

# Modulhandbuch

(Kurzfassung, Webseite)

**FH DRESDEN, FAKULTÄT DESIGN**

**Studiengang Medieninformatik/Mediendesign B.A.**

Fassung: 17.07.2018

Gültig für die Jahrgänge 2018/2019, folgende

Hinweis zu Modul-Inhalten und Literaturlisten:

Die Literaturhinweise sind als Vorschläge zu verstehen. Sie werden jedes Semester angepasst.

Inhaltliche Schwerpunkte werden sich je nach technischem Fortschritt bzw. thematischer Aktualität ändern.

Namen von Lehrenden und Modulverantwortlichen können sich je nach Personalentwicklung ändern.

## **Abkürzungsverzeichnis**

WP	Wahlpflichtmodul
SS	Sommersemester
WS	Wintersemester
SWS/ h	Semesterwochenstunde, entspricht 45 Minuten
CP	Creditpoints
sMP	Sonstige Modulprüfung

## Studienablaufplan

Modulkennziffer und Modulbezeichnung	Semester- wochen- stunden	Präsenzzeit in h	Selbststudium in h (Inkl. Prüfungszeit)	Arbeitslast in h	Leistungs- punkte
<b>1. Semester</b>					
MID1-A01 Grundlagen d. Projekt- und Studienarbeit	4	52	98	150	5
MID1-I01 Mathematische Grundlagen	4	52	68	120	4
MID1-I02 Grundlagen Programmierung	4	52	98	150	5
MID1-G01 Einführung Medieninformatik / Mediendesign	8	104	196	300	10
MID1-G02 Konzeptionelles, experimentelles und interdisziplinäres Gestalten	6	78	102	180	6
<b>2. Semester</b>					
MID2-I03 Datenbanken	4	52	98	150	5
MID2-I04 Web-Design und -Programmierung	4	52	98	150	5
MID2-I05 Projektorientierte Programmierung	4	52	98	150	5
MID2-P01 Digitales Projekt/ Animationsfilm I	8	104	196	300	10
MID2-A02 Medientechnik	4	52	98	150	5
<b>3. Semester</b>					
MID3- I06 UX Design	2	26	64	90	3
MID3-A03 Fremdsprache	2	26	124	150	5
MID3-SÜP Studiengangübergreif. Projekt	2	26	34	60	2
MID3-A04 Storytelling	3	39	111	150	5
MID3-I07 Game Entwicklung I	5	65	85	150	5
MID3-P03 Kurzfilmprojekt	8	104	196	300	10
<b>4. Semester</b>					
MID3-I06 UX Design	2	26	64	90	3
MID3-SÜP Studiengangübergreif. Projekt	2	26	64	90	3
MID4-I08 Game Entwicklung II	5	65	85	150	5
MID4-A05 Medienwissenschaften	4	52	68	120	4
MID4-I08 Mobile App Entwicklung	4	52	98	150	5
MID4-P04 Digitales Projekt/ Animationsfilm II	8	104	196	300	10
<b>5. Semester</b>					
MID5-EP01 Externes Praktikum	1	13	887	900	30
<b>6. Semester</b>					
MID6-A06 Betriebswirtschaft und Medienrecht	6	78	102	180	6
MID6-WP01 Wahlpflichtmodul 1	6	78	162	240	8
MID6-WP02 Wahlpflichtmodul 2	6	78	162	240	8
MID6-VP Vertiefungsprojekt	6	78	162	240	8
<b>7. Semester</b>					
MID7-F1 Freies Projekt	4	52	188	240	8
MID7-BA02 Bachelor-Begleitmodul	4	52	248	300	10
MID7-BA01 Bachelor-Arbeit	1	13	347	360	12
<b>Summe</b>	<b>131</b>	<b>1703</b>	<b>4597</b>	<b>6300</b>	<b>210</b>

<b>Wahlpflichtmodule (Auswahl 2 aus 12)</b>		
Grafikdesign	Medieninformatik/Mediendesign	Modedesign
L6-MK Markenkommunikation	L6-GD Game Design	L6-AC Accessoires
L6-IL Illustration	L6-AF Animationsfilm (2D/3D)	L6-TP Transdisziplinäres Projekt
L6-DB Druckgrafik/Buchbinden	L6-VR VR Projekt	L6-FP Fotografie und Präsentation
L6-ED Editorial Design	L6-AD Application Design	L6-IR Inszenierung im Raum

<b>Vertiefungsprojekte (Auswahl 1 aus 2)</b>					
MID6-VP1 Human Computer Interaction	6	78	162	240	8
MID6-VP2 Bewegtbild-Projekt	6	78	162	240	8

## Inhaltsverzeichnis

MID1-A01 Grundlagen d. Projekt- und Studienarbeit .....	5
MID1-I01 Mathematische Grundlagen .....	6
MID1-I02 Grundlagen Programmierung .....	7
MID1-G01 Einführung Medieninformatik / Mediendesign.....	8
MID1-G02 Konzeptionelles, experimentelles und interdisziplinäres Gestalten .....	9
MID2-P01 Digitales Projekt/ Animationsfilm I .....	10
MID2-I03 Datenbanken .....	11
MID2-A02 Medientechnik .....	12
MID2-I04 Web-Design und -Programmierung .....	13
MID2-I05 Projektorientierte Programmierung .....	14
MID3-A03 Fremdsprache .....	15
MID3-A04 Storytelling .....	16
MID3-P03 Kurzfilmprojekt.....	17
MID3-I06.1, MID4-I06.2 UX Design .....	18
MID3-P02.1,MID4-P02.2 Studiengangübergreif. Projekt.....	19
MID4-A05 Medienwissenschaften .....	20
MID4-P04 Digitales Projekt/ Animationsfilm II .....	21
MID3-I07.1,MID4-I07.2 Game Entwicklung I+II .....	22
MID4-I08 Mobile App Entwicklung .....	23
MID5-EP01 Externes Praktikum .....	24
MID6-A06 Betriebswirtschaft und Medienrecht.....	25
MID6-WP01 Wahlpflichtmodul 1 .....	26
MID6-WP02 Wahlpflichtmodul 2 .....	27
MID6-VP Human Computer Interaction.....	28
MID6-VP Bewegtbild-Projekt .....	29
MID7-F1 Freies Projekt.....	30
MID7-BA02 Bachelor-Begleitmodul .....	31
MID7-BA01 Bachelor-Arbeit.....	32

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls						
MID1-A01	Grundlagen der Projekt- und Studienarbeit	Jährlich/ WS (1. Semester)						
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache						
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch						
Inhalte	<p>Wissenschaftliches Schreiben:          Wissenschaftliches Schreiben behandelt die Arbeitsphasen und Gliederung wissenschaftlicher Arbeiten, die Vernetzung von Wissen durch Zitieren, Verweisen, Paraphrasieren und Übungen zur Interpunktion und Steigerung der Formulierungsqualitäten. Dabei sind die nachfolgenden Themen zu berücksichtigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegende Konzepte aus Kommunikationswissenschaft, Textlinguistik und Rhetorik</li> <li>• Analyse wissenschaftlicher Texte</li> <li>• Recherche und Inhaltsaufbereitung</li> <li>• Ausarbeitung und Präsentation</li> <li>• Inhaltsauswahl für Präsentation</li> </ul> <p>Projektmanagement:          Es werden unterschiedliche Projekte im Hinblick auf das Projektmanagement beleuchtet. Folgende Inhalte bzgl. des Projektmanagements werden berücksichtigt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen</li> <li>• Projektdefinition</li> <li>• Projektplanung</li> <li>• Projektziele, Zieldokumentation, Zielmanagement</li> <li>• Projektkontrolle und -steuerung (Risikomanagement und Qualitätsmanagement)</li> <li>• Projektabschluss und -abschluss</li> </ul>							
English summary	<p>This class is about methods of theoretical research, analysis and presentation. The student will learn how to plan concrete projects, how to work in groups and how to document the results or the research. They will learn the standard tool for project conception and control.</p>							
Lehrformen	Seminar: 2 SWS; Übung: 2 SWS							
Literatur / Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• N. Franck: Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens: Eine praktische Anleitung. UTB (2009)</li> <li>• H. Esselborn-Krumbiegel: Von der Idee zum Text. Eine Anleitung zum wissenschaftlichen Schreiben. UTB, 3. überarbeitete Auflage (2008)</li> <li>• B. Hindel, K. Hörmann, M. Müller, J. Schmied: Basiswissen Software-Projektmanagement: Aus- und Weiterbildung zum Certified Professional for Project Management nach ISO-Standard. dpunkt Verlag, 3. Auflage 2009</li> </ul>							
Voraussetzungen für die Teilnahme	(keine)							
Arbeitsaufwand	<table> <tr> <td>Gesamtarbeitslast in Zeitstunden pro Semester:</td> <td>150</td> </tr> <tr> <td>Präsenzzeit [h]</td> <td>52</td> </tr> <tr> <td>Selbststudium [h]</td> <td>98</td> </tr> </table>		Gesamtarbeitslast in Zeitstunden pro Semester:	150	Präsenzzeit [h]	52	Selbststudium [h]	98
Gesamtarbeitslast in Zeitstunden pro Semester:	150							
Präsenzzeit [h]	52							
Selbststudium [h]	98							
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: sMP Projektarbeit (PA)							
Leistungspunkte:	5 CP							

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID1-I01	Mathematische Grundlagen	Jährlich/ WS (1. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengen, Funktionen und Relationen</li> <li>• Logik</li> <li>• Lineare Algebra</li> <li>• Diskrete Strukturen</li> <li>• Formale Sprachen und Automaten</li> <li>• Graphentheorie</li> </ul>	
English summary	This course is about the foundations of mathematics. Students learn to identify and solve math exercises. After completion of this module the student is familiar with the basic concepts of mathematics of the core area of computer science	
Lehrformen	Vorlesung: 2 SWS; Übung: 2 SWS	
Literatur / Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meinel, Chr.; Mundhenk, M.: Mathematische Grundlagen der Informatik, Mathematisches Denken und Beweisen - Eine Einführung, Teubner-Verlag, Stuttgart, Leipzig, 2006</li> <li>• Preuß; Weinisch: Lehr- und Übungsbuch Mathematik für Informatiker</li> </ul>	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Abiturniveau Mathematik	
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast [h]	120
	Präsenzzeit [h]	52
	Selbststudium [h]	68
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: Klausur, 90 Minuten	
Leistungspunkte	4 CP	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls						
MID1-I02	Grundlagen Programmierung	Jährlich, WS (1. Semester)						
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache						
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch						
Inhalte	<p>Höhere Programmiersprachen und Programmübersetzung, Verbinden, Laden            Grundlegende Sprachelemente: lexikale Einheiten, einfache Datentypen, Konstanten, Variablen, built-in Operatoren, Ausdrücke und Wertzuweisungen, Ein- und Ausgabe, Anwendung von Bibliotheksfunktionen, Programmstruktur, Steueranweisungen und strukturiertes Programmieren            Unterprogramme und prozedurale Abstraktion, Rekursion            Zusammengesetzte Datentypen und Deklaration von Datentypen</p>							
English summary	<p>This class provides basic knowledge for algorithmization and programming using a higher programming. The student is able to manage simple programming tasks independently to participate in software projects.</p>							
Lehrformen	Vorlesung: 2 SWS; Übung: 2 SWS							
Literatur / Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skript/Arbeitsblätter</li> <li>• J. Dankert: Praxis der C-Programmierung, B.G. Teubner 1997,</li> <li>• C++ für C-Programmierer, B.G. Teubner 1998</li> <li>• Cormen, Leieron, Rivest: Introduction to Algorithms</li> </ul>							
Voraussetzungen für die Teilnahme	(keine)							
Arbeitsaufwand	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 60%;">Gesamtarbeitslast [h]</td> <td style="text-align: right;">150</td> </tr> <tr> <td>Präsenzzeit [h]</td> <td style="text-align: right;">52</td> </tr> <tr> <td>Selbststudium [h]</td> <td style="text-align: right;">98</td> </tr> </table>		Gesamtarbeitslast [h]	150	Präsenzzeit [h]	52	Selbststudium [h]	98
Gesamtarbeitslast [h]	150							
Präsenzzeit [h]	52							
Selbststudium [h]	98							
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: Klausur, 90 Minuten							
Leistungspunkte	5 CP							

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID1-G01	Einführung Medieninformatik / Mediendesign	Jährlich/ WS (1. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch, Englisch
<b>Inhalte</b>	<p><u>Folgende Inhalte aus dem Bereich Medieninformatik (3 SWS) werden vermittelt:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende Begrifflichkeiten der Medieninformatik</li> <li>• Die Unterschiedlichen interaktiven Anwendungsgebiete aus dem Bereich der Onlineanwendungen und der mobilen Applikationen,</li> <li>• Kenntnis der gängigen Medienformate für Bild- und Ton- und 3D-Medien,</li> <li>• erste Erfahrung mit der Programmierung und Erstellung multimedialer Inhalte.</li> <li>• Überblick über verschiedene Ansätze zur Mensch-Maschine-Interaktion unter Berücksichtigung moderner kognitionswissenschaftlicher Erkenntnisse</li> <li>• Konzeption und Entwicklung von einfachen interaktiven Anwendungen</li> </ul> <p><u>Folgende Grundlagen des Mediendesigns (5 SWS) werden vermittelt:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende Einführung in die Bereiche der Mediengestaltung</li> <li>• Einführung in die gängigen Programme zur Erstellung und Bearbeitung von statischen und dynamischen Medieninhalten.</li> <li>• Anwendung der erworbenen Software-Kenntnisse durch praktisch orientierte Aufgabenstellungen</li> <li>• Erste Übungen zum Thema digitale Animation</li> <li>• Erste Übungen im Studio</li> <li>• Erste Übungen im Soundbereich</li> <li>• Pitching (Visualisieren, Präsentieren und Verteidigen der eigenen Konzepte, Entwürfe)</li> </ul>	
<b>English summary</b>	This class is a basic introduction to the areas of computer science and media design. This course is accompanied by practical exercises and software tutorials.	
<b>Lehrformen</b>	Seminar: 2 SWS; Übung: 6 SWS	
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung Medieninformatik (3SWS) L1 G01.2</li> <li>• Einführung Mediendesign (5 SWS) L1 G01.1</li> </ul>	
<b>Literatur / Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medieninformatik: Eine Einführung (Pearson Studium - IT); Addison-Wesley Verlag; Auflage: 1. Auflage (1. September 2009)</li> <li>• Storyboarding, turning script to motion, Stephanie Torta</li> <li>• The Animator's survival Kit, Richard Williams</li> <li>• Beginner's Guide to Sketching: Characters, Creatures and Concepts</li> <li>• JavaScript: Grundlagen, Programmierung, Praxis - inkl. HTML5, JavaScript-Frameworks, jQuery, OOP, Galileo Computing; Auflage: 11 (24. Februar 2014)</li> <li>• Einstieg in PHP 5.5 und MySQL 5.6: Für Programmieranfänger geeignet, Galileo Computing; Auflage: 9 (29. April 2013)</li> </ul>	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	(keine)	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast [h]	300
	Präsenzzeit [h]	104
	Selbststudium [h]	196
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	Prüfungsleistung: sMP Projektarbeit (PA)	
<b>Leistungspunkte</b>	10 CP	



Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls						
MID1-G02	Konzeptionelles, experimentelles und interdisziplinäres Gestalten	Jährlich/ WS (1. Semester)						
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache						
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch						
Inhalte	<p>Die Studierenden erwerben grundlegende Kenntnisse über Gestaltungsprinzipien und den Einsatz gestalterischer Mittel. Sie können Wahrnehmungsprozesse bewusst steuern. Die Studierenden werden mit den Modul Grundlagen des Gestalten I umfangreich an die gestalterischen Grundlagen herangeführt, erlangen hiermit Erfahrung und Fähigkeiten mit der bewussten Anwendung gestalterischen Darstellungsmethoden und Umsetzungsmöglichkeiten in Form, Farbe, Komposition. Zeichnerisch, interdisziplinär und individuell entwickeln sie die Anfänge einer eigenen Bildsprache / Authentizität und durch die sensibilisierte Wahrnehmung, Übung in der Recherche und dem Erforschen der Zusammenhänge eine eigene Vorgangsweise zur individuellen Ideenfindung und Bewusstseinsweiterung. Die Studierenden haben Erfahrung erlangt im Präsentieren ihrer gestalterischen Umsetzungen und inhaltlichen Formulierungsqualitäten. Die Studierenden haben die Basis des künstlerischen Denkens erfahren, die gestalterischen Grundlagen erfasst und können diese in jeglichen folgenden Fächern mit gestalterischem Hintergrund einsetzen.</p>							
English summary	<p>Students get a basic introduction of design principles and the use of creative tools. The students are introduced to the fundamentals of design. They will research themes and learn the process of conception of design projects as well as the elaboration.</p>							
Lehrformen	Vorlesung: 2 SWS; Seminar: 2 SWS; Übung: 2 SWS							
Literatur / Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itten, Kunst der Farbe. Studienausgabe: Subjektives Erleben und objektives Erkennen als Wege zur Kunst; Englisch Verlag; Auflage: unveränd. Neuaufl. (1. Juni 2010)</li> <li>• Günther Kebeck, Bild und Betrachter Auf der Suche nach Eindeutigkeit; Schnell &amp; Steiner; Auflage: 1 (31. Januar 2006)</li> </ul>							
Voraussetzungen für die Teilnahme	(keine)							
Arbeitsaufwand	<table> <tr> <td>Gesamtarbeitslast [h]</td> <td>180</td> </tr> <tr> <td>Präsenzzeit [h]</td> <td>78</td> </tr> <tr> <td>Selbststudium [h]</td> <td>102</td> </tr> </table>		Gesamtarbeitslast [h]	180	Präsenzzeit [h]	78	Selbststudium [h]	102
Gesamtarbeitslast [h]	180							
Präsenzzeit [h]	78							
Selbststudium [h]	102							
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: sMP Mappe (M)							
Leistungspunkte	6 CP							

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID2-P01	Digitales Projekt/ Animationsfilm I	Jährlich, SS (2. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	2 Semester	Deutsch, Englisch
Inhalte	<p>Grundlage des Arbeitens ist die Konzipierung einer digitalen Bewegtbildproduktion zu einem spezifischen Thema. Anhand von Skizzen und Studien werden Characterdesigns, Backgrounddesigns, Color Sheets, Moodboards, Concept Art und Storyboards erstellt. Dabei ist dem Studierenden freigestellt, welche Technik er für die Umsetzung der Teilaufgaben verwendet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Themenbasierte Konzeptentwicklung</li> <li>- Grundlagen der filmischen Pre-visualisierung (Storyboard)</li> <li>- Arbeiten mit den Graphic Tablet</li> <li>- Visualisierungssoftware</li> <li>- Einführung Character Design</li> <li>- Einführung in 3D Software (3D Animation)</li> <li>- Einführung digitale 2D Animation</li> <li>- Einführung in den Filmschnitt und die Bildbearbeitung mit der Adobe CS</li> <li>-</li> </ul>	
English summary	<p>In this class the students will learn the basic structure of the process of an animated film. They will learn how to come up with story ideas and to work them out to Storyboards. Finally they will learn the principles of animation and will finalizer their own short animation. This class is accompanied with software introductions.</p>	
Lehrformen	Seminar: 2 SWS, Übung: 6 SWS	
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitales Projekt I (L2 P01.1), 5SWS</li> <li>• Grundlagen 3D Visualisierung/Animation (L2 P01.2), 2SWS</li> <li>• Grundlagen-Workshop 2D Animation (analog/digital) (L2 P01.3), 1SWS</li> </ul>	
Literatur / Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directing the Story, Francis Glebas</li> <li>• Storyboarding, turning script to motion, Stephanie Torta</li> <li>• The Animator's survival Kit, Richard Williams</li> <li>• Beginner's Guide to Sketching: Characters, Creatures and Concepts</li> <li>• Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters</li> </ul> <p>Die Literaturliste wird jeweils nach Aktualität verändert.</p>	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Teilnahme an den Modulen: Konzeptionelles, experimentelles und interdisziplinäres Gestalten und Einführung Medieninformatik/Mediendesign	
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast pro Semester [h]	300
	Präsenzzeit [h]	104
	Selbststudium [h]	196
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: sMP Projektarbeit (PA)	
Leistungspunkte	10 CP	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls						
I03	Datenbanken	Jährlich/ SS (2. Semester)						
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache						
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch						
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen, Architektur und Arbeitsweise von Datenbanksystemen (DBS)</li> <li>• Relationale Algebra, Relationales Datenmodell, Normalformenlehre</li> <li>• SQL - als Standardsprache für relationale DBMS</li> <li>• Anweisungen zur Definition und Manipulation</li> <li>• Programmieren mit SQL</li> <li>• DBMS – Server und Tools</li> <li>• Datensicherheit/Zugriffsschutz</li> <li>• Logische und physische Datenorganisation</li> <li>• Entity-Relationship-Modell</li> <li>• Entwicklung von Datenbankanwendungen und Datenbankentwurf</li> </ul>							
English summary	The basics of the operation and architecture of database systems will be the focus of this class. The Students will have the ability to apply SQL as the standard language for relational database management systems (DBMS).							
Lehrformen	Vorlesung: 2 SWS, Übung: 2 SWS							
Literatur / Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gabriel, R.; Röhrs, H.-P.: Datenbanksysteme - Konzeptionelle Datenmodellierung und Datenbankarchitekturen. Springer Verlag Berlin, Heidelberg</li> <li>• Sauer, H.: Relationale Datenbanken - Theorie und Praxis. Verlag Addison-Wesley Bonn</li> </ul>							
Voraussetzungen für die Teilnahme	(keine)							
Arbeitsaufwand	<table> <tr> <td>Gesamtarbeitslast [h]</td> <td>150</td> </tr> <tr> <td>Präsenzzeit [h]</td> <td>52</td> </tr> <tr> <td>Selbststudium [h]</td> <td>98</td> </tr> </table>		Gesamtarbeitslast [h]	150	Präsenzzeit [h]	52	Selbststudium [h]	98
Gesamtarbeitslast [h]	150							
Präsenzzeit [h]	52							
Selbststudium [h]	98							
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: Klausur, 120 Minuten							
Leistungspunkte	5 CP							

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID2-A02	Medientechnik	Jährlich, SS (2. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch, Englisch
<b>Inhalte</b>	Das technische Verständnis von Formaten, das umfängliche Verständnis technischer Abläufe von Projekten und Prozessen soll hier gezielt vermittelt werden, um den sicheren Umgang mit Computer, Kamera, Audio- und Videotechnik, sowie deren Schnittstellen, zu gewährleisten. Die Vermittlung von Grundkenntnissen aus dem Audio- und Videobereich und dem allgemeinen Medientechnikbereich steht im Zentrum dieses Moduls. Durch das Kennenlernen von Größen und Einheiten der Audiotechnik, sowie durch das Erlernen von Grundkenntnissen über Datenformate aus dem Audio- und Videobereich erlangen die Studierenden Schlüsselkompetenzen, die Voraussetzung für den zielgerichteten Einsatz von Medientechnik im weiteren Verlauf des Studiums essenziell ist.	
<b>Lehrformen</b>	Vorlesung: 1 SWS, Übung: 3 SWS	
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medientechnik Grundlagen (L2 A02.1), Vorlesung, 1SWS</li> <li>• Angewandte Medientechnik (L2 A02.2), Übungen, 3SWS</li> </ul>	
<b>Literatur / Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schmidt, U.: Digitale Film- und Videotechnik. Fachbuchverlag Leipzig</li> <li>• Zander, H.: Das PC-Tonstudio. Franzis-Verlag</li> <li>• Sschmidt, U.: Professionelle Videotechnik, Springer, Berlin, aktuelle Auflage</li> <li>• Steinmetz, R.: Multimedia-Technologie, Springer-Verlag</li> <li>• Zielinsky, G.: Die neue virtuelle MIDI/Audio Technik. mitp-Verlag</li> </ul>	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	(keine)	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast [h]	150
	Präsenzzeit [h]	52
	Selbststudium [h]	98
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	Prüfungsleistung: sMP Projektarbeit (PA)	
<b>Leistungspunkte</b>	5 CP	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID2-I04	Web-Design und Programmierung	Jährlich, SS (2. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch, Englisch
<b>Inhalte</b>	<p>Innerhalb dieses Seminars sollen die Studierenden die Grundbegriffe bezüglich HTML, CSS und CMS kennenlernen. Dem Studierenden wird dabei die grundlegende „Technik“ HTML und CSS vermittelt. Unter Kenntnis der programmiertechnischen Restriktionen werden danach unterschiedliche Content Management Systeme analysiert und beurteilt. Aus Basis eines Content Management Systems und unter Verwendung der HTML und CSS-Grundlagen, werden die Studierenden zum Abschluss des Seminars selbstständig ein Onlineprojekt entwickeln. Folgende Themen werden berücksichtigt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• HTML 5 -Grundlagen</li> <li>• CSS</li> <li>• Responsives Screen-Layout</li> <li>• Content Management Systeme</li> <li>• Javascript-Grundlagen</li> <li>• PHP/CGI</li> <li>• Anbindung an MYSQL</li> </ul>	
<b>English summary</b>	The basics of website programming and design and integration of appropriate content management systems are tested and applied in a project.	
<b>Lehrformen</b>	Seminar: 2 SWS, Übung: 2 SWS	
<b>Literatur / Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einstieg in CSS: Webseiten gestalten mit HTML und CSS, Galileo Computing; Auflage: 1 (27. November 2013)</li> <li>• CSS: Das umfassende Handbuch , Galileo Computing; Auflage: 2 (29. Juli 2013)</li> <li>• Responsive Webdesign: Anpassungsfähige Websites programmieren und gestalten , Galileo Computing; Auflage: 1 (12. Dezember 2013)</li> <li>• JavaScript: Grundlagen, Programmierung, Praxis - inkl. HTML5, JavaScript-Frameworks, jQuery, OOP, Galileo Computing; Auflage: 11 (24. Februar 2014)</li> <li>• Einstieg in PHP 5.5 und MySQL 5.6: Für Programmieranfänger geeignet, Galileo Computing; Auflage: 9 (29. April 2013)</li> <li>• MySQL 5.6: Das umfassende Handbuch , Galileo Computing; Auflage: 2 (29. Juli 2013)</li> <li>• WordPress 4: Das umfassende Handbuch , Galileo Computing; Auflage: 4 (vorauss. 24. November 2014)</li> <li>• Joomla! 2.5 für Einsteiger, Galileo Computing; Auflage: 3 (28. März 2012)</li> <li>• Einstieg in TYPO3 6: TYPO3 CMS 6.2: Installation, Grundlagen, TypoScript. TemplaVoilà, Extbase, Galileo Computing; Auflage: 1 (24. November 2014)</li> </ul>	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	(keine)	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast [h]	150
	Präsenzzeit [h]	52
	Selbststudium [h]	98
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	Prüfungsleistung: sMP Projektarbeit (PA)	
<b>Leistungspunkte</b>	5 CP	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
I03	Projektorientierte Programmierung	Jährlich/ SS (2. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erweiterung von Klassen, Erweiterung einer Klassenimplementierung und Erzeugung von Objekten, Verdecken von Variablen und Überschreibung von Methoden, Vererbungshierarchien, Anonyme Erweiterung von Klassen, Beziehungen zwischen Klassen.</li> <li>• Flexible Softwarekomponenten: Generische Objektstrukturen, Verwendung von Programmteilen, Abstrakte Klassen, Definition von Schnittstellen, Verwendung von Schnittstellen.</li> <li>• Spezielle Konzepte der Programmierung; Pakete, Ausnahmen, Threads.</li> </ul>	
English summary	After completion of this class, the student is able to handle complex programming tasks and to work on larger software projects. He has mastered a complex procedural programming and their application in the development of software projects. The student is able to learn any programming language independently.	
Lehrformen	Vorlesung: 2 SWS; Übung: 2 SWS	
Literatur / Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skript/Arbeitsblätter</li> <li>• K. Echte, M. Goedicke: Lehrbuch der Programmierung mit Java; d-Punkt-Verlag</li> <li>• K. Arnold, J. Gosling: The Java Programming Language; Addison-Wesley</li> </ul>	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Teilnahme am Modul: Grundlagen Programmierung	
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast pro Semester [h]	150
	Präsenzzeit [h]	52
	Selbststudium [h]	98
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: sMP Projektarbeit (PA)	
Leistungspunkte	5 CP	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID3-A03 (L3E)	Fremdsprache	Jährlich/ WS (3. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	2 Semester	Englisch
<b>Inhalte</b>	<p>Die LV Englisch führt die Studierenden mit ihren heterogenen Vorkenntnissen an die Fremdsprache im beruflichen Kontext heran:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachterminologie in der verstehenden Anwendung</li> <li>• Verbessern der Kommunikationsfähigkeit, bezogen auf die Arbeitswelt (z.B. in Telefon-/Gesprächen, Verhandlungen, Präsentationen, Konversation)</li> <li>• Verstehen der Hauptaspekte von z.B. Radioberichten, Präsentationen</li> <li>• E-Mail Kommunikation</li> <li>• Bewerbungsgesprächen</li> <li>• Übungen zu mittelschweren Grammatikthemen</li> <li>• Wortfelderweiterung</li> </ul> <p>Im Verlauf des Moduls werden die Studierenden vom gewünschten Eingangsniveau B1 (was das berufsbezogene Englisch anbelangt) auf die Stufe B2 des europäischen Referenzrahmens hingeführt. Es werden zusätzlich Aspekte berücksichtigt, welche sich ausschließlich auf die Themen des Studienfach Medieninformatik/Mediendesign beziehen.</p> <p>Zukünftig werden neben English auch weitere Sprachangebote zur Auswahl angeboten.</p>	
<b>English summary</b>	In this class the Students learn the fundamentals of English (and/or other language especially for the work fields of Media Design and Media Sciences.	
<b>Lehrformen</b>	Seminar: 2 SWS	
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fremdsprache, 2SWS (L3 E)</li> </ul>	
<b>Literatur / Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Short Course Series - English for Special Purposes: B1-B2 - English for IT Professionals; Cornelsen Verlag (September 2011)</li> <li>• Short Course Series - Business Skills: B1-B2 - English for Socializing and Small Talk; Cornelsen Verlag (September 2006)</li> <li>• G.: Taschenwörterbuch Informationstechnologie, Englisch-Deutsch, 2002</li> <li>• Ggf. Literatur für andere Fremdsprachen</li> </ul>	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Abiturniveau Englisch	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast in beiden Semestern [h]	150
	Präsenzzeit [h]	26
	Selbststudium [h]	124
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	Prüfungsleistung: Klausur (120 Minuten)	
<b>Leistungspunkte</b>	5 CP	
<b>Bemerkungen</b>	Das Modul Fremdsprache wird zusammen mit den Studiengängen Modedesign (B.A.), Grafikdesign (B.A.) unterrichtet.	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID3-A04	Storytelling	Jährlich WS (3. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch, Englisch
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen des kreativen Schreibens</li> <li>• Dramaturgische Grundprinzipien</li> <li>• Beispiele Für Lineares und Non-Lineares Erzählen werden kennengelernt</li> <li>• Begrifflichkeiten und Formate (Exposé, Treatment, Konzept...) kennenlernen und praktisch erproben</li> <li>• Pitching, Kritikfähigkeit, Social Skills</li> </ul> <p>Ziel der Veranstaltung ist das jeweils eigenständige erarbeiten eines Kurzfilmdrehbuchs, anhand von erworbenen Kenntnissen der Bereiche Dramaturgie und narrative Struktur. Das Pitchen der eigenen Idee und der Ergebnisse der einzelnen Arbeitsschritte im Rahmen des Kurses, sowie das Formulieren und akzeptieren von Kritik nimmt einen Großteil des Seminars in Anspruch.</p>	
<b>English summary</b>	<p>In this class, the students will learn the basics of storytelling. Through film and short film examples they will recognize dramaturgical structures and will learn to use their knowledge by creating own story ideas. Through the steps Exposé, Treatment and Screenplay the students will learn the modern way of creating film stories. A foundation of this course it the presentation of the own ideas and the learning of giving and getting feedback.</p>	
<b>Lehrformen</b>	Seminar: 1 SWS, Übung: 2 SWS	
<b>Literatur / Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposé, Treatment, Konzept (Autor: Dennis Eick)</li> <li>• Axel Melzener: Kurzfilmdrehbücher schreiben</li> <li>• Syd Field: Das Drehbuch. Die Grundlagen des Drehbuchschreibens.</li> <li>• Robert McKee: Story</li> <li>• Spielerische Fiktionen: Transmediale Genrekonzepte in Videospiele, Andreas Rauscher</li> <li>• Transmediale Erzähltheorie: Eine Einführung, Nicole Mahne</li> </ul>	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	(keine)	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast [h]	150
	Präsenzzeit [h]	39
	Selbststudium [h]	111
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	Prüfungsleistung: Präsentationen, sMP Projektarbeit (PA)	
<b>Leistungspunkte</b>	5 CP	



Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID3-P03	Kurzfilmprojekt	Jährlich/ WS (3. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Interdisziplinäres Wahlmodul	1 Semester	Deutsch, Englisch
Inhalte	<p>Der komplette Produktionsablauf einer Kurzfilmproduktion soll durchlaufen werden. Dabei lernen die Studierenden die verschiedenen Arbeitsschritte der Filmproduktion kennen. Von der Konzeptphase, über die Drehplanung, das Locationscouting, das Casting und Inszenierung bis hin zum Schnitt wird hier ein sehr praktischer Einblick in die moderne digitale Filmproduktion gewährt. Die Fähigkeit im Team Aufgaben und Verantwortung zu übernehmen, ist entscheidend im Filmproduktionsprozess.</p> <p>Im seminarteil werden Preisgekrönte Kurzfilme gesichtet und dazu passend Referate gehalten, um ein Verständnis von Aufbau und Struktur eines Kurzfilms zu entwickeln. Im hauseigenen Studio werden die Studierenden wertvolle praktische Erfahrungen in der szenischen Ausarbeitung eigener Konzepte sammeln und damit ein umfassendes Wissen über die Produktionsabläufe einer szenischen Produktion erlangen, die sie dazu befähigen, in den Wahlmodulen weitere Bewegtbildproduktionen zu produzieren.</p>	
English summary	<p>The goal of this class is the production of individual short film projects. Preparing and developing the Idea into a script, preparing the production, casting, location scouting, basics in camera work and directing actors will be part of this class. In the end, the students should finalize their own short fiction film.</p>	
Lehrformen	Vorlesung: 2 SWS; Übung: 6 SWS	
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regie Workshop (L3 P03.1), 1SWS</li> <li>• Kurzfilmproduktion (L3 P03.2), 6 SWS</li> <li>• Kamera und Licht Workshop (L3 P03.3), 1 SWS</li> </ul>	
Literatur / Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frank Becher: Kurzfilmproduktion</li> <li>• Szenische Auflösung: Wie man sich eine Filmszene erarbeitet (Praxis Film), Heiko Raschke, 2013</li> <li>• Die Kunst der Regie: Methodische Ansätze für den Aufbau einer Inszenierung, Diaz Marcelo, 2015</li> <li>• The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction von John Hart - Focal Press (1. November 2007)</li> </ul>	
Voraussetzungen für die Teilnahme	(Keine)	
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast [h] je Semester	300
	Präsenzzeit [h]	104
	Selbststudium [h]	196
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: sMP Projektarbeit (PA)	
Leistungspunkte	10 CP	
Bemerkungen	<p>Interdisziplinäres Wahlmodul: Dieses Modul ist wählbar für Studierende der Studiengänge: GD, MiD Für MiD Studierende gilt: An Stelle dieses Moduls kann auch das Modul „Interfacedesign“ im Studiengang Grafikdesign gewählt werden.</p>	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID3-I06	User Experience Design	jährlich/ WS (3. Semester) und SS (4.Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	2 Semester	Deutsch
Inhalte	<p>User Experience Design ist eine Kombination aus Werkzeugen, Methoden und Frameworks mit denen Design-Probleme methodisch gelöst werden können – immer mit Fokus auf die Benutzer eines Produktes oder Services.</p> <p>In diesem über zwei Semester angelegten Modul, lernen die Studierenden in praktischen Übungen und Experimenten innovative, kontextbezogene Bedienkonzepte zu entwickeln. Ein wichtiger Bestandteil dabei ist, zu lernen, wie Kunden und Benutzer über ein Produkt oder Service denken und welche Bedeutung dem Begriff Induktivität zukommt.</p> <p>Im Rahmen der Übungen werden Kreativ-, Prototyping- und Sketching-Techniken behandelt und geübt. Semesterbegleitend wird in Kleingruppen oder alleine ein eigenes UX-Design-Projekt realisiert. Von Anfang an wird Wert auf intensives praktisches Arbeiten gelegt. Das Thema kann sich entweder an der jeweiligen jährlichen UX Challenge der German UPA orientierten oder – je nach Wunsch der Studierenden – aus laufenden Forschungsprojekten kommen bzw. selbstgewählt sein. Entsprechend dem Thema wird ein technisches System geplant und nutzerzentriert bis zum prototypischen Konzept entwickelt.</p>	
English summary	In this two-semester module, the students learn to develop innovative, context-related operating concepts in practical exercises and experiments.	
Lehrformen	Seminar: 2 SWS, Übungen: 2 SWS	
Literatur / Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hassenzahl, Marc. "User experience and experience design." The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, (2013).</li> <li>• Unger, Russ &amp; Chandler, Carolyn. A project guide to UX design: For user experience designers in the field or in the making. London: New Riders; Pearson Education.</li> <li>• Sharp, Helen, Rogers, Yvonne &amp; Preece, Jenny. Interaction design: Beyond human-computer interaction. Wiley</li> <li>• DIN Deutsches Institut für Normung e. V.: Ergonomie der Mensch-System-Interaktion - Teil 210: Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme. Beuth Verlag GmbH, 10772 Berlin, Januar 2011.</li> <li>• Laugwitz, B.; Schrepp, M. &amp; Held, T. Konstruktion eines Fragebogens zur Messung der User Experience von Softwareprodukten. A.M. Heinecke &amp; H. Paul (Eds.): Mensch &amp; Computer 2006 - Mensch und Computer im Strukturwandel. Oldenbourg Verlag, pp. 125 - 134</li> <li>• Klement, A.: When Coffee and Kale Compete, Become Great at Making Products People Will Buy.</li> <li>• Buxton, Bill. Sketching user experiences: getting the design right and the right design. Morgan Kaufmann, 2010.</li> </ul>	
Voraussetzungen für die Teilnahme	keine	
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast[h] 3. u. 4. Semester	180
	Präsenzzeit [h]	52
	Selbststudium [h]	128
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: Teilnahme (3. Semester) Seminarleistung (im 4. Semester)	
Leistungspunkte	3 CP im 3. Semester (2SWS), 3 CP im 4. Semester (2SWS)	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID3-SÜP	Studiengangübergreifendes Projekt	jährlich/ WS (3. Semester) und SS (4.Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	2 Semester	Deutsch
Inhalte	<p>Ziel dieses fachbereichsübergreifenden Projektes ist es, den Studierenden verschiedener Fachrichtungen zu ermöglichen, fortgeschrittenes anwendungsbereites Wissen auf dem Gebiet des Projektmanagements zu erlernen sowie Prozessmanagementfertigkeiten durch Anwendung in der Praxis auszubauen.</p> <p>Die Studierenden entwickeln in Projekten, welchen jeweils 5-10 Studierende mehrerer Fachbereiche angehören, eine Produktidee und erstellen einen Geschäftsplan sowie einen Projektplan zur Umsetzung der Produktidee. Mit den Mitteln des Projektmanagements: Termin-, Kapazitäts-, Kosten, und Finanzplanung, Qualitätssicherung und Projekt-Controlling (Aufwand, Qualität, Leistung) planen sie die Herstellung, die Vermarktung und den Verkauf von Produkten. Die Ergebnisse sollen unter Nutzung der bisher erworbenen Fähigkeiten präsentiert werden.</p>	
Lehrformen	Seminar: 4 SWS	
Literatur / Materialien	Burghardt, M.: Leitfaden für Planung, Überwachung und Steuerung von Entwicklungsprojekten. Siemens Verlag Schelle, H.: Projekte zum Erfolg führen, Projektmanagement systematisch und kompakt, DTV-Beck, 2004	
Voraussetzungen für die Teilnahme	(keine)	
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast[h] je Semester	150
	Präsenzzeit [h]	52
	Selbststudium [h]	98
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: Teilnahme (3. Semester) Präsentation 20 Minuten (im 4. Semester)	
Leistungspunkte	2 CP im 3. Semester, 3 CP im 4. Semester	
Bemerkung	Studiengang- und Fakultätsübergreifendes Modul. Medieninformatik/Mediendesign (B.A.), Business Administration (B.A.), Modedesign (B.A.), Grafikdesign (B.A.)	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID4-A05	Medienwissenschaften	Jährlich SS (4. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch/ Englisch
<b>Inhalte</b>	<p>Die Studierenden erhalten einen Einblick in die Grundlagen der Medienwissenschaften. Das Modul gibt zunächst einen Überblick über wesentliche, medientheoretische Positionen und stellt sie zur Diskussion. Grundbegriffe der Medientheorie und Methoden der Analyse medialer Inhalte werden vermittelt. Die Studierenden lernen die Grundzüge der Werbepsychologie und Wahrnehmungspsychologie kennen.</p> <p>Die Medienwissenschaftlichen Analysen bilden die Grundlage, um ein Verständnis für die Wirkung der eigenen Bewegtbildproduktionen zu erlangen. Die medienwissenschaftlichen Grundlagen bilden den theoretischen Sockel für zukünftigen medienorientierten Aufgaben und Projektentwicklungen der Studierenden.</p>	
<b>English summary</b>	<p>Students will have an insight into the basic knowledge of media studies what will help them to manage their own creative design process. They will learn the basics of advertising psychology. Basics of media theory and media analysis will be another focus.</p>	
<b>Lehrformen</b>	Seminar (4 SWS)	
<b>Literatur / Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie Werbung wirkt: Erkenntnisse des Neuromarketing von Christian Scheier und Dirk Held von Haufe-Lexware (1. Oktober 2012)</li> <li>• Brain View: Warum Kunden kaufen von Hans-Georg Häusel von Haufe-Lexware (20. Juli 2012)</li> <li>• Think Content!: Content-Strategie, Content-Marketing, Texten fürs Web (Galileo Computing) von Miriam Löffler von Galileo Computing (24. Februar 2014)</li> <li>• TEXT-TUNING: Das Konzept für mehr Werbewirkung von Dilthey Tilo von BusinessVillage (September 2012)</li> <li>• Geschichte des Designs, Hauffe, Thomas, DuMont Bucherlag Aufl. 2014</li> <li>• Filmwissenschaftliche Genreanalyse: Eine Einführung, Markus Kuhn, 2013</li> <li>• Film- und Fernsehanalyse, Knut Hickethier, 2012</li> </ul>	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	(keine)	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast [h]      120 Präsenzzeit [h]                52 Selbststudium [h]               68	
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	Prüfungsart: sMP (S), Seminarleistung	
<b>Leistungspunkte</b>	4 CP	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID4-P04	Digitales Projekt/ Animationsfilm II	Jährlich/ SS (4. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Interdisziplinäres Wahlmodul	1 Semester	Deutsch, Englisch
<b>Inhalte</b>	<p>Ziel des Kurses ist es, dass die Studierenden ein eigenständiges digitales Projekt von der Planung bis zur finalen Umsetzung produzieren. Dies kann sowohl in Eigenarbeit als auch in Teamarbeit geschehen. Aufbauend auf den erworbenen Kenntnissen des Moduls „Storytelling“ wird erwartet, dass die Studierenden dieses Modul schon mit einer konkreten Konzept-Idee beginnen. Das Hauptaugenmerk dieses Moduls gilt der Produktion und Postproduktion. Vorhandene Grundkenntnisse in den verschiedenen Arten der Animation (3D, 2D, analog, digital) wird vertieft, eine Mischung und Nutzung der verschiedenen Kenntnisse in den diversen Arbeitsbereichen der Produktion angeregt. Ziel des Moduls ist eine Deadline-gerechte Finalisierung von eigenen digitalen Produktionen (Diese können im Bereich Animationsfilm, Game, Anima-Doc oder ähnlichen audiovisuellen Mischformen angesiedelt sein).</p> <p>Die Produktionen werden von Tutorien zu einschlägigen Programmen begleitet.</p>	
<b>English summary</b>	<p>The aim of the course is that the students produce an independent digital production from the first planning to the final presentation. This can be done through individual work or teamwork. The Students will deepen their existing basic knowledge in the fields of animation by applying the principles of character animation. The digital production can be an Animation, an interactive game, Anima Doc or any other mixed media production.</p>	
<b>Lehrformen</b>	Seminar: 2 SWS; Übung: 6 SWS	
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitales Projekt II (L4 P04.1) 6 SWS</li> <li>• Vertiefung 3D Animation und Compositing (L4 P04.2) 2 SWS</li> </ul>	
<b>Literatur / Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The Animator's survival Kit, Richard Williams</li> <li>• Charakter-Animation in Film und Fernsehen: Analyse und Entwicklung von zwei- und dreidimensionalen Charakteren Taschenbuch, Sabine Heller 2013</li> <li>• 3ds Max Projects: A Detailed Guide to Modeling, Texturing, Rigging, Animation and Lighting Paperback – April 1, 2014 von Matt Chandler, Pawel Podwojewski, Jahirul Amin, Fernando Herrera, 2014</li> <li>• Digital Compositing for Film and Video, Steve Wright, 2010</li> </ul>	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	(keine)	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast [h] je Semester	300
	Präsenzzeit [h]	104
	Selbststudium [h]	196
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	Prüfungsart: sMP Projektarbeit (PA)	
<b>Leistungspunkte</b>	10 CP	
<b>Bemerkungen</b>	<p>Interdisziplinäres Wahlmodul:          Dieses Modul ist wählbar für Studierende der Studiengänge: GD, MiD          Für MiD Studierende gilt: An Stelle dieses Moduls kann auch das Modul „Interfacedesign“ im Studiengang Grafikdesign gewählt werden.</p>	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID3-I07, MID4-I08	Game Entwicklung I +II	Jährlich WS/SS (3./4. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	2 Semester	Deutsch, Englisch
Inhalte	<p>Game Entwicklung I+II: Interaktive Spiele-Strukturen werden analysiert und Erkenntnisse für neue Konzepte erarbeitet. Konzepte werden präsentiert und diskutiert. In Eigenarbeit oder Teamarbeit entwickeln die Studierenden Entwürfe für Games und führen diese fort bis zur Umsetzung.</p> <p>Die Studierenden erlangen Planungs- und Durchführungskompetenzen für ein einfaches interaktives Computerspiel. Dazu gehört die Berücksichtigung der gestalterischen und konzeptionellen Vorgaben und der stark interdisziplinäre Austausch zwischen den verschiedenen Teilaufgaben der Computerspiele-Produktion. Der Bereich der Gameentwicklung verbindet fast alle Teilkompetenzen der Medieninformatik und des Mediendesigns. Die Studierenden werden mit Teilnahme an diesem Modul insbesondere die Kompetenz zum interdisziplinären Wissenstransfer verinnerlichen.</p> <p>Ziel der Module ist die Konzeption (Game Entwicklung I) und die Umsetzung (Game Entwicklung II) eines eigenständigen Computerspiels.</p>	
English summary	<p>Students learn basics of designing an interactive computer game. They will analyze Interactive game structures and will gain insights for new concepts. Concepts are presented and discussed. In individual work or teamwork, students develop designs for games until its finalization. The aim of the modules is the design (Game Development I) and the implementation (Game Development II) of a stand-alone computer game.</p>	
Lehrformen	Seminar á 5 SWS	
Literatur / Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• David Perry on Game Design: A Brainstorming ToolBox ISBN-10: 1584506687</li> <li>• 3ds Max Modeling for Games: Insider's Guide to Game Character, Vehicle, and Environment Modeling: Volume I Paperback – June 17, 2011 von Andrew Gahan (Author), Focal Press; 2 edition (June 17, 2011)</li> <li>• Spiele entwickeln mit Unity: 3D-Games mit Unity und C# für Desktop, Web &amp; Mobile von Carsten Seifert von Carl Hanser Verlag GmbH &amp; Co. KG (4. September 2014)</li> <li>• T. Akenine-Möller, E. Haines &amp; N. Hoffmann. Real-Time Rendering. 3rd Edition, AK Peters, 2008 (Hinweis: Überblick über aktuelle Verfahren 3D-Computergrafik)</li> <li>• S. Rabin. Game AI Pro. Collected Wisdom of Game AI Professionals. Routledge Chapman &amp; Hall, 2013</li> </ul> <p>Die Literaturliste wird jeweils nach Aktualität verändert.</p>	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Teilnahme an den Modulen: Grundlagen Programmieren, Projektorientiertes Programmieren	
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast [h] 3. u. 4. Semester	300
	Präsenzzeit [h]	130
	Selbststudium [h]	170
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: Teilnahme (3. Semester) sMP Projektarbeit (4. Semester)	
Leistungspunkte	5 CP (je Semester)	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID-109	Mobile App Entwicklung	Jährlich/ SS (4. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch
<b>Inhalte</b>	<p>Die Studierenden lernen die wichtigsten aktuellen mobilen Betriebssysteme sowie Kommunikationsstandards kennen. Sie werden sich intensiv mit den Entwicklungswerkzeugen und dem Entwicklungszyklus für mobile Anwendungen (Android und iOS) auseinandersetzen. Sie werden in Übungen stabile Android- und iOS-Applikationen entwerfen. Sie können die Möglichkeiten und Einschränkungen bzgl. Quality of Service (QoS) und Sicherheit der zugrundeliegenden Kommunikationssysteme (GPS, GSM, GPRS, UMTS, LTE, WLAN, Bluetooth, ...) beim Entwurf Ihrer Apps sinnvoll berücksichtigen. Die Veranstaltung nutzt die im zweiten und dritten Semester erworbenen Basis-Fähigkeiten und vertieft die Kenntnisse der Nutzung komplexer Programm-Bibliotheken. Die erworbenen Fähigkeiten können zur Konzeption und Entwicklung interaktiver Anwendungen für Projekte innerhalb der Pflicht- und Wahlpflichtmodule genutzt werden.</p>	
<b>English summary</b>	<p>The students will learn the most important current mobile operating systems and communication standards. They will master the development tools and the development cycle for mobile applications (Android and iOS). They are able to design stable Android and iOS applications.</p>	
<b>Lehrformen</b>	Vorlesung: 2 SWS Übung: 2 SWS	
<b>Literatur / Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alby, T.: Das mobile Web. 1. Auflage, München 2008.</li> <li>Aschmoneit, T.: Material zur Vorlesung.</li> <li>Sauter: Grundkurs Mobile Kommunikationssysteme, 4. Auflage, Wiesbaden 2010.</li> <li>Conder, S.; Darcey, L.: Android Wireless Application Development. Addison Wesley, 2010.</li> <li>Künneht, Thomas: Android 4. Apps entwickeln mit dem Android SDK. Galileo Computing. Bonn 2012.</li> </ul>	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Teilnahme an den Modulen: Web-Design und – Programmierung	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast pro Semester [h]	150
	Präsenzzeit [h]	52
	Selbststudium [h]	98
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	Prüfungsleistung: sMP Projektarbeit (PA)	
<b>Leistungspunkte</b>	5 CP	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID5-EP01	Externes Praktikum	Jährlich/ WS (5. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch, ggf. Englisch
<b>Inhalte</b>	<p>Praktikum:            Kennen lernen von Tätigkeiten im späteren Berufsfeld, Kooperation in der jeweiligen Arbeitsgruppe, selbständiges Absolvieren von Teilaufgaben            Darstellung Diskussion und Reflektion der Übungserfahrungen anhand von Leitfragen, Inhaltlicher Vertiefung einzelner Themengebiete, Darstellung der durchgeführten Forschungsaufträge und erster Ergebnisse</p> <p>Konsultationen:            Vorstellung der persönlichen Erfahrungen aus dem Praktikum            Verteidigen von Aufgabenstellungen</p>	
<b>English summary</b>	The external internship gives students the opportunity to gain practical knowledge. Students will develop concrete ideas about the possible work content of media computer scientists or media designers.	
<b>Lehrformen</b>	Konsultationen: 1 SWS	
<b>Literatur / Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktika - Chancen und Risiken: Ein Ratgeber zur optimalen Gestaltung von Praktika in Unternehmen Taschenbuch von Daniela Steinmacher (Autor), Europäischer Hochschulverlag; Auflage: 1., Aufl. (Mai 2007)</li> <li>• Praktika als Karrieresprungbrett Broschiert von Michael Bloss (Autor), UTB GmbH, Stuttgart; Auflage: 1. Aufl. (19. Februar 2014)</li> </ul>	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	(Keine)	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast [h]	900
	Präsenzzeit [h]	13
	Praktikum [h]	887
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	<p>Prüfungsvorleistung:            Praktische Tätigkeit von insgesamt mindestens 20 Wochen im In- oder Ausland, schriftliche Bestätigung der Praktikumszeit und Beurteilung durch Unternehmen</p> <p>Prüfungsleistung:            SMP(S), Belegarbeit, mindestens 20 Seiten, Präsentation (Referat)</p>	
<b>Leistungspunkte</b>	30 CP	



Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID6-A06	Betriebswirtschaft und Medienrecht	Jährlich/ SS (6. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch
Inhalte	<p>Grundzüge der Unternehmensführung und Unternehmensorganisation unter Beachtung der Bereiche (u.a.):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen Betriebswirtschaft</li> <li>• Überblick über digitale Geschäftsmodelle</li> <li>• Unternehmensstrukturen und Unternehmensphilosophien</li> <li>• Unternehmensgründung, Unternehmensführung</li> <li>• Marketing</li> <li>• Produktionswirtschaft</li> </ul> <p>Rechtliche Grundlagen aus den Bereichen (u.a.):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medienwirtschaftsrecht (Grundlagen der Vertragsgestaltung, Software-Vertrags- und Lizenzrecht )</li> <li>• Bürgerliches Medienrecht (Recht geistigen Eigentums, Urheber- und Markenrecht, Recht am eigenen Bild, Unterlassungsanspruch, Gegendarstellungsanspruch)</li> <li>• Öffentliches Medienrecht (Telekommunikationsgesetz, Rundfunkstaatsvertrag, Jugendmedienschutz)</li> </ul>	
English summary	The students will learn basic knowledge in the main fields of business and the relevant content of media law.	
Lehrveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Betriebswirtschaft, 4SWS (LBA-4.3.1, LBA-4.3.2)</li> <li>• Medienrecht, 2SWS (L6 MR)</li> </ul>	
Lehrformen	Vorlesung: 6 SWS 4 SWS (Betriebswirtschaftliche Themen) 2 SWS (rechtliche Themen)	
Literatur / Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Allgemeine Betriebswirtschaftslehre: Umfassende Einführung aus managementorientierter Sicht; Gabler Verlag; Auflage: 7., vollst. überarb. Aufl. 2012 (11. August 2012)</li> <li>• Existenzgründung und BusinessMPan: Ein Leitfaden für erfolgreiche Start-ups von Eva Vogelsang, Prof. Dr. Christian Fink und Matthias Baumann von Erich Schmidt Verlag GmbH &amp; Co (29. April 2013)</li> <li>• Medienrecht. Lehrbuch des gesamten Medienrechts unter besonderer Berücksichtigung von Presse, Rundfunk und Multimedia, UTB GmbH, Stuttgart; Auflage: 15. überarb. u. erg. Aufl. (22. Januar 2014)</li> <li>• Recht im Social Web: Der umfassende Ratgeber für alle Fragen im Social Media Marketing: Rechtssicherheit für den Social-Media-Auftritt mit Facebook, Twitter, Blogs und Co. (Galileo Computing); Galileo Computing; Auflage: 1 (24. Februar 2014)</li> <li>• alternativ: aktuell relevante Gesetzbücher</li> </ul>	
Voraussetzungen für die Teilnahme	(keine)	
Arbeitsaufwand	Gesamtarbeitslast pro Semester [h]                    180 Präsenzzeit [h]    78 Selbststudium [h]     102	
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: Klausur, 120 Minuten	
Leistungspunkte	6 CP	
Bemerkungen	Dieses Modul wird zusammen mit den Studiengängen Modedesign (B.A.), Grafikdesign (B.A.) unterrichtet.	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls						
MID6-WP01	Wahlpflichtmodul 1	Jährlich SS (6. Semester)						
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache						
Wahlpflichtmodul	1 Semester	Deutsch/ Englisch						
Inhalte	<p>In den Wahlpflichtmodulen haben die Studierenden die Möglichkeit ihre individuellen Schwerpunkte zu setzen und sich nach ihren Interessen und Talenten zu spezialisieren. Ausgewählt werden kann aus dem gesamten Pool der Fakultät:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L6 MK Markenkommunikation</li> <li>• L6 GD Game Design</li> <li>• L6 DB Druckgrafik und Buchbinden</li> <li>• L6 VR VR- Projekt</li> <li>• L6 TP Transdisziplinäres Projekt</li> <li>• L6 FP Fotografie und Präsentation</li> </ul>							
English summary	<p>Within the class of a Wahlpflichtmodul the students have the possibility to take part in classes of their personal interest or talent. They can choose between a wide range of design classes from the faculty of design.</p>							
Lehrformen	Seminar; 2 SWS, Übung 4 SWS							
Literatur / Materialien	<p>In jedem Fach wird am Anfang des Semesters fachspezifische Literatur bekannt gegeben.</p> <p>Themenbezogene Literatur, Datenbanken, Internet          Zusätzliche Materialien: Bereitstellung ergänzender Materialien (Handout) im Intranet bzw. ILIAS</p>							
Voraussetzungen für die Teilnahme	(keine)							
Arbeitsaufwand	<table> <tr> <td>Gesamtarbeitslast [h]</td> <td>240</td> </tr> <tr> <td>Präsenzzeit [h]</td> <td>78</td> </tr> <tr> <td>Selbststudium [h]</td> <td>162</td> </tr> </table>		Gesamtarbeitslast [h]	240	Präsenzzeit [h]	78	Selbststudium [h]	162
Gesamtarbeitslast [h]	240							
Präsenzzeit [h]	78							
Selbststudium [h]	162							
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: sMP Projektarbeit (PA)							
Leistungspunkte	8 CP							

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls						
MID6-WP02	Wahlpflichtmodul 2	Jährlich SS (6. Semester)						
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache						
Wahlpflichtmodul	1 Semester	Deutsch/ Englisch						
Inhalte	<p>In den Wahlpflichtmodulen haben die Studierenden die Möglichkeit ihre individuellen Schwerpunkte zu setzen und sich nach ihren Interessen und Talenten zu spezialisieren. Ausgewählt werden kann aus dem gesamten Pool der Fakultät:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L6 AF Animationsfilm (2D/3D)</li> <li>• L6 AD App Design</li> <li>• L6 ED Editorial Design</li> <li>• L6 IL Illustration</li> <li>• L6 AC Accessoires</li> <li>• L6 IR Inszenierung im Raum</li> </ul>							
English summary	<p>Within the class of a Wahlpflichtmodul the students have the possibility to take part in classes of their personal interest or talent. They can choose between a wide range of design classes from the faculty of design.</p>							
Lehrformen	Seminar; 2 SWS, Übung 4 SWS							
Literatur / Materialien	<p>In jedem Fach wird am Anfang des Semesters fachspezifische Literatur bekannt gegeben.</p> <p>Themenbezogene Literatur, Datenbanken, Internet          Zusätzliche Materialien: Bereitstellung ergänzender Materialien (Handout) im Intranet bzw. ILIAS</p>							
Voraussetzungen für die Teilnahme	(keine)							
Arbeitsaufwand	<table> <tr> <td>Gesamtarbeitslast [h]</td> <td>240</td> </tr> <tr> <td>Präsenzzeit [h]</td> <td>78</td> </tr> <tr> <td>Selbststudium [h]</td> <td>162</td> </tr> </table>		Gesamtarbeitslast [h]	240	Präsenzzeit [h]	78	Selbststudium [h]	162
Gesamtarbeitslast [h]	240							
Präsenzzeit [h]	78							
Selbststudium [h]	162							
Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte	Prüfungsleistung: sMP Projektarbeit (PA)							
Leistungspunkte	8 CP							

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID6-VP1	Human Computer Interaction	Jährlich SS (6. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Wahlpflichtmodul (Vertiefung)	1 Semester	Deutsch/ Englisch
<b>Inhalte</b>	<p>Im Rahmen der Vorlesung werden grundlegende Theorien und Methoden der Human-Computer Interaction vertieft. Die Teilnahme an der Veranstaltung soll Studierende in die Lage versetzen, einen benutzerzentrierten Entwicklungsprozess umsetzen zu können.</p> <p>Semesterbegleitend wird in Kleingruppen oder alleine ein eigenes UX-Design-Projekt realisiert. Von Anfang an wird Wert auf intensives praktisches Arbeiten gelegt. Im den begleitenden Übungen wird in Kleingruppen eigenständig ein Projekt bearbeitet, dessen Thema sich entweder an der jeweiligen Usability-Challenge der Gesellschaft für Informatik orientiert oder – je nach Wunsch der Studierenden – aus aktuellen Forschungsprojekten kommt bzw. selbstgewählt ist. Entsprechend wird ein technisches System geplant und nutzerzentriert bis zum Prototypen-Status entwickelt. Wer möchte, kann seine Abschlussarbeit dann bei der Usability-Challenge der GI einreichen.</p>	
<b>English summary</b>	The lecture will deepen basic theories and methods of human-computer interaction. Students will be able to implement a user-centered development process.	
<b>Lehrformen</b>	2SWS Vorlesung; 4 SWS Übung	
<b>Literatur / Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dix, Alan. "Human-computer interaction." Encyclopedia of database systems. Springer US, 2009. 1327-1331.</li> <li>• Buxton, Bill. Sketching user experiences: getting the design right and the right design. Morgan Kaufmann, 2010.</li> <li>• Preim, Bernhard, and Raimund Dachsel. Interaktive Systeme: Band 1: Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung. Springer-Verlag, 2010.</li> <li>• Preim, Bernhard, and Raimund Dachsel. Interaktive Systeme: Band 2: User Interface Engineering, 3D-Interaktion, Natural User Interfaces. Springer-Verlag, 2015.</li> </ul>	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	(keine)	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast [h]	240
	Präsenzzeit [h]	78
	Selbststudium [h]	162
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	Prüfungsleistung: sMP Projektarbeit (PA)	
<b>Leistungspunkte</b>	8 CP	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
MID6-VP2	Bewegtbild-Projekt	Jährlich SS (6. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Wahlpflichtmodul (Vertiefung)	1 Semester	Deutsch/ Englisch
<b>Inhalte</b>	<p>Auf Basis der Erworbenen Kenntnisse aus dem Modul „Kurzfilm“ soll hier eine Bewegtbild-Produktion mit Schwerpunkt dokumentarischen Charakters entstehen.          Aufgabe ist es, ein Konzept zu einem Thema zu entwickeln (Dokumentation, Imagefilm, Werbefilm, Reportage) und dieses Thema genregemäß umzusetzen.</p> <p>Das jeweilige Thema kann entweder vorgegeben werden oder ist frei wählbar.          Das Arbeiten und organisieren der Dreharbeiten sowie der Recherche ist eine Kernqualifikation in diesem Modul. Die Studierenden sollen lernen in kleinen Teams zu arbeiten und sich zielführend zu organisieren.</p> <p>Es wird dazu ermuntert sich Kooperationspartner beispielsweise aus der Industrie (Industriefilm, Imagefilm) für die Produktionen zu suchen. Hierdurch kann eine Auftragsituation „im Trockenen“ simuliert werden.</p>	
<b>English summary</b>	<p>Goal of this class is that the students create a short film in the documentary genre.          The particular subject either may be predetermined or can be chosen by the students.          Development and organization of the shooting and the research will be a main part in this module. Students should learn to work in small teams.</p>	
<b>Lehrformen</b>	2SWS Seminar; 4 SWS Übung	
<b>Literatur / Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in die Videofilmproduktion: Konzeption, Licht, Bild und Bewegtbild, Ton, Schnitt, Rechtliche Aspekte, 2003, Thomas Petrasch</li> <li>• Unternehmensfilme drehen: Business Movies im digitalen Zeitalter (Praxis Film) , Wolfgang Lanzenberger, 2012</li> <li>• Av-Mediengestaltung Grundwissen, Werner Kamp, 2013</li> </ul>	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Teilnahme an den Modulen: Kurzfilmprojekt, Digitales Projekt/Animationsfilm I + II	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast [h]	240
	Präsenzzeit [h]	78
	Selbststudium [h]	162
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	Prüfungsleistung: sMP Projektarbeit (PA)	
<b>Leistungspunkte</b>	8 CP	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
F1	Freies Projekt	Jährlich WS (7.Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Wahlpflichtmodul	1 Semester	Deutsch
<b>Inhalte</b>	<p>Das Freie Projekt bildet im 7. Semester noch einmal die Möglichkeit bereits erlerntes praktisch zu vertiefen und Portfoliorelevanten praktischen Output zu produzieren. Die jeweiligen studentischen Projekte werden neben dem Plenum von den jeweils zu dem Projekt passenden Professoren einzeln betreut.</p> <p>Den Studierenden ist so freigestellt, ihr Projekt nach ihren eigenen technisch-gestalterischen Präferenzen auszuwählen und umzusetzen. D.h. es kann zwischen Interaktivem, Künstlerischem, Narrativem, Abstrakten, Fächerübergreifendem gewählt werden. Im Plenum werden die aktuellen Ergebnisse und Fortschritte des Projektes präsentiert und diskutiert. Die selbstständige Organisation und Finalisierung einer eigenen freien Projektarbeit soll die eigenverantwortliche Selbstständigkeit des Studierenden fördern.</p> <p>Das Projekt kann thematisch an das Bachelorprojekt angelehnt sein.</p>	
<b>English summary</b>	<p>The free project forms in the 7th semester the possibility to deepen already learned knowledge through producing portfolio relevant output. The student projects are managed individually in addition to the class by the professors from the special fields.</p>	
<b>Lehrformen</b>	Seminar 1 SWS, Übung 3 SWS	
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Freies Projektplenum (1SWS) L7 F1.1</li> <li>• Projektbetreuung (3 SWS) L7 F1.2</li> </ul>	
<b>Literatur / Materialien</b>	Jeweilig passende thematische Literatur. Literaturliste wird ständig angepasst.	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	(keine)	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast [h]	240
	Präsenzzeit [h]	52
	Selbststudium [h]	188
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	Prüfungsleistung: sMP Projektarbeit (PA)	
<b>Leistungspunkte</b>	8 CP	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
BA02	Bachelor-Begleitmodul	Jährlich/ WS (7. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch
<b>Inhalte</b>	<p>Dieses Modul flankiert alle Phasen der Erstellung der Abschlussarbeit von der Themensuche, über die Verdichtung zu einer bearbeitbaren Fragestellung, der Beurteilung geeigneter Methoden, der Entwicklung eines angemessenen Forschungsdesigns, der Dramaturgie einer Gliederung, unterschiedlicher Recherchemethoden, Schreiben und Strukturieren von Texten bis hin zur Endredaktion. Die Dokumentation von Vorbereitung, Organisation und Kalkulation der praktischen Bachelorarbeit, die eigenverantwortliche Bearbeitung und jeweilige Präsentation der aktuellen Entwicklungen im Plenum, steht im Zentrum dieses Moduls.</p> <p>Das Modul ist zweigeteilt: Vermittlung und Vertiefung wissenschaftlicher Methoden und Ausarbeiten und Begleitung des Bachelorthemas.</p>	
<b>English summary</b>	<p>This course flanks all phases of the creation of the thesis. From the topic research, the development of an appropriate research design, the dramaturgy, writing and structuring of texts up to final editing.</p>	
<b>Lehrformen</b>	Seminar: 4 SWS	
<b>Lehrveranstaltungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wissenschaftliche Methoden (2 SWS) BA02.1</li> <li>• Bachelor Plenum (2 SWS) BA02.2</li> </ul>	
<b>Literatur / Materialien</b>	Themenbezogene Literatur, Datenbanken, Internet	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	(keine)	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast pro Semester [h]	300
	Präsenzzeit [h]	52
	Selbststudium [h]	248
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	Prüfungsleistung: Präsentation	
<b>Leistungspunkte</b>	10 CP	

Modulnummer	Modultitel	Angebot des Moduls
BA01	Bachelor-Arbeit	Jährlich/ WS (7. Semester)
Modultyp	Dauer des Moduls	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	Deutsch
<b>Qualifikations- und Lernziele</b>	<p>Mit Anfertigung der Abschlussarbeit sind die Studierenden befähigt, innerhalb eines vorgegebenen Bearbeitungszeitraums eine praxisorientierte Fragestellung bzw. ein Thema des Bereichs Medieninformatik/Mediendesign mit Erfolg selbständig zu bearbeiten. Das Thema wird individuell in Absprache mit den betreuenden Professoren selbstständig gewählt. Die Bachelorarbeit kann als wissenschaftlich/technische Arbeit oder als künstlerisch/gestalterische bzw. künstlerisch/technische Arbeit angefertigt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wissenschaftlich/technische Arbeit:</li> </ul> <p>Der Fokus liegt hier im Besonderen in der Entwicklung einer praktischen Arbeit, die eine technisch-wissenschaftliche Innovation einschließt und den Weg einer Forschungsarbeit im Bereich Medieninformatik erkennen lässt. Dies kann beispielsweise eine prototypische Applikation sein. Grundlage der Umsetzung ist eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit einer Fragestellung, einem Thema oder einem Problem, für das eine entsprechende Lösung gefunden wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Künstlerisch/gestalterische Arbeit:</li> </ul> <p>Der Fokus liegt hier im Besonderen in der Entwicklung einer praktischen Arbeit aus den breiten Themenfeldern des Mediendesigns, und deren verwandter Bereiche. Die während des Studiums erworbenen handwerklichen, gestalterischen, technischen, wissenschaftlichen und organisatorischen Fähigkeiten werden in der Bachelorarbeit, durch die Realisierung eines anspruchsvollen, eigenständigen Werkes, zur Vollendung geführt.</p>	
<b>English summary</b>	<p>The Bachelor Project is the main and final project for the students of Media Sciences/Media Design. The thesis can be customized as a scientific/ technical work or artistic/ creative work. The student will use all his theoretical and practical knowledge to produce an individual work which reflects his journey through the study program of Media Science/- Design.</p>	
<b>Lehrformen</b>	Konsultationen : 1 SWS	
<b>Literatur / Materialien</b>	Themenbezogene Literatur, Datenbanken, Internet	
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Erfolgreicher Abschluss der Pflichtmodule des 1. – 5. Semesters	
<b>Arbeitsaufwand</b>	Gesamtarbeitslast pro Semester [h]	360
	Präsenzzeit [h]	13
	Selbststudium [h]	347
<b>Voraussetzung für die Vergabe der Leistungspunkte</b>	<p>Prüfungsleistung:          Praktische Projektarbeit (Bachelorarbeit)          Theoretische Bearbeitung des Bachelorthemas, ca. 40 Seiten (Bachelor-Begleitmodul)          Kolloquium (Präsentation und Verteidigung)</p>	
<b>Leistungspunkte</b>	12 CP	