

# Projekt & Medien

<b>Art</b>	Pflichtfach
<b>Studiensemester</b>	1. und 2.
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	jährlich
<b>Modulverantwortliche/r</b>	Studiengangsleitung Medienproduktion

<b>Workload gesamt</b>	600 Stunden	<b>ECTS-Punkte gesamt</b>	20
<b>Präsenzzeit</b>	120 Stunden	<b>SWS gesamt</b>	8
<b>Selbststudienzeit</b>	480 Stunden	<b>Dauer</b>	2 Semester

<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Keine
<b>Prüfungsform/-dauer</b>	§ 15 Ausarbeitung mit Präsentation (AP), Ausarbeitung mit schriftlicher Erläuterung (AE)
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Projektarbeit, Gruppenarbeit
<b>Verwendbarkeit</b>	Medienproduktion (M.A.)

Dozent/in	Titel der Lehrveranstaltung	SWS	ECTS-Punkte
Alle prüfungsberechtigten Dozenten und Dozentinnen des Studiengangs	Vertiefungsprojekt A	4	10
Alle prüfungsberechtigten Dozenten und Dozentinnen des Studiengangs	Vertiefungsprojekt B	4	10

## Qualifikationsziele

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

Die Studierenden können ein interaktives mediales Werk inhaltlich konzipieren, gestalten und es unter technischen Gesichtspunkten bis zur Marktreife umzusetzen. Sie besitzen umfangreiche Kenntnisse und Fähigkeiten um dem Rezipienten ein interaktives und hochgradig immersives mediales Erlebnis zu bieten. Dabei haben sie eine hohe analytische, methodische und gestalterische Problemlösungskompetenz erworben. Es gelingt ihnen aktuelle gestalterische Trends und State-Of-The-Art Technologie auf unterschiedlichste Problemstellungen anzuwenden und eine eigenständige, systematische und differenzierte Lösung zu entwickeln.

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. Die Studierenden verwenden für die zielgerichtete Bearbeitung der Aufgabe die Elemente des Projektmanagements. Sie planen, organisieren, steuern und kontrollieren eigenständig 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, ein wichtiger Teil ist dabei das Benutzererlebnis. Evaluierungsfähigkeit zur kritischen Analyse von existierenden Konzepten und neuen Entwürfen wird genauso geschult wie die Diskursfähigkeit zu nonlinearen Medien. Die Studierenden sind in der Lage den Nutzer in den Gestaltungsprozess mit einzubeziehen. 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.

## Lehrinhalte

Im Projektmodul setzen sich die Studierenden mit der Schaffung von medialen Produkten bzw. medialer Kunst auseinander. Dabei werden die Kompetenzen der Studierenden aus den verschiedenen Schwerpunkten interdisziplinär in einem Team gebündelt. Vor der Durchführung des Projektes werden mit den Studierenden verschiedene Methoden des Projektmanagements diskutiert. Dabei werden sowohl klassische Methoden, wie z.B. das Stage-Gate-Modell und die Meilensteintrendanalyse, als auch aktuelle Methoden, wie z.B. das Agile und Lean Projektmanagement berücksichtigt. Es wird für die Durchführung der jeweiligen Projektkonzepte, unter Berücksichtigung der Medienproduktionsprozesse, die am besten passende Methode diskutiert, ausgewählt und praktisch angewendet. In den weiteren Präsenzveranstaltungen werden die Planung und die Kontrolle des Projektablaufs sowie die Kommunikation im Team reflektiert. In der Selbststudienphase wird das eigentliche Medienerzeugnis unter fachlicher Beratung und didaktischer Begleitung systematisch entwickelt. Präsentationstechniken werden ausführlich besprochen, professionalisiert und ihr kundengerechter Einsatz wird in zwei Zwischenpräsentationen vor den Lehrenden und einem ausgewählten Zielpublikum trainiert. Anschließend erhalten die Studierenden ein individuelles Feedback, um sich weiter zu professionalisieren. Zusätzlich dienen diese Zwischenpräsentationen dazu, die im Projektverlauf selbstständig kreierten Medienproduktkonzepte bzw. Teilprodukte an gestalterisch-kreative und wissenschaftliche Maßgaben der vorherigen Module auszurichten. Die Inhalte werden in Gruppenarbeit erarbeitet und diskutiert.

## Literatur

Hinweise zu relevanter Fachliteratur werden themenspezifisch und projektgebunden in den Veranstaltungen bekannt gegeben. Empfohlene Literatur des Projektmanagements:

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.