

Modulhandbuch

Bachelor-Studiengang, Vollzeit Medieninformatik/Mediendesign

Version: Wintersemester 2019/20

Bearbeitung durch: Prof. Fabian Gießler
Bearbeitungsstand: 01.10.2019
Genehmigung durch: Prof. Martina Jess, Dekanin Fakultät Design
Genehmigung am: 01.10.2019
Unterschrift Dekan: _____


Inhalt

Wissenschaftliches Arbeiten	4
Designmethoden I	5
Einführung Medieninformatik.....	6
Einführung Mediendesign/ -technik.....	7
Programmierung I.....	8
Webentwicklung.....	9
Programmierung II.....	10
Designmethoden II	12
Multimediales Erzählen.....	13
Lineare Medien I.....	14
Englisch.....	15
Angewandte Medientechnik	16
Interaktive Medien I	17
Lineare Medien II.....	19
Interaktive Medien II	20
Gesellschaft, Medien und Individuum	22
User Experience Design	23
Lineare Medien III.....	24
Praktikum	25
Markt und Produkt	26
Wahlpflichtmodul 1 - Interaktion.....	27
Wahlpflichtmodul 2 - Narration	29
Wahlpflichtmodul 3 - Visualisierung	30
Wahlpflichtmodul 4 - Sound.....	31
Wahlpflichtmodul 5 - Transdisziplin	32
Mixed Reality.....	33
Crossmedia	34
Betriebswirtschaft und Medienrecht	35
Bachelorprojekt.....	37
Bachelorarbeit.....	38


Studienablaufplan


Modul-kenn-ziffer	Modultitel	Lehrveranstaltung	Fachkenn-ziffer	SWS	Präsenz-zeit in h (insg.)	Arbeits-last in h (insg.)	CP (insg.)
1. Fachsemester							
MID1-WA	Wissenschaftliches Arbeiten	Wissenschaftliches Arbeiten und empirische Methoden	L1-WA	4	52	150	5
MID1-DM1	Designmethoden I	Gestalterische Grundlagen I	L1-GG1	4	52	150	5
MID1-EMI	Einführung Medieninformatik	Grundlagen Medieninformatik	L1-GMI	3	65	210	7
		Grundlagen Interaktionsdesign	L1-GI	2			
MID1-EMD	Einführung Mediendesign/ -technik	Einführung Mediendesign	L1-EMD	4	78	210	7
		Einführung Medientechnik	L1-EMT	2			
MID1-1P	Programmierung I	Algorithmen & Programmierung	L1-AP	4	91	240	8
		Mathematik	L1-M	3			
2. Fachsemester							
MID2-WE	Webentwicklung	Webentwicklung	L2-WE	4	52	150	5
MID2-P2	Programmierung II	Objektorientierte Programmierung	L2-OP	3	65	180	6
		Datenbank	L2-D	1			
		IT Projektmanagement	L2-IT	1			
MID2-DM2	Designmethoden II	Kreativitätstechniken	L2-KT	2	52	150	5
		Gestalterischen Grundlagen II	L2-GG2	2			
MID2-ME	Multimediales Erzählen	Multimediales Erzählen	L2-ME	3	39	150	5
MID2-LM1	Lineare Medien I	Grundlagen Animationsfilm	L2-GA	4	104	300	10
		Techniken der Animation	L2-TA	4			
3. Fachsemester							
MID3-E	Englisch	Fachsprache Englisch	L3-E	2	26	150	5
MID3-AMT	Angewandte Medientechnik	Motion Capturing	L3-MC	2	52	150	5
		Vertiefung Medientechnik	L3-VMT	2			
MID3-IM1	Interaktive Medien I	Interface Design	L3-ID	2	130	300	10
		2D/3D Engine	L3-2D/3D	4			
		Anwendungskonzipierung	L3-AK	4			
MID3-LM2	Lineare Medien II	Produktionsmanagement	L3-PM	3	104	300	10
		Regie Workshop	L3-RW	1			
		Szenischer Film	L3-SF	4			
4. Fachsemester							
MID4-IM2	Interaktive Medien II	Game Development	L4-GD	6	130	300	10
		Prototyping & User Testing	L4-PUT	4			
MID4-GMI	Gesellschaft, Medien und Individuum	Medien und Gesellschaft	L4-MG	3	52	150	5
		Medienethik	L4-ME	1			
MID4-UD	User Experience Design	User-Research	L4-UR	2	52	150	5
		UX-Prototyping-Methoden	L4-UXP	2			
MID4-LM3	Lineare Medien III	Bewegtbildproduktion	L4-BP	6	104	300	10


		Compositing/ Visual Effects	L4-CVE	2			
5. Fachsemester							
MID5-P	Praktikum	Praxisreflexionsseminar	L5-P	1	13	900	30
6. Fachsemester							
MID6-WP	Wahlpflichtmodul	je nach WP	je nach WP	6	78	240	8
MID6-MR	Mixed Reality	Mixed Reality	L6-MR	5	65	180	6
MID6-CM	Crossmedia	Crossmedia Production	L6-CP	5	65	180	6
MID6-BMR	Betriebswirtschaft und Medienrecht	Geschäftsmodellentwicklung	L6-GME	2	52	150	5
		Medienrecht	L6-MRe	2			
MID6-MP	Markt und Produkt	Markt und Produkt	L6-MP	4	52	150	5
7. Fachsemester							
MID7-BP	Bachelorprojekt	Gruppenkonsultation und Projektbetreuung	L7-PB	5	65	360	12
MID7-BA	Bachelorarbeit	Bachelorprojekt Begleitseminar	L7-BBS	3	39	420	15


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID1-WA	Wissenschaftliches Arbeiten			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	1. FS	deutsch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	Keine	Portfolio		5
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			150
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	52		98	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Prämissen wissenschaftlichen Arbeitens, Entwicklung von Forschungsfragen, Organisation des eigenen Forschungsprozesses • Recherche und Inhaltsaufbereitung von wissenschaftlichen Texten, anhand von Themen der Medienwissenschaften/-theorie • Strukturelle Aufbereitung wissenschaftlicher Texte • Basale Techniken wissenschaftlichen Arbeitens wie Recherchieren, Exzerpieren und Zitieren • Grundlegende wissenschaftliche Methoden der qualitativen und quantitativen Sozialforschung • Einübung von Präsentationstechniken 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar; Übung			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Franck, N. (2009): Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens: Eine praktische Anleitung. Stuttgart: UTB. • Esselborn-Krumbiegel, H. (2008): Von der Idee zum Text. Eine Anleitung zum wissenschaftlichen Schreiben. Stuttgart: UTB, 3. überarbeitete Auflage. • Helmes, G. u. Köster, W. (Hrsg.) (2018): Texte zur Medientheorie. Ditzingen: Reclam, 2. Auflage. • Mersch, D. (2006): Medientheorien zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L1-WA	Wissenschaftliches Arbeiten und empirische Methoden			4


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID1-DM1	Designmethoden I			Prof. Künstl. Gestaltung
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	1. FS	deutsch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Portfolio		5
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			150
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	52		98	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenstand und Funktionen des Designs: Ästhetik, Kommunikation, Intention • Theorien, Ansätze und Aspekte der visuellen Ästhetik • Gestaltungstechniken/-methoden/-mittel/-formen/-regeln, wie z.B.: <ul style="list-style-type: none"> ○ Proportion ○ Perspektive ○ Licht/Schatten, Räumlichkeit ○ Zeichentechniken und Bewegung zeichnen • Entwurfsprozess • Präsentation und Verteidigung der eigenen Ergebnisse 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übungen			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Itten, J. (2007): Gestaltungs- und Formenlehre. Ravensburg: Otto Maier. • Martin, B. u Hanington, B. (2013): Designmethoden – 100 Recherchemethoden und Analysetechniken für erfolgreiche Gestaltung. München: Stiebner. • Weber, J. (1984): Gestalt, Bewegung, Farbe. Kritik der reinen Anschauung. Braunschweig: Westermann, 3. Auflage. • Gekeler, H. (2005): Handbuch der Farbe. Systematik-Ästhetik-Praxis. DuMont Buchverlag, 7. Auflage. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L1-GG1	Gestalterische Grundlagen I			4

Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID1-EMI	Einführung Medieninformatik			Prof. Medieninformatik
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	1. FS	deutsch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Klausur (120)		7
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			210
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	65		145	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Begrifflichkeiten und Teilbereiche der Medieninformatik, • Kenntnis der gängigen Medienformate für interaktive Medien, • Überblick über verschiedene Ansätze zur Mensch-Maschine-Interaktion unter Berücksichtigung moderner kognitionswissenschaftlicher Erkenntnisse • Grundlagen interaktiver Medien • Digitaler Entwurf: grafische Grundbausteine, Informationsarchitektur, Gestaltungsraster • Grundidee des User Centered Design - Vorgehensmodell sowie grundlegende Methoden, Techniken, Werkzeuge und Evaluationstechniken 			
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Butz, A. / Malaka, R. / Hußmann, H. (2009): Medieninformatik. Eine Einführung. München: Pearson Deutschland. • Raskin, J. (2000): The Humane Interface. Addison Wesley. • Herczeg, M. (2006): Interaktionsdesign. Oldenbourg: Wissenschaftsverlag. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L1-GMI	Grundlagen Medieninformatik			3
L1-GI	Grundlagen Interaktionsdesign			2


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID1-EMD	Einführung Mediendesign/ -technik			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	1. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Portfolio		7
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			210
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	78		132	
Lehrinhalte	<p><u>Einführung Mediendesign:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Methoden und Prinzipien des Mediendesigns • Animation, (Storyboard, Sketch, Character Design, Principles of Animation) • Videoproduktion, (Bildausschnitt, Beleuchtung, Inszenierung, Schnitt) • Grafik (Digitale Bildbearbeitung) • Sound (Digitale Sound Bearbeitung, Sound Design) <p><u>Grundlagen der Medientechnik werden vermittelt:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die gängigen Programme zur Erstellung und Bearbeitung von statischen und bewegten Medieninhalten, • Umgang mit Medientechnik (z.B. Video, Audio, Foto, Studio) 			
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Übung			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Glebas, F. (2008): Directing the Story. Butterworth Heinemann. • Cai, R. /Gerard, J. / Harris, N. / Puebla, R. (2015): Beginner's guide to sketching: characters, creatures and concepts. Worcester: 3DTotal Publishing. • Williams, R. (2009): The Animator's Survival Kit. Main: Faber & Faber. • Kamp, W. (2019): AV-Mediengestaltung Grundwissen, Verl. Europa Lehrmittel. Haan-Gruiten: Europa-Lehrmittel, 7. Auflage. • Bühler, P./ Schlaich, P./ Sinner, S. (2018): AV Medien. Filmgestaltung, Audiotechnik, Videotechnik. Berlin, Heidelberg : Springer Berlin Heidelberg. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L1-EMD	Einführung Mediendesign			4
L1-EMT	Einführung Medientechnik			2


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID1-P1	Programmierung I			Prof. Medieninformatik
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	1. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Klausur (120min)		8
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			240
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	91		149	
Lehrinhalte	<p><u>Algorithmen & Programmierung:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundkonzepte von Programmiersprachen • grundlegende Algorithmen und Datenstrukturen • allgemeine Konstrukte und Syntax von Programmiersprachen • Programmierparadigmen • Problemlösungsprozess <p><u>Mathematik:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenlehre, Formelsprache, diskrete Mathematik • Zahlensysteme, Dezimalsystem, Binärsystem und Modulo • Grundlagen linearer Algebra und analytischer Geometrie • Elemente der Stochastik 			
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Übungen			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Skript/Arbeitsblätter • Cormen, T. H./ Leiserson, C. E. / Rivest, R. L./ Stein, C. (2013): Algorithmen. Eine Einführung. Berlin/Bosten: De Gruyter Oldenbourg, 4.Auflage. • Hartmann, P. (2020): Mathematik für Informatiker. Ein praxisbezogenes Lehrbuch. Wiesbaden: Springer, 7. Auflage. • Will, T.T.(2017):C++: Das umfassende Handbuch zu Modern C++. Rheinwerk Computing. • Logofäta, D.(2014) Grundlegende Algorithmen mit Java. Springer. • Rimscha, M.(2018):Algorithmen kompakt und verständlich: Lösungsstrategien am Computer. Springer. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L1-AP	Algorithmen & Programmierung			4
L1-M	Mathematik			3


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID2-WE	Webentwicklung			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SoSe	2. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Projektarbeit		5
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			150
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	52		98	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen Internet & WWW • Responsives Screen-Layout • Grundlage Hypertext Markup Sprachen • Grundlagen Stylesheet-Sprachen • Grundlagen Skriptingsprachen • Überblick Content Management Systeme • Einsatzmöglichkeiten von 3D in Webanwendungen 			
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Übung			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Müller, P. (2016): Einstieg in CSS. Webseiten gestalten mit HTML und CSS. Bonn: Rheinwerk-Verl., 2. Auflage. • Ertel, A./ Laborenz, K. (2017): Responsive Webdesign. Anpassungsfähige Websites programmieren und gestalten. Bonn : Rheinwerk Verlag GmbH, 3. Auflage. • Wenz, C. (2014): JavaScript. Grundlagen, Programmierung, Praxis. Bonn: Rheinwerk Verlag, 11. Auflage. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L2-WE	Webentwicklung			4


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID2-P2	Programmierung II			Prof. Medieninformatik
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SoSe	2. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	MID1-1P	Klausur (120min)		6
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			180
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	65		115	
Lehrinhalte	<p><u>Objektorientierte Programmierung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die objektorientierte Modellierung • Grundkonzepte Klassen / Objekte / Eigenschaften / Methoden • Sichtbarkeit / Datenkapselung / Pakete • Vererbung / Abstrakte Klassen / Schnittstellen / Polymorphismus • Exceptions und Ausnahmebehandlung • Aufbau und Erstellung von grafischen Oberflächen • Arbeiten mit Streams und Datenbanken • Plattformunabhängige Programme • Entwicklungswerkzeuge <p><u>Datenbanken</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen und Aufbau relationaler Datenbanksysteme • Anwendung und Aufbau von Datenbankabfragen <p><u>IT-Projektmanagement</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Übersicht, Aufbau und Abgrenzung von Methoden und Prinzipien des Projektmanagements in der Softwareentwicklung 			
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Seminar, Übungen			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Skript/Arbeitsblätter • Echtele, K.; Goedicke, M. (2000): Lehrbuch der Programmierung mit Java. Heidelberg: dpinkt-Verl. • Arnold, K./ Gosling, J./ Holmes, D. (2005): The Java programming language. Pearson Education, 4. Aufl. • Cohn, M. (2010): Succeeding with Agile. Upper Saddle River. • Tiemeyer, E. (Hrsg.) (2018): Handbuch IT-Projektmanagement. Vorgehensmodelle, Managementinstrumente, Good Practices. München: Carl Hanser Verlag GmbH Co KG, 3. Auflage. 			


Lehrveranstaltungen:		SWS
L2-OP	Objektorientierte Programmierung	3
L2-D	Datenbanken	1
L2-IT	IT Projektmanagement	1


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID2-DM2	Designmethoden II			Prof. Künstlerische Gestaltung
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SoSe	2. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	MID1-DM1	Portfolio		5
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			150
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	52		98	
Lehrinhalte	<p><u>Gestalterische Grundlagen II:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Wirkung von Form und Farbe • Komposition, Bildanalyse • Skizze als Kommunikationsmittel im Designprozess <p><u>Kreativitätstechniken:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Design-Thinking-Prozesse • Wahrnehmung der eigenen Kreativität • Denk- und Verhaltensweisen von ‚Kreativarbeitern‘ • Kreativitätstechniken 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übungen			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Weller, R./ Harmanus, B. (2018): Content Design. Durch Gestaltung die Conversion beeinflussen. München: Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG. • Arnheim, R. (2000): Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges. Berlin; New York: de Gruyter. • Nöllke, M. (2015): Kreativitätstechniken. Freiburg im Breisgau: Haufe-Lexware, 7. Auflage. • Pricken, Mario (2010): Kribbeln im Kopf: Kreativitätstechniken & Denkstrategien für Werbung, Marketing & Medien. Mainz: Verlag Hermann Schmidt, 11. Auflage. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L2-K	Kreativitätstechniken			2
L2-GG2	Gestalterische Grundlagen II			2

Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID2-ME	Multimediales Erzählen			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SoSe	2. FS	deutsch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Seminarleistung		5
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			150
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	39		111	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des kreativen Schreibens • Dramaturgische Grundprinzipien • Beispiele für lineares und non-lineares Erzählen • Begrifflichkeiten und Formate (Exposé, Treatment, Konzept) • Pitching 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Eick, D. (2013): Exposee, Treatment, Konzept. Konstanz; München: UVK-Verl.-Ges., 2. Auflage. • Melzener, A. (2011): Kurzfilmdrehbücher schreiben. Reinheim: Sieben Verlag. • Field, S. (2007): Das Drehbuch. Die Grundlagen des Drehbuchschreibens. Berlin : Autorenhaus. • McKee, R. (2016): Story. Berlin: Alexander Verlag Berlin. • Rauscher, A. (2015): Spielerische Fiktionen: Transmediale Genrezkonzepte in Videospiele. Marburg: Schüren Verlag. • Mahne, N. (2016): Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Göttingen: UTB/BRO. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L2-ME	Multimediales Erzählen			3


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID2-LM1	Lineare Medien I			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SoSe	2. FS	deutsch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	MID1-EMD	Projektarbeit		10
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			300
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	104		196	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in das Genre Animationsfilm • Filmische Previsualisierung (Storyboard, Animatic) • Visualisierungssoftware • Einführung in 3D Software • Grundlagen 3D Visualisierung und Animation • Einführung digitale 2D Animation • Workshop Stop-Motion-Animation • Prinzipien der Charakteranimation • Grundlagen des digitalen Filmschnitts und Postproduktion 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übungen			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Glebas, F. (2008): Directing the Story. Butterworth Heinemann. • Torta, S./ Minuty, V. (2017): Storyboarding, turning script to motion. Mercury Learning & Information. • Williams, R. (2009): The Animator's survival Kit. Faber & Faber. • Rall, H. (2015): Animationsfilm Konzept und Produktion. Konstanz; München: UVK Verlagsgesellschaft mbH. • Lord, P./ Sibley, B. (2010): Cracking Animation. Thames & Hudson. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L2-GA	Grundlagen Animationsfilm			4
L2-TA	Techniken der Animation			4


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID3-E	Englisch			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	3. FS	englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Sprachprüfung		5
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			150
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	26		124	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Wortfelderweiterung • Lektüre, Analyse und Diskussion ausgewählter Artikel • englischsprachigen Fachterminologie • mündliche und schriftliche Textreproduktion • Diskussionen, Kurzpräsentationen, Wiederholung grammatischer und idiomatischer Strukturen im fachlichen Kontext 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Courtney, B. (2011): English for special purposes. B1-B2 - English for IT professionals. Berlin: Cornelsen. • Gore, S./ Smith, D. (2006): English for socializing and small talk. Business skills: B1-B2. Berlin: Cornelsen. • Glass, G. (2002): Taschenwörterbuch Informationstechnologie. Englisch-Deutsch. Ismaning: Hueber. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L3-E	Fachsprache Englisch			2

Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID3-AMT	Angewandte Medientechnik			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	3. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	MID1-EMD	Portfolio		5
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			150
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	52		98	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Abläufe 4K Videotechnik • Angewandte Lichttechnik, Lichtgestaltung • Angewandte VR/ AR Technik • Übungen mit Motion Tracking Software • Motion Capture und Greenscreen 			
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Übung			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Schmidt, U. (2010): Digitale Film- und Videotechnik. München: Hanser, 3. Auflage. • Schmidt, U. (2013): Professionelle Videotechnik Grundlagen, Filmtechnik, Fernsehtechnik, Geräte- und Studioteknik in SD, HD, DI, 3D. Berlin; Heidelberg: Springer Vieweg, 6. Auflage. • Steinmetz, R. (2000): Multimedia-Technologie. Berlin u.a.: Springer. • Lanier, J. (2018): Anbruch einer neuen Zeit. Wie Virtual Reality unser Leben und unsere Gesellschaft verändert. Hamburg: Hoffmann und Campe. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L3-MC	Motion Capturing			2
L3-VMT	Vertiefung Medientechnik			2


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID3-IM1	Interaktive Medien I			Prof. Medieninformatik
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	3. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	MID2-DM2, MID2-P2, MID2-LM1	Portfolio		10
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			300
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	130		170	
Lehrinhalte	<p><u>Interfacedesign</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Methoden, Prozesse und Werkzeuge für die nutzerzentrierte Entwicklung von User Interfaces • Spezifika im User-Interface-Design für Spiele • Experience und Interaction Design für Spiele <p><u>Anwendungskonzeptionierung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Game Design Prinzipien • Spielmechaniken • Game Design Patterns • Dekonstruktion, Analyse und Reverse-Engineering von Computer-Spielen • Iterativer, spielerzentrierter Designprozess • Low Fidelity Prototyping und Design Reflexionen • Spielertypen • Mechanics-Dynamics-Aesthetics (MDA) Theory • Flow Theorie <p><u>2D/3D Engine</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung und Aufbau 3D-Game-Engines • Spielobjekte, Verhalten, Leveldesign, Spielelogik • Vertiefung der Grundlagen der Software Entwicklung und 3D Visualisierung • Partikelsysteme • Render Pipelines • Debugging • Herausforderungen bei der Umsetzung von Spielkonzepten 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übungen			


Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Perry, D./ DeMaria, R. (2009): David Perry on Game Design: A Brainstorming ToolBox. Cengage Learning. • Seifert, C. / Wislaug, J. (2014): Spiele entwickeln mit Unity 5. 2D- und 3D-Games mit Unity und C# für Desktop, Web & Mobile. München: Hanser. • Sylvester, T. (2013): Designing Games. A Guide to Engineering Experiences. O'Reilly and Associates. • Stapelkamp, T. (2010): Interaction- und Interfacedesign. Web-, Game-, Produkt- und Servicedesign Usability und Interface als Corporate Identity Berlin; Heidelberg: Springer. 	
Lehrveranstaltungen:	SWS	
L3-ID	Interface Design	2
L3-2D/3D	2D/3D Engine	4
L3-AK	Anwendungskonzeptionierung	4

Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID3-LM2	Lineare Medien II			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	3. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	MID2-ME, MID2-LM1	Projektarbeit		10
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			300
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	104		196	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Genrespezifik von Szenischen Filmen, insbesondere Kurzfilme • Auflösung eines Drehbuchs in Kameraeinstellungen • Schauspiel-Regie-Workshop: Inszenierung von Dialogen • Location-Scouting, Casting, Teamfindung • Sponsoring Akquise • Projektmanagement • Produktion, Kalkulation, Drehplanung, Kurzfilm-Dreh • Schnitt und Postproduktion der Szenen mit digitaler Schnittsoftware • Vertonung und Postproduktion 			
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Übung			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Becher, F. (2012): Kurzfilmproduktion. Konstanz; München: UVK-Verl.-Ges, 2. Auflage. • Raschke, H. (2018): Szenische Auflösung. Inszenieren für die Kamera. Köln: Herbert von Halem Verlag, 2. Auflage. • Diaz, M. (2015): Die Kunst der Regie. Methodische Ansätze für den Aufbau einer Inszenierung. Dresden: FV FahnauerVerlag. • Hart, J. (2007): The art of the storyboard: a filmmaker's introduction. Focal Press. • Kreutzer, O./ Lauritz, S.(2014):Filmanalyse (Film, Fernsehen, Neue Medien). Springer. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L3-PM	Produktionsmanagement			3
L3-RW	Regie Workshop			1
L3-SF	Szenischer Film			4


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID4-IM2	Interaktive Medien II			Prof. Medieninformatik
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SoSe	4. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	MID1-DM1, MID2-DM2, MID1-P1, MID2-P2, MID3-IM1	Projektarbeit		10
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			300
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	130		170	
Lehrinhalte	<p><u>Game Development:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Modellierung und Integration der Spielbestandteile • Cameras, Lighting, Texturing • Collision Detection • Cross-Plattform-Entwicklung für Desktop, Web und Mobile • Herausforderungen mobiler Konnektivität und Adaptionkonzepte • Programmierung der Spielelogik <p><u>Prototyping & User testing:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prototyping interaktiver Anwendungen – Proof of Concept • nutzerzentrierter iterativer Design- und Entwicklungsprozess im Spielekontext • Konzipierung, Durchführung und Auswertung von Interviews mit Testpersonen 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übungen			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Seifert, C. / Wislaug, J. (2017): Spiele entwickeln mit Unity 5. 2D- und 3D-Games mit Unity und C# für Desktop, Web & Mobile. München: Hanser, 3. Auflage. • Sylvester, T. (2013): Designing Games. A Guide to Engineering Experiences. O'Reilly and Associates. • Klement, A. (2018): When coffee and kale compete. Become great at making products people will buy. CreateSpace Independent Publishing Platform. • Sauter, M. (2018): Grundkurs Mobile Kommunikationssysteme. LTE-Advanced Pro, UMTS, HSPA, GSM, GPRS, Wireless LAN und Bluetooth. Wiesbaden: Springer Fachmedien. 			


	<ul style="list-style-type: none">Forman, G. H./ Zahorjan, J. (1994): The Challenges of Mobile Computing. IEEE Computer, Volume 27, Issue 4.	
Lehrveranstaltungen:		SWS
L4-GD	Game Development	6
L4-PUT	Prototyping & User testing	4

Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID4-GMI	Gesellschaft, Medien und Individuum			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SoSe	4. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Seminarleistung		5
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			150
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	52		98	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen Medienanalyse, -geschichte und -theorie • Medienkompetenz • Grundlagen der Werbe- und Wahrnehmungspsychologie • Medienethik • Medienwirkungsforschung 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Mersch, D. (2006): Medientheorien zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag. • Scheier, C./ Held, D. (2012): Wie Werbung wirkt. Erkenntnisse des Neuromarketing. Freiburg: Haufe-Lexware. • Pias, C. (Hrsg.) (1999): Kursbuch Medienkultur. Stuttgart: DVA. • Hickethier, K. (2010): Einführung in die Medienwissenschaft. Stuttgart; Weimar: Metzler. • Hartmann, F. (2000): Medienphilosophie. Wien: WUV. • Fahlenbrach, K. (2019): Medien, Geschichte und Wahrnehmung. Eine Einführung in die Mediengeschichte. Wiesbaden: Springer. • Thorhauer, Y. / Kexel, C. (Hrsg.): Face-to-Interface. Werte und ethisches Bewusstsein im Internet. Wiesbaden: Springer Gabler. • Marx, S. (2019): Medienkompetenz. Vom selbstbestimmten Umgang mit den Medien. Baden-Baden: Academia. • Burkhart, R. (2019): Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder einer interdisziplinären Sozialwissenschaft. Stuttgart: UTB. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L4-MG	Medien und Gesellschaft			3
L4-ME	Medienethik			1

Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID4-UD	User Experience Design			Prof. Medieninformatik
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SoSe	4. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	MID1-DM1, MID2-DM2, MID3-IM1	Präsentation		5
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			150
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	52		98	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Design- und User-Research-Methoden • User Centered Design Techniken • Lean UX • Design for Mobile • Sketching, Wireframing, Prototyping und Visual Design • Personas erstellen, um Nutzer zu definieren • Übliche Anforderungen an Deliverables im Bereich UX Design 			
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Übungen			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Laugwitz, B./ Schrepp, M./ Held, T. (2006): Konstruktion eines Fragebogens zur Messung der User Experience von Softwareprodukten. In: A. M. Heinecke, H. Paul (Hrsg.) (2006): Mensch & Computer: Mensch und Computer im Strukturwandel. München: Oldenbourg Verlag, S. 125-134. • Klement, A. (2018): When coffee and kale compete, become great at making products people will buy. CreateSpace Independent Publishing Platform. • Buxton, B. (2007): Sketching user experiences. Getting the design right and the right design. Morgan Kaufmann. • Hassenzahl: User experience and experience design: the encyclopedia of human-computer-interaction. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L4-UR	User-Research			2
L4-UXP	UX-Prototyping-Methoden			2


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID4-LM3	Lineare Medien III			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SoSe	4. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	MID2-LM1, MID3-LM2, MID1-EMD	Projektarbeit		10
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			300
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	104		196	
Lehrinhalte	Projektbezogenes Animations-Projekt unter Berücksichtigung folgender Themen: <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung digitale Bewegtbildproduktion, Produktionsmanagement • Schnittstelle Szenischer Film /Animationsfilm • Vertiefung in die Postproduktions-Software • Compositing, Mastering • Vertiefung in diverse analoge und digitale Animationstechniken und Programme • Präsentation von Zwischen- und Endergebnissen • Vertiefung der Kenntnisse des Sounddesigns, der Klangkollage für Multimediale Produktionen • Fertigstellung und Ausgabe des fertigen Produkts (Schwerpunkt Postproduktion) • Interdisziplinäre Verknüpfung Game/VR/AR/Film 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Williams, R. (2012): The animator's survival kit. A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Faber & Faber. • Heller, S. (2009): Charakter-Animation in Film und Fernsehen. Analyse und Entwicklung von zwei- und dreidimensionalen Charakteren. München: GRIN Verlag GmbH. • Wright, S. (2017): Digital compositing for film and video. Taylor & Francis Ltd. • Clark, B. (2019): The Guide to Managing Postproduction for Film, TV, and Digital Distribution. Routledge. • Lanier, L. (2015): Compositing Visual Effects in After Effects: Essential Techniques. Taylor & Francis Ltd. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L4-BP	Bewegtbildproduktion			6
L4-CVE	Compositing/ Visual Effects			2

Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID5-P	Praktikum			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	5. FS	deutsch, ggf. englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Praktikumsbericht (mit Präsentation), unbenotet		30
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			900
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	13		887	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen von Tätigkeiten im späteren Berufsfeld, • Kooperation in der jeweiligen Arbeitsgruppe, • selbstständiges Absolvieren von Teilaufgaben • Darstellung Diskussion und Reflektion der Übungserfahrungen anhand von Leitfragen, Inhaltliche Vertiefung einzelner Themengebiete, • Darstellung der durchgeführten Aufträge und erster Ergebnisse 			
Lehr- und Lernmethoden	Praxisreflexionsseminar			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Steinmacher, D. (2007): Praktika - Chancen und Risiken. Ein Ratgeber zur optimalen Gestaltung von Praktika in Unternehmen. Bremen; Hamburg: Salzwasser-Verl. • Bloss, M. (2014): Praktika als Karrieresprungbrett. Konstanz : UVK-Verl.-Ges. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L5-P	Praxisreflexionsseminar			1


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID6-MP	Markt und Produkt			Prof. Medieninformatik
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SoSe	6. FS	deutsch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Portfolio		5
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			150
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	52		98	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung von Produktideen • Kunden & Nutzer • Anforderungen & Nutzen • Denkmodell & Prototyp • Geschäftsmodell • Erstellung eines Geschäftsplans • Präsentation und Visualisierung 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Burghardt, M. (2006): Projektmanagement. Leitfaden für Planung, Überwachung und Steuerung von Entwicklungsprojekten. Erlangen: Publicis Corp. Publ., 7. Auflage. • Schelle, H./ Linssen, O./ Schmeh, W. (2018): Projekte zum Erfolg führen, Projektmanagement systematisch und kompakt. München: C.H.Beck. • Vogelsang, E./ Fink, C./ Baumann, M. (2018): Existenzgründung und Businessplan : ein Leitfaden für erfolgreiche Start-ups. Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co. • Faltin, G. (2017): Kopf schlägt Kapital. Die ganz andere Art, ein Unternehmen zu gründen. München: dtv. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L6-MP	Markt und Produkt			4


Wahlobligatorischer Bereich


Aus dem nachstehenden Angebot an Wahlpflichtmodulen (WP) müssen ein Modul im 6. Fachsemester belegt werden. Zurzeit werden nachstehende Wahlpflichtmodule angeboten. Das Angebot der Wahlpflichtmodule ist abhängig von der Teilnehmer*innenzahl. Es besteht kein Anrecht auf die Durchführung eines bestimmten Wahlpflichtmoduls.


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID6-WP1	Wahlpflichtmodul 1 - Interaktion			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Wahlpflichtmodul	1 Semester	SoSe	6. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Projektarbeit		8
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			240
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	78		162	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Methoden zur Erstellung von Designstudien (z.B. Konzeptionelles und physisches Interaction Design, Prototyping) • Tätigkeitsmodellierung bzgl. Benutzern • Spezifikationsformen für Nutzungskontexte • Spezifikation von Nutzungsanforderungen • Interaktionsmodelle • Interaktionsmodalitäten (z.B. Körper oder Touch-Gesten, Stift- oder Spracheingabe) • intuitive Interaktion • Etablierte Interaktionsstile • aktuelle technische Entwicklungen und Werkzeuge zum Entwurf und zur Umsetzung interaktiver Systeme • Techniken zur Evaluation und Projektoptimierung 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Stapelkamp, T. (2010): Interaction- und Interfacedesign. Springer. • Dahm, M. (2005): Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion. Pearsons. • Blackler, A. (2018): Intuitive Interaction: Research and Application. CRC Press. • Dorau, R. (2011): Emotionales Interaktionsdesign Gesten und Mimik interaktiver Systeme. Springer. 			


	<ul style="list-style-type: none">• Herzeg, M. (2206): Interaktionsdesign: Gestaltung interaktiver und multimedialer Systeme. Oldenbourg Wissenschaftsverlag.	
Lehrveranstaltungen:	SWS	
L6-WP01	Interaktion	6


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID6-WP2	Wahlpflichtmodul 2 - Narration			Professur Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Wahlpflichtmodul	1 Semester	SoSe	6. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Projektarbeit		8
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			240
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	78		162	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung von Dramaturgie, Konzept und Aufbau, • Vertiefte Kenntnisse in weiteren Filmgenres und Bereichen wie z.B. Redaktion, Dokumentarfilm, Reportage, Image- oder Industriefilm • Auftragsgerechtes und zielgruppenorientiertes Produktionsmanagement (von der Auftragsklärung bis zur Präsentation) • Kundenorientiertes Arbeiten, Rückkopplung mit Auftraggeber, Social Skills, • Vertiefung ökonomische Produktion, • Vertiefung Postproduktion und Endfertigung, • Vertiefung Präsentation und Visualisierung. 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Eick, D. (2014): Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien. Konstanz; München: UVK-Verl.-Ges. • Jerutka, E.-V. (2010): Von Dokumentarfilm und Reportage zur Doku-Soap: Untersuchung der Entwicklung dieser non-fiktionalen Genres von der Entstehung bis zum heutigen TV-Angebot. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller. • Figl, A. (2015): Webdoku. Geschichte, Technik, Dramaturgie. Konstanz; München: UVK. • Hediger, V./Vonderau, P.(2007): Filmische Mittel, industrielle Zwecke: Das Werk des Industriefilms (Texte zum Dokumentarfilm). Vorwerk 8. • Ballhaus, E. (2013): Dokumentarfilm: Schulen - Projekte - Konzepte. Reimer. • Engelke, T./Strauch, C.(2019): Filme machen. Denken und Produzieren in filmischen Einstellungen. utb. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L6-WP02	Narration			6


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID6-WP3	Wahlpflichtmodul 3 - Visualisierung			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Wahlpflichtmodul	1 Semester	SoSe	6. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Projektarbeit		8
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			240
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	78		162	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Kenntnisse und Methoden für die Visualisierung von Medienprodukten • Datenquellen: u.a. Big Data, Quantitative Daten, Open Data, Datenvisualisierung, KI • Formate: u.a. Photogrammetrie, Echtzeit 3D, 360 ° Film, Info-/Motiongraphics, 3D Printing, Characteranimation • Auftragsgerechtes und zielgruppenorientiertes Produktionsmanagement (von der Auftragsklärung bis zur Präsentation) 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Franck, N./ Stary, J. (2006): Gekonnt visualisieren. Medien wirksam einsetzen. Paderborn u.a.: Schöningh. • Pomaska, G. (2016): Bildbasierte 3D-Modellierung. Vom digitalen Bild bis zum 3D-Druck. Berlin: Wichmann. • Fischer-Stabel, P. (2018): Datenvisualisierung. Vom Diagramm zur Virtual Reality. München: UVK Verlag. • Nussbaumer Knaflic (2015): Storytelling mit Daten. Die Grundlagen der effektiven Kommunikation und Visualisierung mit Daten. München: Vahlen. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L6-WP03	Visualisierung			6

Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID6-WP4	Wahlpflichtmodul 4 - Sound			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Wahlpflichtmodul	1 Semester	SoSe	6. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	Keine	Projektarbeit		8
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			240
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	78		162	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Wirkung von Sound in auditiven und audiovisuellen Medien. • Vertiefte Kenntnisse und Fähigkeiten für die Nutzung von Tools zur Sound-Aufnahme und Bearbeitung für die Gestaltung auditiver Medien oder von Teilen einer AV-Produktion • Vertiefte Einblicke in angrenzende Bereiche wie Soundtrack, Sound Mixing, Foley, Sound Effects Editing • Auftragsgerechtes und zielgruppenorientiertes Produktionsmanagement (von der Auftragsklärung bis zur Präsentation) 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Lensing, J. (2018): Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition. Über die Gestaltung von Filmtön. Berlin: Schiele & Schön. • Raffaseder, H. (2010): Audiodesign. Akustische Kommunikation, akustische Signale und Systeme, psychoakustische Grundlagen, Klangsynthese. München: Hanser. • Sonnenschein, D. (2001): Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema. Elsevier LTD. • Ihnken, D. (2017): Labor der Emotionen. Analyse des Herstellungsprozesses einer Wort-Produktion im Hörfunk. Berlin/Boston: De Gruyter. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L6-WP04	Sound			6


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID6-WP5	Wahlpflichtmodul 5 - Transdisziplin			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Wahlpflichtmodul	1 Semester	SoSe	6. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Projektarbeit		8
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			240
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	78		162	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Experimenteller Umgang mit linearen und interaktiven Medien • Grenzübergänge zwischen Kunst und Technik • intermediales Arbeiten • Hybridisierung unterschiedlicher Genres • Kooperationsmöglichkeiten zwischen Gestaltung und Wissenschaft • Creative Coding, VJing, Visual Art and Design, Kunst-Installationen, Projektionen and projection mapping, Sound Art • Auftragsgerechtes und zielgruppenorientiertes Produktionsmanagement (von der Auftragsklärung bis zur Präsentation) 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Kohle, H./Kwastek, K. (2003): Computer, Kunst und Kunstgeschichte. Köln: Deubner. • Rajewsky, I. (2002): Intermedialität. Tübingen; Basel: Francke. • Paech, J./ Schröter, J. (Hrsg.) (2008): Intermedialität - analog, digital. Theorien, Methoden, Analysen. Paderborn: Fink. • Tröndle, M./ Warmers, J. (Hrsg.) (2014): Kunstforschung als ästhetische Wissenschaft. Beiträge zur transdisziplinären Hybridisierung von Wissenschaft und Kunst. Bielefeld: Transcript. • Parzinger, H./ Aue, S./ Stock, G. (Hrsg.) (2014): ArteFakte: Wissen ist Kunst - Kunst ist Wissen. Reflexionen und Praktiken wissenschaftlich-künstlerischer Begegnungen. Bielefeld: Transkript. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L6-WP05	Transdisziplin			6


Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID6-MR	Mixed Reality			Prof. Medieninformatik
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SoSe	6. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	MID2-ME, MID3-IM1, MID4-IM2, MID4-UD	Projektarbeit		6
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			180
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	65		115	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Definition und Abgrenzung der Begriffe Augmented, Mixed und Virtual Reality • Anforderungen und Herausforderungen, Einsatzbereiche und Anwendungsbeispiele • Wahrnehmungsaspekte • Ausgabegeräte • Tracking • Interaktion in Mixed Reality • Entwicklung einer Mixed Reality-Anwendung und Phasen der MR-Projektrealisierung (Konzeption, Implementierung und Dokumentation) • Zukunft der Technologien 			
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Seminar			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Dörner, R. et al. (2019): Virtual und augmented reality (VR/AR). Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität. Berlin: Springer-Verlag. • Schmalstieg, D./ Hollerer, T. (2016): Augmented reality. Principles and practice. Addison-Wesley Professional. • Fictum, C. (2016): VR UX. Learn VR UX, storytelling & design. Creater Space Independent Publishing Platform. • Behrends, J. (2015): Interreaction: Interaktive Medien und Kommunikation im Raum. Eine Einführung für Gestalter. Stuttgart: avedition. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L6-MR	Mixed Reality			5

Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID6-CM	Crossmedia			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SoSe	6. FS	deutsch, englisch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	MID2-ME, MID4-IM2, MID4-LM3	Präsentation		6
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			180
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	65		115	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Konzeptuelle und technische Vertiefung • Interdisziplinäre Konzeption • Vertiefung Multimediales Erzählen hinsichtlich Crossmedia • Verknüpfung linearer und interaktiver Medien • AR/VR/360° Film/Hypervideo, Interaktiver Film 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Rautenberg, K. (2012): Medienwandel durch Crossmedia. Konstanz; München: UVK. • Glebas, F. (2008): Directing the Story. Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation. Butterworth Heinemann. • Torta, S. (2011): Storyboarding. Turning script to motion. Mercury Learning & Information. • Petrasch, T./ Zinke, J. (2003): Einführung in die Videofilmproduktion. Konzeption, Licht, Bild und Bewegtbild, Ton, Schnitt, rechtliche Aspekte. München; Wien: Fachbuchverl. Leipzig im Carl-Hanser-Verl. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L6-CP	Crossmedia Production			5

Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID6-BMR	Betriebswirtschaft und Medienrecht			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SoSe	6. FS	deutsch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	Keine	Portfolio		5
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			150
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	52		98	
Lehrinhalte	<p><u>Geschäftsmodelentwicklung:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Überblick zu digitalen Geschäftsmodellen • Business Model Generation • Business Development • Corporate Entrepreneurship und Intrapreneurship • Kreativmethoden & -techniken wie z.B. Design Thinking, Prototyping • Pitching <p><u>Rechtliche Grundlagen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienwirtschaftsrecht (Grundlagen der Vertragsgestaltung, Software-Vertrags- und Lizenzrecht) • Bürgerliches Medienrecht (Recht geistigen Eigentums, Urheber- und Markenrecht, Recht am eigenen Bild, Unterlassungsanspruch, Gegendarstellungsanspruch) • Öffentliches Medienrecht (Telekommunikationsgesetz, Rundfunkstaatsvertrag, Jugendmedienschutz) • Medienstrafrecht (Abmahnungen, Unterlassungsansprüche, Schadensersatzansprüche, Mängel-/ Produkthaftung) 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar			
Literatur/ Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Burghardt, M. (2006): Projektmanagement. Leitfaden für Planung, Überwachung und Steuerung von Entwicklungsprojekten. Erlangen : Publicis Corp. Publ. • Schelle, H. et. al. (2018): Projekte zum Erfolg führen. Projektmanagement systematisch und kompakt. München: C.H.Beck. • Vogelsang, E./ Fink, C./ Baumann, M. (2018): Existenzgründung und Businessplan. Ein Leitfaden für erfolgreiche Start-ups. Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co. • Faltin, G. (2017): Kopf schlägt Kapital. Die ganz andere Art, ein Unternehmen zu gründen. München: dtv. 			

	<ul style="list-style-type: none"> • Fechner, F. (2019): Medienrecht. Lehrbuch des gesamten Medienrechts unter besonderer Berücksichtigung von Presse, Rundfunk und Multimedia. Stuttgart: UTB - Mohr Siebeck. • Solmecke, C./ Wahlers, J. (2014): Recht im Social Web. Der umfassende Ratgeber für alle Fragen im Social Media Marketing. Bonn: Galileo Press. • Kuntze, C. (2009): Handbuch Veranstaltungsrecht. Bergkirchen: PPVMedien. 	
Lehrveranstaltungen:		SWS
L6-GME	Geschäftsmodellentwicklung	2
L6-MRe	Medienrecht	2

Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID7-BP	Bachelorprojekt			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	7. FS	deutsch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	keine	Projektarbeit		12
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			360
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	65		295	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Realisierung einer komplexen gestalterischen Aufgabenstellung unter kontinuierlicher fachlicher Begleitung • Vertiefung technischer, gestalterischer Kenntnisse • Medien-/Projektmanagement • Produktion, Endfertigung und potentielle Vermarktung 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar			
Literatur/ Materialien	Jeweilig passende thematische Literatur. Literaturliste wird ständig angepasst. <ul style="list-style-type: none"> • Petrasch, T./ Zinke, J. (2003): Einführung in die Videofilmproduktion. Konzeption, Licht, Bild und Bewegtbild, Ton, Schnitt, rechtliche Aspekte. München; Wien: Fachbuchverl. Leipzig im Carl-Hanser-Verl. • Behrends, J. (2015): Interreaction: Interaktive Medien und Kommunikation im Raum. Eine Einführung für Gestalter. Stuttgart: avedition. • Perry, D./ DeMaria, R. (2009): David Perry on Game Design: A Brainstorming ToolBox. Cengage Learning. • Williams, R. (2009): The Animator's Survival Kit. Main: Faber & Faber. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L7-PB	Gruppenkonsultation und Projektbetreuung			5

Studiengang	Medieninformatik/ Mediendesign (B.A.)			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
MID7-BA	Bachelorarbeit			Prof. Mediendesign
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	7. FS	deutsch
Verwendbarkeit	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Credits
Medieninformatik/ Mediendesign	Gemäß Rahmenprüfungsordnung	BA-Thesis und Verteidigung der Bachelorarbeit		15
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast in Zeitstunden			420
	Präsenzzeit		V-/NB LV sowie Sonst. SST	
	39		381	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung Recherche und Analyse • Vertiefung Selbstorganisation • Vertiefung wissenschaftliches Schreiben • Strukturierung des Gesamtkonzeptes • Ausarbeitung einer schriftlichen Dokumentation über Recherche und Organisation der praktischen Arbeit • Präsentation und Planung des Konzepts 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar			
Literatur/ Materialien	Themenbezogene Literatur, Datenbanken, Internet. <ul style="list-style-type: none"> • Hickethier, K. (2010): Einführung in die Medienwissenschaft. Stuttgart; Weimar: Metzler. • Fahlenbrach, K. (2019): Medien, Geschichte und Wahrnehmung. Eine Einführung in die Mediengeschichte. Wiesbaden: Springer. • Thorhauer, Y. / Kexel, C. (Hrsg.): Face-to-Interface. Werte und ethisches Bewusstsein im Internet. Wiesbaden: Springer Gabler. • Marx, S. (2019): Medienkompetenz. Vom selbstbestimmten Umgang mit den Medien. Baden-Baden: Academia. • Burkhart, R. (2019): Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder einer interdisziplinären Sozialwissenschaft. Stuttgart: UTB. • Franck, N. (2009): Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens: Eine praktische Anleitung. Stuttgart: UTB. 			
Lehrveranstaltungen:				SWS
L7-BBS	Bachelor Begleitseminar			3