360°-Filmguide“ a simple guideline to start a vr production

Online Quelle: <http://360filmguide.de/>

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
M.A. Jan Pieniak	Virtual and Augmented Reality Production	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Crossmedia					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Seminaristische Lehre, Übungen und Projektarbeit	Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Qualifikationsziele

Sicherheit und Marktkennntnis zu Crossmedia Strategien sowie selbstbewusster Umgang mit nonlinearen Narrationen. 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.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

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 in der Recherche und Analyse neuer medialer Entwicklungen jenseits gängiger Fernsehformate. Die Veranstaltung bietet die Möglichkeit eigene Crossmedia Projekte zu entwickeln und zu realisieren.

Topic/Schlagworte:
Crossmedia, Digitales Storytelling, Web-Documentary, interaktive Dokumentationen, Crossmedia-Management, Content Management Systeme

Theory/Theorie:
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.

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.

Practice/Praxis:

Produktion eines crossmedialen Produkts inklusive Crossmedia Management

Literatur

- Dieter Georg Herbst (2016), Thomas Heinrich Musiolik, „Digital Storytelling“, Herbert von Halem
- Christian Jakubetz (2011), „Crossmedia (Praktischer Journalismus)“, UVK
- Simon Sturm (2013), „Digitales Storytelling“, SpringerVS
- Björn Müller-Kalthoff (2012), „Cross-Media Management“, Springer
- Stephan Füssel (Hrsg. 2012), „Medienkonvergenz – Transdisziplinär“, De Gruyter
- Lev Manovich (2002) „The Language of New Media“, MIT Press
- Stefan Bollmann (Hrsg. 1998) „Kursbuch Neue Medien“, Bollmann

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Sebastian Mittag	Crossmedia	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Cinema and History					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Seminaristische Lehre, Übungen und Projektarbeit	Prof. Dr. phil. Josef Löffl	

Qualifikationsziele

SDie Studierenden werden zu einem interdisziplinären Überblick zum Themenfeld Film und Geschichte befähigt. Sie sollen dadurch in die Lage versetzt werden, die damit verbundenen Prinzipien und Methoden zu identifizieren, auf wissenschaftlicher Basis zu reflektieren und diese ggf. zur Anwendung zu bringen. Zudem lernen die Studierenden ihre konzeptionellen Überlegungen in einen größeren historischen Kontext einzuordnen und sie lernen diesen als Raum für kreative Anregungen kennen. Ferner erfolgt eine Sensibilisierung für den adäquaten Umgang mit wissenschaftlichen Quellen.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q3, Q4, Q5, Q6

Lehrinhalte

Das Medium Film dient in seinen unterschiedlichen Ausprägungen sowohl der Dokumentation als auch der künstlerischen Reflexion jener Gegebenheiten der Vergangenheit, die wir in ihrer Gesamtheit als Geschichte bezeichnen. Film ist aber weit mehr als ein bloßes Vehikel von Bild-Informationen, die einen Zugang, zu dem was war, eröffnen. Vielmehr handelt es sich um einen entscheidenden Faktor, der den Lauf der Dinge beeinflusst. Film dokumentiert, interpretiert und verändert menschliche Interaktionen in komplexen Systemen.

Im Rahmen dieser Lehrveranstaltung soll ein interdisziplinärer und interaktiver Zugang zum Themenfeld Film und Vergangenheit geschaffen werden, um damit verbundene Mechanismen, Methoden und Prinzipien abzuleiten, die sowohl für die Gegenwart und als auch für die Zukunft Relevanz besitzen. Ausgewählte Beispiele aus der Filmgeschichte werden projektspezifisch im Team bearbeitet. Diese Praxisarbeit wird jeweils durch eine Vorlesung eingearbeitet, die auch den Zugang zu wissenschaftlichen Quellen generiert. Bei allen Elementen der Veranstaltung steht ein anwendungsorientierter Transfer im Vordergrund, um ein Lernen aus der Vergangenheit für die Zukunft zu eröffnen. Die Bandbreite der Inhalte wird von der Phase der ersten bewegten Bilder und dem Beginn des Kinos bis zu aktuellen Beispielen am Ende der 2010er Jahre reichen, um die Studierenden für die Verknüpfung des Mediums Film mit gesellschaftlich relevanten Themenstellungen zu sensibilisieren.

Literatur

- James Gleick, The information. A history. A theory. A flood, New York 2011
- Yuval Noah Harari Eine kurze Geschichte der Menschheit, München 2015
- Georges Miniois, Geschichte der Zukunft. Orakel, Prophezeiungen, Utopien, Prognosen, Düsseldorf et al. 1998
- Ian Morris, Wer regiert die Welt? Warum Zivilisationen herrschen oder beherrscht werden, Frankfurt a.M. 2012.
- Hermann Parzinger, Die Kinder des Prometheus. Eine Geschichte der Menschheit vor der Erfindung der Schrift, 3. Aufl., München 2015
- Andreas Röder, 21. Eine kurze Geschichte der Gegenwart, 2. Aufl. München 2015
- Johnny Ryan, A history of the internet and the digital future, London 2013
- Jewgenij Samjatin, WIR. Aus dem Russischen von Gisela Drohla. Mit einem Nachwort von Jürgen Rühle, 11. Aufl., Köln et al. 2011
- Peter Schlobinski, Oliver Siebold, Wörterbuch der Science Fiction, Frankfurt a.M. et al. 2008
- Jules Verne, Paris im 20. Jahrhundert. Aus dem Französischen von Elisabeth Edl, Wien 1996
- Peter Watson, Ideen. Eine Kulturgeschichte von der Entdeckung des Feuers bis zur Moderne, 2. Aufl., München 2008
- H.G. Wells, Die Zeitmaschine. Aus dem Englischen übersetzt von Annie Reney und Alexandra Auer, 18. Aufl., München 2015

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. phil. Josef Löffl	Cinema & History	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
 Studiengang: B.A. Medienproduktion

Visuelles Erzählen					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§ 21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B) oder mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder mit Präsentation (BP) oder §16 Klausurarbeit und E-Klausur	Vorlesung, seminaristisches Arbeiten, Projekt- und Gruppenarbeit	Prof. Dipl.-Reg. Sebastian Grobler

Qualifikationsziele

Die Studierenden lernen die Bildsprache von Filmen zu analysieren und verstehen, welche kreativ-gestalterischen Regeln und Gesetze eingesetzt werden können, um beim Zuschauer die vom Kreativschaffenden gewünschten Emotionen und Reaktionen zu erzielen. Die theoretisch erworbenen Kenntnisse werden bei der eigenständigen Entwicklung und Umsetzung von Filmsequenzen geübt und vertieft.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Grundlegende philosophische, kunst- und filmwissenschaftliche Bildtheorien im Bereich Wahrnehmung und Funktion von Bildern werden vermittelt. Anhand von Analysen und praktischen Übungen wird die Wirkung der visuellen Gestaltungsmittel des Films und die Komplexität der Bildsprache aus räumlicher Anordnung der Figuren und Dinge (Mise en Scene), Kamerabewegung und zeitlicher Anordnung der Bilder (Montage) vertieft. Die Studierenden lernen, wie Regie und Kamera auf der Grundlage eines Drehbuchs filmische Bilder und Einstellungen entwickeln, die die erzählerischen Inhalte zu einer visuellen Geschichte mit kontrastiven und kohärenten Elementen verdichtet und den Schnitt des Films vorgibt. Techniken der szenischen Auflösung wie Beschreibung der Einstellungen, Floorplan und Storyboard werden eingeübt.

Literatur

- Arijon, Daniel (2000): Grammatik der Filmsprache, Frankfurt a. M: Zweitausendeins.
- Boehm, Gottfried (2015): Wie Bilder Sinn erzeugen: die Macht des Zeigens, Wiesbaden: Berlin University Press.
- Block, Bruce (2008): The Visual Story. Creating the Visual Story of Film, TV and Digital Media, 2. Auflage, New York: Focal Press.
- Christiano, Guisepppe (2008): Storyboard Design. Grundlagen, Übungen, Techniken; ein Kurs für Illustratoren, Regisseure, Produzenten und Drehbuchautoren, München: Stiebner.
- Edgar, Robert, Marland, John u. Rawle, Steven (2015): The Language of Film, 2. Auflage, London: Bloomsbury.
- Katz, Steven (2000): Shot by Shot. Die richtige Einstellung. Zur Bildsprache des Films. 3. Auflage, Frankfurt a. M.: Zweitausendeins.
- Kenworthy, Christoph (2013): Master Shots, The Director's Vision. 100 Setups, Scenes and Moves for Your Break-through Movie, Band 1-3, Studio City: Michael Wiese Productions.
- Mikunda, Christian (2002): Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung, Wien: WUV-Univ.-Verlag.
- Monaco, James (2009): Filmsprache: Zeichen und Syntax, S.161-227, in: ders.: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien, 5. Auflage, Reinbeck: Rowohlt.
- Mercado, Gustavo (2010): The Filmmaker's Eye. Learning (and Breaking) the Rules of Cineamtic Composition, New York: Focal Press.
- Mercado, Gustavo (2019): The Language of the Lens. The Power of Lenses and the Expressive Cinematic Image, New York: Focal Press.
- Ward, Peter (2003): Picture Composition for Film and Television, 2. Auflage, Oxford: Focal Press.
- Sachs-Hombach (Hg.) (2009): Bildtheorien. Anthropologische und kulturelle Grundlagen des Visualistic Turn, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Reg. Sebastian Grobler	Visuelles Erzählen im Film (Visual Storytelling in Film)	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion

Compositing					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflicht-fach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§ 21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	Seminaristische Lehre und Übungen	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober	

Qualifikationsziele

Die Studierenden entwickeln ein Verständnis für den Zusammenhang von realen, computertechnisch angepassten Realbildsequenzen und vollständig computergenerierten Bildsequenzen. Sie können die für die verschiedenen Arbeitsschritte notwendige Werkzeuge identifizieren und einsetzen. Die Studierenden sind in der Lage, die Projekte produktspezifisch zu konzipieren, zu optimieren und umzusetzen.,

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Vermittlung der Inhalte erfolgt mithilfe eines audiovisuellen Produkts. Beispielsweise bietet ein Musikclip das größte Experimentierfeld zur Entwicklung neuer audiovisueller Gestaltungsformen und plündert gleichzeitig die gesamte bildsprachliche Tradition des experimentellen Films, der Animations-geschichte 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.

Literatur

- Ron Ganbar (2014), „Nuke 101: Professional Compositing and Visual Effects“, Peachpit Press
- Eran Dinur (2017), „The Filmmaker’s Guide to Visual Effects“, Routledge
- Sacha Bertram (2005), „VFX“, UVK
- Philippe Fontaine (2015), „Adobe After Effects CC“, Rheinwerk Design

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober	Compositing	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion

Effekt Simulation					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflicht-fach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§ 21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	Seminaristische Lehre und Übungen	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober	

Qualifikationsziele

Es werden die Grundlagen der Effektsimulation vermittelt. Die Studierenden lernen unterschiedliche Simulationskonzepte kennen. Sie sind in der Lage auf physikalischen Gesetzen basierende Computersimulationen zu erstellen und diese nach ihren eigenen Vorstellungen zu choreografieren. Besonderes Augenmerk wird auf die Balance von Glaubwürdigkeit / Plausibilität auf der einen und Rechenaufwand / Kontrollierbarkeit auf der anderen Seite gelegt.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Lehrinhalte (Am Beispiel des 3D-Programms SideFX Houdini):

- Einführung in SideFX Houdini
- Partikel Simulationen
- Starrkörpersimulationen (Rigid Body Simulation)
- Weichkörpersimulationen (Soft Body Simulation)
- Feuer- und Rauchsimulationen
- Simulation von Flüssigkeiten
- Kleidung- und Haarsimulationen
- Prozedurales Modeling

Literatur

- Robert Magee (2018), „Houdini Foundations“, SideFX
- William Michael Cunningham (2005), „The Magic of Houdini“, Cengage Learning PTR
- Murilo G. Coutinho (2013), „Guide to Dynamic Simulations of Rigid Bodies and Particle Systems“, Springer

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober	Effekt Simulation	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Studioproduktion					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§ 21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit Präsentation (BP)	Seminaristische Lehre und Übungen	Prof. Dr. Guido Falkemeier Jan Pieniak (M.A.)	

Qualifikationsziele

Die Studierenden lernen die verschiedenen Bereiche einer modernen professionellen Studioproduktion kennen (Bild- und Audioregie, Grafik, Teleprompter, virtuelles Studio). Sie verstehen die notwendigen Arbeitsprozesse und sind in der Lage eigenständig ein Team zusammenzustellen, um eine Studioproduktion durchzuführen. Die Spezifika für eine Liveproduktion sind ihnen bekannt.

Das Modul trägt zu den folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6.

Lehrinhalte

Für die Erstellung einer Studioproduktion ist die Kenntnis von verschiedenen hochtechnisch ausgestatteten Räumlichkeiten und deren Interaktion untereinander notwendig. Die Inhalte der Veranstaltung konzentrieren sich auf folgende Kernbereiche:

- Manuelle Kamerazüge
- vollautomatische Kamerazüge (Kamerabewegung konzeptionieren, programmieren und umsetzen)
- Lichtsetzung
- Bildregie
- Tonregie
- Konzeption und Integration von Bauchbinden
- Ablaufsteuerung von Studioproduktionen
- Konzeption und Durchführung der Verschaltung Regie, Studio, Tonkabine und Live-Einspielern

Literatur

- Lucy Brown and Lyndsay Duthie (2019), The TV Studio Production Handbook, I.B. Tauris
- Andrew Hicks Utterbacki (2015), Studio Television Production and Directing: Concepts, Equipment, and Procedures, Routledge
- Jeff Foster (2015), The Green Screen Handbook: Real-World Production Techniques, Focal Press
- Roger Singleton-Turner (2011), Cue and Cut: A Practical Approach to Working in Multi-Camera Studios, Manchester University Press
- James C. Foust (2017), Video Production, Routledge

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. Guido Falkemeier Jan Pieniak (M.A.)	Studioproduktion	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Producing					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§ 21 Bearbeitung einer Aufgabe aus dem Bereich Medienwirtschaft (B) oder mit Präsentation (BP)	Seminaristische Lehre und praktische Projektarbeit	Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur Kathrin Lemme	

Qualifikationsziele

Die Studierenden erlangen grundlegende Kenntnisse der Filmwirtschaft und der produzentischen Tätigkeitsfelder. Sie verstehen die Abgrenzung der verschiedenen Arbeitsbereiche sowie deren Interaktion untereinander. Fachwissen zur Ideenfindung, Planung, Finanzierung und Durchführung von Filmprojekten wird vertieft.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Im Wahlpflichtfach Producing werden audiovisuelle Produkte, deren Finanzierung und Vermarktung, sowie Tendenzen in der internationalen, nationalen und regionalen Film- und Fernsehwirtschaft, der Werbe- und Industriefilmindustrie sowie der Neuen Medien behandelt.

Die produzentischen Tätigkeitsfelder (Produzent/in, Producer/in, Herstellungsleitung, Produktions- und Aufnahmeleitung u.v.m.) werden in ihrer wirtschaftlichen, organisatorischen und kreativen Dimension vorgestellt. Anhand einer eigenen Stoffidee wird ein Konzept ausgearbeitet, das die produzentischen Entwicklungsschritte beinhaltet: Ideenfindung, Stoffentwicklung, Packaging, Kalkulation, Pitching, Networking, Finanzierung, Rechtlklärung, Lizenzen, Teamzusammenstellung, Drehorganisation, Fertigstellung, Test-Screening und Herausbringung.

Literatur

- Benkowitz, Peter (2020): Corporate Film: Workbook für Filmemacher, 2. Auflage, Konstanz: UVK
- Dannenbaum, Jed / Hodge, Carroll / Mayer, Doe (2003): Creative Filmmaking from the Inside Out : Five Keys of Making Inspired Movies and Television, New York: Fireside. -
- Eder, Dieter / Keil, Klaus (2010): Finanzierung von Film- und Fernsehwerken, Schriftenreihe des Erich Pommer Instituts, Band 4, Vistas Verlag.
- Fechner, Frank: Medienrecht (2020), 20. Auflage, Stuttgart: UTB. -
- Gläser, Martin (2020): Medienmanagement, 4. Auflage, München: Vahlen.
- Heiser, Albert (2009): Bleiben Sie dran! Konzeption, Produktion und Postproduktion von Werbespots, -filmen und Virals, 2. Auflage, Bergisch Gladbach: Lübbe. -
- Kerigan, Finola (2017): Film Marketing, 2. Auflage, New York: Routledge. -
- Kurz, Sybille / van Messel, Esther / Knoll, Björn (2006): Low Budget Filme: Marketing und Vertrieb optimieren, Konstanz: UVK.
- Lee, John Jr. / Gillen, Anne Marie (2018): The Producer's Business Handbook. The Roadmap for the Balanced Film Producer, 4. Auflage, New York: Routledge.
- Kirkpatrick, Scott (2019): Introduction to Media Distribution: Film, Television and New Media, New York: Routledge.
- Schmidt-Matthiesen, Cornelia / Cleve, Bastian (2010): Produktionsmanagement für Film und Fernsehen, Konstanz: UVK

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dipl.-Prod. Ass.-jur. Kathrin Lemme	Producing	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
 Studiengang: B.A. Medienproduktion

Virtual Film Production					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§ 21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	Seminaristische Lehre und Übungen	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober Prof. Dipl.-Reg. Sebastian Grobler	

Qualifikationsziele

Die Virtual Film Production entsteht im Zusammenspiel von Live-Action-Film und computergenerierten 2D oder 3D Bildräumen. Die Studierenden verstehen grundlegende Fragestellungen und Konzepte der Virtual Film Production und erlernen wesentliche Techniken.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Vermittelt werden Previsualisierungstechniken wie Animatics, Photogrammetry, 3D Laserscanning, die für die Planung von Kamerapositionen benutzt werden können. Ferner Techniken, die Dreharbeiten in virtueller Echtzeit- Umgebung unter Zuhilfenahme von Game-Engines ermöglichen. Dabei können die filmischen Parameter und das CGI Environment in einem kreativen Zusammenspiel zwischen VFX Supervisor und Regie / Kamera aufeinander abgestimmt werden. Die Studierenden planen und erstellen eine kurze Filmsequenz, in der Live-Action-Film mit computergenerierten Bildräumen verbunden wird.

Die Studierenden arbeiten mit folgenden Techniken: Game-Engines, Greenscreen, Real-Time Keying System, Real-Time Performance Capture, Real-Time Camera Tracking, Real-Time Compositing.

Literatur
 - Mark Sawicki, Juniko Moody (2020), „Filming the Fantastic with Virtual Technology: Filmmaking on the Digital Backlot“, Routledge
 - Noah Kadner (2019), „The Virtual Production Field Guide“, Epic Games
 - Tom Shannon (2017), „Unreal Engine 4 for Design Visualization“, Addison Wesley

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober Prof. Dipl.-Reg. Sebastian Grobler	Virtual Film Production	4

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion					
3D Workflow-Optimierung					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§ 21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	Vorlesung, Seminaristische Lehre und Übungen	Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober	

Qualifikationsziele

Die Studierenden erlangen die Fähigkeit, den Zusammenhang der einzelnen Arbeitsschritte bei der Erstellung komplexer 3D-Computergrafik Visualisierung zu erkennen, verstehen und umzusetzen. Sie sind in der Lage Engpässe im Datenfluss zu identifizieren und lernen Techniken kennen, diese zu vermeiden. Die Studierenden erlernen Skriptsprachen, um Werkzeuge zu entwickeln, die wiederkehrende Aufgaben automatisieren. Dies resultiert in einer Reduktion von Arbeitszeit und Fehlerquellen. Ferner werden einheitliche Resultate gewährleistet.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Folgende Bereiche der Workflow-Optimierung werden behandelt:

- CG / VFX Prozesskette (Pipeline)
- Asset Management
- Naming Conventions
- Redundanzvermeidung
- Versionskontrolle
- Standardisierung
- Qualitätskontrolle
- Python Scripting in den Programmen Autodesk Maya und The Foundry Nuke

Literatur

- Jon Loeliger, Matthew McCullough (2012), „Versionskontrolle mit Git“, O'Reilly
- Robert Galanakis (2014), „Practical Maya Programming with Python“, Packt Publishing
- Adam Mechtley, Ryan Trowbridge (2011), „Maya Python for Games and Film“, CRC Press
- Ron Ganbar (2014), „Nuke 101: Professional Compositing and Visual Effects“, Peachpit Press

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Ing. (FH) Rico Dober	3D Workflow-Optimierung	4

**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Bachelorarbeit					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
7	Jährlich	1 Semester	Bachelorarbeit	12	300 Stunden davon 300 Stunden Selbststudium 0 Stunden Präsenzstudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
- alle studienbegleitenden Prüfungen bestanden - Antrag auf Zulassung zur Bachelorprüfung	-	§25 ff.	Einzelarbeit	Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier

Qualifikationsziele

Die Bachelorarbeit soll zeigen, dass die Studierenden befähigt sind, innerhalb einer vorgegebenen Frist (10 Wochen) eine Aufgabe aus einem spezifischem Themenbereich der Medienproduktion sowohl in den fachlichen Einzelheiten als auch in den fachübergreifenden Zusammenhängen nach wissenschaftlichen und fachpraktischen Methoden selbständig zu bearbeiten. Das Ergebnis wird als schriftliche Ausarbeitung (gegebenenfalls mit praktischer Abgabe) ausgefertigt.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q4, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Eigenständige, betreute, umfassende und studienabschließende Anwendung der im Studienverlauf erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse in einem der Fachgebiete der Medienproduktion sowie deren Ausbau und Transfer auf ein eigenständig definiertes und unter Beratung zu bearbeitendes mediales Problem überschaubarer bis mittlerer Komplexität.

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Alle Professorinnen und Professoren	Bachelorarbeit	

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe Studiengang: B.A. Medienproduktion					
Kolloquium					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
7	Jährlich	1 Semester		4	120 Stunden davon 120 Stunden Selbststudium 0 Stunden Präsenzstudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
- alle studienbegleitenden Prüfungen bestanden - Antrag auf Zulassung zur Bachelorprüfung	-	§29 Kolloquium	Einzelarbeit	Prof. Dr. rer. nat. Guido Falkemeier

Qualifikationsziele

Die Studierenden zeigen in dem Kolloquium, dass sie die Bearbeitung der Fragestellung ihrer Bachelorarbeit mit fachspezifischen, wissenschaftlichen Argumenten begründen und reflektieren können und gegenüber kritischen Nachfragen der Prüfenden verteidigen können.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q4, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Eigenständige, betreute, umfassende und studienabschließende Präsentation der Bachelorarbeit.

Lehrveranstaltungen		
Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Alle Professorinnen und Professoren	Kolloquium	