

Modulhandbuch

# Medienkonzeption B.A.

SPO Version **16**



**Studiendekan – Prof. Dr. Gabriel Rausch**

Fakultät Digitale Medien

Robert-Gerwig-Platz 1 – 78120 Furtwangen

## § 55 Bachelorstudiengang Medienkonzeption

- (1) Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss erforderlichen Lehrveranstaltungen im Pflicht- und Wahlpflichtbereich einschließlich des Praktischen Studiensemesters beträgt 210 Leistungspunkte. Die Regelstudienzeit beträgt 7 Lehrplansemester.
- (2) Das vierte Lehrplansemester ist Praktisches Studiensemester. Zu beachten sind die entsprechenden Informationen auf dem Merkblatt und dem Antragsformular des Studiengangs Medienkonzeption über das Praktische Studiensemester.
- (3) Das Projektstudium kann nicht vorgezogen werden.
- (4) Der Wahlpflichtbereich dient zur selbstverantwortlichen Vertiefung und Erweiterung der Studieninhalte. Für den Wahlpflichtbereich (Wahlpflichtmodule 1 bis 6) gelten folgende übergreifende Regelungen:
  - a) Im Hauptstudium sind insgesamt 6 Wahlpflichtmodule zu erbringen, welche die Themen des MK-Studiums gezielt vertiefen. Die Fakultät Digitale Medien bietet regelmäßig vertiefende Wahlpflichtmodule und Einzelveranstaltungen an (siehe Modulhandbuch und WPM-Angebot).
  - b) Wahlpflichtveranstaltungen können von den Studierenden im Hauptstudium belegt werden. Die Lehrplansemesterzuordnung ist eine Empfehlung der Fakultät Digitale Medien im Hinblick auf den studentischen Workload.
  - c) Lehrveranstaltungsangebote außerhalb der Fakultät Digitale Medien können ebenfalls angerechnet werden, sofern diese nach der Empfehlung einer Lehrperson vom/von der Studiendekan\*in zugelassen werden.
  - d) Jedes Wahlpflichtmodul muss einen Umfang von 6 Leistungspunkten haben. Mindestens die Hälfte der Leistungspunkte ist als Prüfungsleistung zu erbringen.
  - e) Zum Ende des Studiums können Studierende maximal zwei Wahlpflichtmodule aus bis dahin absolvierten Einzelveranstaltungen selbst zusammenstellen. Auch für diese sogenannten heterogenen Module gelten die hier genannten Regelungen.
- (5) Bezüglich der Regelungen für Auslandsstudiensemester wird auf § 3a im Allgemeinen Teil der SPO verwiesen. Über die Anerkennung der im Ausland erbrachten Leistungen entscheidet der Fakultätsprüfungsausschuss, vertreten durch den Studiendekan des Studiengangs, auf Vorschlag des Auslandsbeauftragten der Fakultät.

- (6) Die für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Lehrveranstaltungen im Grundstudium und Hauptstudium ergeben sich aus Tabelle 2 und Tabelle 3 (Tabelle 1 zeigt eine Übersicht zur Modulstruktur).

Tabelle 1: Modulstruktur

Modul / Semester	1	2	3	4	5
7	Thesis			Wahlpflichtmodul 5	Wahlpflichtmodul 6
6	Projektstudium		Wahlpflichtmodul 2	Wahlpflichtmodul 3	Wahlpflichtmodul 4 / Fremdsprachenmodul
5			Interaktionsdesign	Marketingkonzeption	Wahlpflichtmodul 1
4	Praktisches Studiensemester				
3	Medienpsychologie und Wahrnehmungspsychologie	Kreativlabor		Transmediales Storytelling	Medientheorie
2	Medienwirtschaft	3D Gestaltung und Computergrafik	Creative Coding II	User Experience Design	Audio-Visuelles Design
1	Grundlagen der Medienbetriebslehre	Grundlagen der Gestaltung	Creative Coding I	Grundlagen Bewegtbild	Grundlagen Audio

Tabelle 2: Medienkonzeption B.A. (1-2 Grundstudium Lehrplansemester)

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungspunkte
<b>1. Lehrplansemester</b>						<b>30</b>
<b>Grundlagen der Medienbetriebslehre (6 LP)</b>						
	Der Medienbetrieb und seine Rahmenbedingungen	V	2			
	Grundlagen des Managements von Medienunternehmen	V	2			
	Modulprüfung Grundlagen der Medienbetriebslehre	Pr		1K		6

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungspunkte
<b>Grundlagen der Gestaltung (6 LP)</b>						
	Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung	V	2			
	Visuelle Kommunikation	P	2		IsbA	2
	Farbe und Form	P	2		IsbA	1
	Modulprüfung Grundlagen der Gestaltung	Pr		IK		3
<b>Creative Coding I (6 LP)</b>						
	Creative Coding I, Seminar	S	2			
	Creative Coding I, Lab	P	2			
	Modulprüfung Creative Coding I	Pr		IsbA		6
<b>Grundlagen Bewegtbild (6 LP)</b>						
	Bewegtbilddesign	S	2	IA		4
	Bewegtbilddesign, Labor	P	2	IsbA		2
<b>Grundlagen Audio (6 LP)</b>						
	Audiotchnik	V	2	IK		4
	Seminar Audiogestaltung	P	2		IsbA	2
<b>2. Lehrplansemester</b>						<b>30</b>
<b>Medienwirtschaft (6 LP)</b>						
	Marketing	V	2			
	Medienökonomie	V	2			
	Modulprüfung Medienwirtschaft	Pr		IK		6

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungspunkte
<b>3D Gestaltung und Computergrafik (6 LP)</b>						
	3D-Gestaltung und Computergrafik, Vorlesung	V	2	IM		3
	3D-Gestaltung und Computergrafik, Praktikum	P	2		IsbA	3
<b>Creative Coding II (6 LP)</b>						
	Ubiquitous Computing	S	2	IsbA		3
	Audiovisual Environments	S	2	IsbA		3
<b>User Experience Design (6 LP)</b>						
	User Experience Design, Seminar	S	2			
	User Experience Design, Lab	P	2			
	Modulprüfung User Experience Design	Pr		IsbA		6
<b>Audio-Visuelles Design (6 LP)</b>						
	Sounddesign	S	2	IsbA		2
	Visuelles Design	S	2	IsbA		2
	Praktikum Audio-Visuelles Design	P	2	IsbA		2
<b>Gesamt</b>						<b>60</b>

Tabelle 3: Medienkonzeption B.A. (3–7 Hauptstudium Lehrplansemester)

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungspunkte
<b>3. Lehrplansemester</b>						<b>30</b>

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungs- leistung	Studien- leistung	Leistungs- punkte
<b>Medienpsychologie und Wahrnehmungspsychologie (6 LP)</b>						
	Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie	V	3			
	Theorien und Methoden der Medienpsychologie	S	3		IsbA	2
	Modulprüfung Medienpsychologie und Wahrnehmungspsychologie	Pr		1K		4
<b>Kreativlabor (12 LP)</b>						
	Kreativlabor <sup>(2)</sup>	Pr	8	1A (90%), 1sbPN (10%)		12
<b>Transmediales Storytelling (6 LP)</b>						
	Storytelling	S	2			
	Creative Writing	S	2		1sbA	2
	Modulprüfung Transmediales Storytelling	Pr		1A		4
<b>Medientheorie (6 LP)</b>						
	Medientheorie	S	4	1sbA		6
<b>4. Lehrplansemester</b>						<b>30</b>
<b>Praktisches Studiensemester (30 LP)</b>						
	Praktisches Studiensemester				1sbB	28
	Seminar Praktisches Studiensemester	S	2		1R	2

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungspunkte
<b>5. Lehrplansemester</b>						<b>30</b>
<b>Projektstudium (Teil 1) (12 von 24 LP) (12 LP)</b>						
	Projekt (Teil 1) <sup>(2)</sup>	Pj	2	1A		9
	Projektmanagement und Soft Skills	B	2		1sbA	2
	Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben	S	1		1sbA	1
<b>Interaktionsdesign (6 LP)</b>						
	Interaktionsdesign, Seminar	S	2	1sbA		2
	Interaktionsdesign, Lab	P	2	1sbA		4
<b>Marketingkonzeption (6 LP)</b>						
	Marketingkommunikation	V	2	1sbH		3
	Strategische Markenführung	V	2	1sbH		3
<b>Wahlpflichtmodul 1 (6 LP)</b>						
	Wahlpflichtmodul 1, siehe (4)			PL	SL	6
<b>6. Lehrplansemester</b>						<b>30</b>
<b>Projektstudium (Teil 2) (12 von 24 LP) (12 LP)<sup>(1)</sup></b>						
	Projekt (Teil 2) <sup>2(2)</sup>	Pj	2	1A (90%), 1sbPN (10%)		12
<b>Wahlpflichtmodul 2 (6 LP)</b>						
	Wahlpflichtmodul 2, siehe (4)			PL	SL	6
<b>Wahlpflichtmodul 3 (6 LP)</b>						
	Wahlpflichtmodul 3, siehe (4)			PL	SL	6

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungspunkte
<b>Wahlpflichtmodul 4 / Fremdsprachenmodul (6 LP) <sup>(2)</sup></b>						
	Fremdsprache 1 <sup>(3)</sup>	S	2	IsbA (50%), IK (50%)		3
	Fremdsprache 2 <sup>(3)</sup>	S	2	IsbA (50%), IK (50%)		3
<b>7. Lehrplansemester</b>						<b>30</b>
<b>Thesis (18 LP)</b>						
	Bachelorarbeit			IT		12
	Thesis Seminar	S	2		IPN	6
<b>Wahlpflichtmodul 5 (6 LP)</b>						
	Wahlpflichtmodul 5, siehe (4)			PL	SL	6
<b>Wahlpflichtmodul 6 (6 LP)</b>						
	Wahlpflichtmodul 6, siehe (4)			PL	SL	6
<b>Gesamt</b>						<b>150</b>

<sup>(1)</sup> Projekt (Teil 2): Die gesamte Prüfungsleistung ist nur bestanden, wenn alle Teil-Prüfungsleistungen mit mindestens "ausreichend" (4,0) bewertet werden. Im Fall des Nichtbestehens sind alle Teil-Prüfungsleistungen zu wiederholen.

<sup>(2)</sup> Ab 4 Wochen nach dem Start der Vorlesungszeit ist ein Rücktritt von der Prüfung nicht mehr möglich.

<sup>(3)</sup> Die gesamte Prüfungsleistung ist nur bestanden, wenn alle Teil-Prüfungsleistungen mit mindestens "ausreichend" (4,0) bewertet werden. Im Fall des Nichtbestehens müssen und dürfen nur die nichtbestandenen Teil-Prüfungsleistungen wiederholt werden.

## Creative Coding I

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2821	180 h	6	1	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Creative Coding I, Seminar	Deutsch	2 SWS / 22.5h	35h	50
b) Creative Coding I, Lab	Deutsch	2 SWS / 22.5h	100h	50

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ die technischen, gestalterischen und konzeptionellen Grundlagen von interaktiven Systemen erkennen und beschreiben.

#### **Verstehen**

- ◆ die grundlegenden Vorgehensmodelle und Werkzeuge zur Konzeption und Gestaltung interaktiver Systeme verstehen.

#### **Anwenden**

- ◆ erste Konzeptionen zu interaktiven Anwendungen mit den erlernten Methoden und Techniken prototypisch umsetzen.
- ◆ technische und gestalterische Komponenten nutzen, um funktionale, als auch künstlerische Erzeugnisse zu schaffen.

#### **Analyse**

- ◆ relevante Komponenten einer interaktiven Anwendungen identifizieren, kategorisieren und hinterfragen.

## Evaluation

- ◆ die grundlegenden Aspekte zur Bedienbarkeit einer interaktiven Anwendung evaluieren und erkennen.
- ◆ die technischen und gestalterischen Abhängigkeiten einer interaktiven Anwendung beschreiben und bewerten.

## ► Inhalt

### a) Creative Coding I, Seminar

- ◆ Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion
- ◆ No- und Low-Code Prototyping-Werkzeuge
- ◆ Grundlagen der Programmierung und Einführung in eine Programmiersprache
- ◆ Variablen, Operatoren, Arrays, Schleifen, Funktionen, Kontrollstrukturen, Objekte und Methoden
- ◆ Gestaltungstechnologien
- ◆ Auszeichnungssprachen zur semantischen Strukturierung von Inhalt
- ◆ Prototypisierung von interaktiven, dynamischen, web-basierten Anwendungen.
- ◆ Generatives Design und Algorithmus-basierte Designprinzipien.
- ◆ Animationen und Bewegung in grafischen Anwendungen

### b) Creative Coding I, Lab

- ◆ Alle Inhalte der Veranstaltung werden praktisch geübt und angewendet

## ► Lehrformen

### a) Creative Coding I, Seminar

- ◆ Seminar

### b) Creative Coding I, Lab

- ◆ Praktikum

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Creative Coding I, Seminar

- ◆ Keine

### b) Creative Coding I, Lab

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Creative Coding I, Seminar

- ◆ Veranstaltungsübergreifende semesterbegleitende Praktische *Prüfungsleistung* Arbeit (sbA) 6 LP

### b) Creative Coding I, Lab

- ◆ Veranstaltungsübergreifende semesterbegleitende Praktische *Prüfungsleistung* Arbeit (sbA) Siehe Veranstaltung a)

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Dr. Gabriel Rausch

Hauptamtlich Lehrend:

## a) Creative Coding I, Seminar

- ◆ Prof. Dr. Uwe Hahne

## b) Creative Coding I, Lab

- ◆ Prof. Dr. Uwe Hahne

## ► Literatur

### a) Creative Coding I, Seminar

- ◆ Bartlett, Jonathan: Programming for Absolute Beginners : Using the JavaScript Programming Language, Berkeley, Apress, 2023, 9781484287514
- ◆ Zhang, Yu: Coding art : a guide to unlocking your creativity with the processing language and p5.js in four simple steps, Apress, 2024, 9781484297803.
- ◆ Bohnacker, Hartmut; Groß, Benedikt: Generative Gestaltung: Entwerfen, Programmieren, Visualisieren. Schmidt, 2009, 9783874397599
- ◆ Crockford, Douglas: JavaScript: the good parts, Beijing Cambridge: O'Reilly, 2008
- ◆ Wilson, Kevin: The absolute beginner's guide to HTML and CSS : a step -by-step guide with examples and lab exercises, Apress, 2023, 9781484292501
- ◆ Meyer, Eric A.: CSS pocket reference, Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2018

### b) Creative Coding I, Lab

## Grundlagen Audio

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2823	180 h	6	1	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Audiotechnik	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	
b) Seminar Audiogestaltung	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ die tontechnischen Voraussetzungen der computerbasierten Medienproduktion kennenlernen und einsetzen.
- ◆ die tontechnischen Werkzeuge einer DAW / eines Mischpults und die Elemente eines Studios kennenlernen und bedienen.

#### **Verstehen**

- ◆ die physikalischen Grundlagen des Tons bei computerbasierten Medienanwendungen verstehen und zielgerichtet anwenden.
- ◆ die grundsätzliche Struktur und den Signalverlauf der Audibearbeitung verstehen.

#### **Anwenden**

- ◆ die erworbenen theoretischen und technischen Kenntnisse auf konkrete Medienanwendungen übertragen.
- ◆ Tontechnik und Online Inhalte künstlerisch sinnvoll einsetzen.

#### **Analyse**

- ◆ tontechnische Aufgabenstellungen in computerbasierten Medienproduktionen erkennen und analysieren sowie deren Durchführung planen.
- ◆ Probleme klanglicher Natur erkennen und entsprechend die Werkzeuge, die die Audibearbeitung bietet: Filter, Kompression, Schnitt, Effekte problemlösend einsetzen

## Synthesis

- ◆ Ton-Produktionen durchführen
- ◆ ein Sounddesign erstellen und Mischungen durchführen und fertigstellen.

## Evaluation

- ◆ etwaige Fehler im computerbasierten AV-Produktionsprozess erkennen und korrigieren.
- ◆ die technische und künstlerische Qualität einer Mischung / eines Sounddesigns beurteilen und verbessern sowie sicher mit AV-Produktionsequipment umgehen.

## ► Inhalt

### a) Audiotechnik

- ◆ Physikalische Grundlagen, Akustik
- ◆ Auditive Wahrnehmung
- ◆ Phase, Frequenzgang, Pegelrechnung
- ◆ Dynamische und Kondensatormikrofone Richtcharakteristiken, Bauformen
- ◆ Lokalisation, Stereomikrofonierung, Binauralisierung
- ◆ Steckernormen, Symmetrische Spannungsführung
- ◆ Aufbau Digitale Audio Workstation, Audiointerfaces, Mischpult
- ◆ Klanggestaltung durch Equalizer, Kompressor und Effekte
- ◆ Digitalisierung eines Audiosignales, Pulse Code Modulation, Abtasttheorem, Samplerate, Quantisierung, Dithering
- ◆ Datenreduktion, Verdeckung, Dateiformate

## **b) Seminar Audiogestaltung**

- ◆ Signalverlauf und Bedienung einer Digitalen Audio Workstation
- ◆ Tontechnische Werkzeuge kennenlernen: Filter, Dynamics, FX
- ◆ Klang gestalten mit Filtern, Dynamics sinnvoll einsetzen, Räume schaffen mit Reverb und Delay, Verfremdung von Sounds
- ◆ Inhalte aus Soundlibraries sinnvoll einsetzen, Klänge herstellen
- ◆ Sprachaufnahmen erstellen
- ◆ Atmo und Geräusche aufnehmen
- ◆ Werbung vertonen, Jingles erstellen
- ◆ Einen Podcast erstellen, ein Hörspiel vertonen
- ◆ Musik mischen

## **► Lehrformen**

### **a) Audiotechnik**

- ◆ Vorlesung (V)

### **b) Seminar Audiogestaltung**

- ◆ Seminar (S)

## **► Teilnahmevoraussetzungen**

### **a) Audiotechnik**

- ◆ Keine

### **b) Seminar Audiogestaltung**

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Audiotechnik

- ◆ Klausur (K) *Prüfungsleistung* 4 LP

### b) Seminar Audiogestaltung

- ◆ Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) *Prüfungsleistung* 2 LP

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Matthias Reusch

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Audiotechnik

- ◆ Prof. Matthias Reusch

### b) Seminar Audiogestaltung

- ◆ Prof. Matthias Reusch

## ► Literatur

### a) Audiotechnik

- ◆ Dickreiter, Michael: Handbuch der Tonstudioteknik, 8.Auflage, De Gruyter Saur, 2014, ISBN 9783110289787
- ◆ Görne, Thomas, Tontechnik, Carl Hanser Fachbuch, München, 4.Auflage 2014, ISBN 978-3-446-43964-1
- ◆ Watkinson, John, The art of digital audio, Focal Press, 2004, ISBN 9780240522777

## **b) Seminar Audiogestaltung**

- ◆ Bobby Owsinski, Mischen wie die Profis, Das Handbuch für Toningenieure, GC Carstensen, 2013, ISBN: 3-910098-44-4
- ◆ Gerhard Bore, Mikrophone, Arbeitsweise und Ausführungsbeispiele, Georg Neumann GmbH Berlin, 4. Auflage 1999
- ◆ Albrecht, Carlos, Der Tonmeister: Mikrofonierung akustischer Instrumente in der Popmusik, Schiele & Schoen, 2017, ISBN: 9783794908066
- ◆ Katz, Bob: Mastering Audio, Über die Kunst und die Technik, GC Carstensen, 2010, ISBN 391009841

## Grundlagen Bewegtbild

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2822	180 h	6	1	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Bewegtbilddesign	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	40
b) Bewegtbilddesign, Labor	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	20

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ grundlegende Gestaltungsansätze erkennen.
- ◆ einen Überblick über Tools, Produktionsweisen und Anwendungsbereiche von computerbasiertem Bewegtbilddesign skizzieren.

#### **Verstehen**

- ◆ ästhetische und technische Konzepte von Bewegtbilddesign nachvollziehen.

#### **Anwenden**

- ◆ 2D Animationen und Compositings entwerfen, planen und realisieren.

#### **Synthesis**

- ◆ Entwurfskompetenz im digitalen Kontext erlangen.
- ◆ die eigene Arbeit reflektieren.

## ► Inhalt

### a) Bewegtbilddesign

- ◆ Designprinzipien
- ◆ Bildgestaltung
- ◆ Zusammenspiel von Bild und Bewegung
- ◆ Präsentationsformate
- ◆ Historische und zeitgenössische Werke
- ◆ Diskussion der Arbeiten

### b) Bewegtbilddesign, Labor

- ◆ 2D-Animation
- ◆ Motion Design
- ◆ Composition
- ◆ Ästhetik und Experiment
- ◆ Produktionsprozess
- ◆ Projektarbeit

## ► Lehrformen

### a) Bewegtbilddesign

- ◆ Seminar

### b) Bewegtbilddesign, Labor

- ◆ Praktikum

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Bewegtbilddesign

- ◆ Keine

## b) Bewegtbilddesign, Labor

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Bewegtbilddesign

- ◆ Praktische Arbeit (A) *Prüfungsleistung* 4 LP

### b) Bewegtbilddesign, Labor

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) *Prüfungsleistung* 2 LP

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte:

- ◆ Prof. Regina Reusch

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Bewegtbilddesign

- ◆ Prof. Regina Reusch

### b) Bewegtbilddesign, Labor

- ◆ Prof. Regina Reusch

## ► Literatur

### a) Bewegtbilddesign

- ◆ Thomas, F. & Johnston, O. (1981). Disney Animation: The Illusion of Life.
- ◆ Furniss, M. (1998). Art in Motion: Animation Aesthetics. Los Angeles.
- ◆ Williams, R. (2009). The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators.

### b) Bewegtbilddesign, Labor

- ◆ Shaoqiang, W. (2023). Typography for Screen: Type in Motion

## Grundlagen der Gestaltung

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2820	180 h	6	1	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung	Deutsch	2 SWS / 22.5h	37.5h	120
b) Visuelle Kommunikation	Deutsch	2 SWS / 22.5h	37.5h	25
c) Farbe und Form	Deutsch	2 SWS / 22.5h	37.5h	25

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ die Grundlagen gestalterischer Fragestellungen beurteilen.
- ◆ experimentell und systematisch an den Gestaltprozess herangehen.

#### **Verstehen**

- ◆ kreative Prozesse verstehen und selber erste Gestaltarbeiten anfertigen.
- ◆ die optische Ausprägung und den Inhalt optimieren.

#### **Anwenden**

- ◆ erste Konzeptionen entwickeln und mit den Augen eines Gestalters Kreativarbeit beurteilen.
- ◆ einzelne Gestaltelemente und -methoden kombinieren.

#### **Analyse**

- ◆ Gestaltungsparameter untersuchen und Produktionsprozesse darstellen.
- ◆ individuelle Gestaltungsstudien erstellen.

## ► Inhalt

### a) Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung

- ◆ Gestalterisches – Sehen
- ◆ Kreativität
- ◆ Visuelle Kommunikation
- ◆ Kompositionslehre, Bildaufbau, Visualisierung
- ◆ Flächenmaß / Gestaltwahrnehmung
- ◆ Bilder, Zeichen und Symbole
- ◆ Bild-Kommunikation
- ◆ Konzeption
- ◆ Farbe, Typografie
- ◆ Bewertung von Gestaltung

### b) Visuelle Kommunikation

- ◆ Alle Inhalte der Vorlesungen werden praktisch geübt
- ◆ Für jede Vorlesung gibt es eine Übung

### c) Farbe und Form

- ◆ Vertiefung visueller Wahrnehmung
- ◆ Farbnuancen
- ◆ Proportion und Komposition
- ◆ Von Formensprache zu Piktogramm- und Logogestaltung
- ◆ Variablen der visuellen Codierung bewusst wählen
- ◆ Eindeutige und verständliche Informationsvermittlung

## ► Lehrformen

### a) Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung

- ◆ Vorlesung

## b) Visuelle Kommunikation

- ◆ Übung

## c) Farbe und Form

- ◆ Seminar

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung

- ◆ Keine

### b) Visuelle Kommunikation

- ◆ Keine

### c) Farbe und Form

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung

- ◆ Veranstaltungsübergreifende Klausur (K)

*Prüfungsleistung*

3 LP

### b) Visuelle Kommunikation

- ◆ Veranstaltungsübergreifende Klausur (K)

*Prüfungsleistung*

Siehe  
Veranstaltung  
a)

- ◆ Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA)

*Studienleistung*

2 LP

### c) Farbe und Form

- ◆ Veranstaltungsübergreifende Klausur (K)

*Prüfungsleistung*

Siehe  
Veranstaltung  
a)

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA)

*Studienleistung*

1 LP

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Christian Fries

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung

- ◆ Prof. Christian Fries

### b) Visuelle Kommunikation

- ◆ Christoph Eberle

### c) Farbe und Form

- ◆ Prof. Christian Fries

## ► Literatur

### a) Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung

- ◆ Fries, C.: Grundlagen der Mediengestaltung, 6. Auflage, Leipzig/München, 2021
- ◆ Arnheim, R.: Die Macht der Mitte, Köln, 1994
- ◆ Kandinsky, W.: Punkt und Linie zu Fläche, Bern, 1955

### b) Visuelle Kommunikation

- ◆ Fries, C.: Grundlagen der Mediengestaltung, 6. Auflage, Leipzig/München, 2021
- ◆ Arnheim, R.: Die Macht der Mitte, Köln, 1994
- ◆ Kandinsky, W.: Punkt und Linie zu Fläche, Bern, 1955

## c) Farbe und Form

- ◆ Fries, C.: Grundlagen der Mediengestaltung, 6. Auflage, Leipzig/München, 2021
- ◆ Gekeler, Hans : Handbuch der Farbe, Köln, 2007
- ◆ Seiler-Hugova : Farbe sehen, erleben, verstehen, Aarau 2002
- ◆ Seyler, Axel : Wahrnehmen und Falschnehmen, Frankfurt a. M, 2004

## Grundlagen der Medienbetriebslehre

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2815	180 h	6	1	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Der Medienbetrieb und seine Rahmenbedingungen	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	105
b) Grundlagen des Managements von Medienunternehmen	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	105

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ das Mikro- und Makro-Umfeld von Medienbetrieben, und wie sie diese beeinflussen, benennen sowie den Stellenwert der Medienbranche in der Volkswirtschaft und Gesellschaft skizzieren.
- ◆ erklären, wie Medienunternehmen aus betriebswirtschaftlicher Sicht grundlegend funktionieren sowie die relevanten regulatorischen Bedingungen für das Medienmanagement kennen.

#### **Verstehen**

- ◆ verstehen, wie sich Medienbetrieb unterschiedlicher Art finanzieren sowie verstehen, welche Rechtsformen Medienbetriebe haben können.
- ◆ verstehen, welche strategischen und operativen Entscheidungen Medienunternehmen treffen müssen sowie welche Managementinstrumente Medienunternehmen benutzen (können).

#### **Anwenden**

- ◆ darlegen, in welchem volkswirtschaftlichen, politischen und regulatorischen Bezugsrahmen Medienbetriebe agieren.
- ◆ benennen, wie einzelne Medienbetriebe ihren Markt bzw. ihre Branche definieren und wie sie dies in ihren Aktivitäten beeinflusst.

## Analyse

- ◆ analysieren, wie Angebot und Nachfrage von Mediengütern zusammenspielen und wie dies von Medienbetrieben koordiniert wird sowie Investitionsentscheidungen in Medienbetrieben analysieren.
- ◆ analysieren, wie Medienunternehmen organisiert sind sowie welche Auswirkungen regulatorische Bedingungen auf Entscheidungen im Medienmanagement haben.

## Synthesis

- ◆ allgemeine personalpolitische Maßnahmen auf Medienbetriebe übertragen.

## Evaluation

- ◆ steuerliche Konsequenzen medienbetrieblicher Entscheidungen grob bewerten.
- ◆ medienbetriebliche Entscheidungen aus Sicht des Controllings bewerten.

## ► Inhalt

### a) Der Medienbetrieb und seine Rahmenbedingungen

- ◆ Politische und rechtliche Rahmenbedingungen
- ◆ Ökonomische und soziokulturelle Rahmenbedingungen (Steuern, rechtliche Medienregulierung (Staatsverträge, Urheberrecht, Pressegesetze, Jugendschutz, Wettbewerbsrecht, EU-Gesetzgebung)
- ◆ Finanzierung und Erlösgestaltung des Medienbetriebs
- ◆ Steuern und Investition im Medienbetrieb
- ◆ Menschliches Entscheidungsverhalten als Ausgangspunkt für Markttransaktionen mit dem Rezipienten
- ◆ Rechtsformen von Medienorganisationen
- ◆ Die Medienbranche in der Volkswirtschaft
- ◆ Markttransaktion und -koordination – Anbieter und Nachfrager von Mediengütern

## **b) Grundlagen des Managements von Medienunternehmen**

- ◆ Strategische und Operative Entscheidungen im Medienmanagement
- ◆ Funktionen des Medienmanagements
- ◆ Führungskonzepte
- ◆ Planung
- ◆ Organisation
- ◆ Personal
- ◆ Kontrolle und Controlling in Medienunternehmen
- ◆ Markt- und Branchenabgrenzung in Medienunternehmen
- ◆ Instrumente des Medienmanagements

## **► Lehrformen**

### **a) Der Medienbetrieb und seine Rahmenbedingungen**

- ◆ Vorlesung und Übung

### **b) Grundlagen des Managements von Medienunternehmen**

- ◆ Vorlesung und Übung (Case Studies)

## **► Teilnahmevoraussetzungen**

### **a) Der Medienbetrieb und seine Rahmenbedingungen**

- ◆ Keine

### **b) Grundlagen des Managements von Medienunternehmen**

- ◆ Keine

## **► Prüfungsformen**

### **a) Der Medienbetrieb und seine Rahmenbedingungen**

- ◆ Veranstaltungsübergreifende Klausur (K)

*Prüfungsleistung*

6 LP

## b) Grundlagen des Managements von Medienunternehmen

- ◆ Veranstaltungsübergreifende Klausur (K)

*Prüfungsleistung*

Siehe  
Veranstaltung  
a)

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte:

- ◆ Prof. Dr. Jasmin Baumann

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Der Medienbetrieb und seine Rahmenbedingungen

- ◆ Prof. Dr. Alexander Maier

### b) Grundlagen des Managements von Medienunternehmen

- ◆ Prof. Dr. Alexander Maier

## ► Literatur

### a) Der Medienbetrieb und seine Rahmenbedingungen

- ◆ Dreiskämper, T.: Grundfragen der Medienbetriebslehre, DeGruyter, 2018, ISBN: 978-3110519556
- ◆ Zydorek, C.: Einführung in die Medienwirtschaftslehre, 3. Aufl., SpringerGabler Verlag, 2023, ISBN: 978-3658400880

### b) Grundlagen des Managements von Medienunternehmen

- ◆ Gläser, M.: Medienmanagement, 4.Aufl., Vahlen Verlag, 2021, ISBN: 978-3800658930
- ◆ Wirtz, B.W.(2023) Medien- und Internetmanagement. 6. Aufl. Wiesbaden: SpringerGabler

## 3D Gestaltung und Computergrafik

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2850	180 h	6	2	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Vorlesung	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	40
b) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Praktikum	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	40

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ grundlegende Techniken der 3D-Modellierung kennen und beschreiben.
- ◆ Gestaltungselemente der 3D-Modellierung und -Animation kennen und beschreiben.

#### **Verstehen**

- ◆ Herausforderungen bei der Umsetzung einer Vorlage in einem 3D Modell erkennen und beurteilen.
- ◆ Herausforderungen bei der Umsetzung eines gestalterischen Ziels mit Hilfe von 3D-Computergrafik beurteilen.

#### **Anwenden**

- ◆ 3D-Modelle für Visualisierungen, Animationen und interaktive Anwendungen erzeugen, Beleuchtungseinstellungen vornehmen und animieren.
- ◆ Aufgabenstellungen in der Gestaltung durch 3D-Modellierung, Animation und Bildgenerierung lösen.

#### **Analyse**

- ◆ 3D-Modelle für Visualisierungen, Animationen und interaktive Anwendungen erzeugen, Beleuchtungseinstellungen vornehmen und animieren.
- ◆ Aufgabenstellungen in der Gestaltung durch 3D-Modellierung, Animation und Bildgenerierung lösen.

## ► Inhalt

### a) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Vorlesung

- ◆ Aufbau polygonaler Geometrie
- ◆ Grundlegende 3d-Modellierungswerkzeuge
- ◆ Grundlagen der Beleuchtungsberechnung und Texturierung
- ◆ Animation in 3D
- ◆ Prinzipien des Rendering
- ◆ Grundlegende Gestaltungsmöglichkeiten in 3D
- ◆ Erweiterte Animationstechniken
- ◆ Erweiterte Material- und Beleuchtungstechniken
- ◆ Erweiterte Texturierungstechniken
- ◆ Erweiterte Renderingtechniken

### b) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Praktikum

- ◆ Modellieren mit Grund-Objekten
- ◆ Erzeugen von 3D-Geometrie: Box- und Polygon-Modelling
- ◆ Übungen zu Texturen und Shader
- ◆ Übungen zu grundlegenden Animationstechniken
- ◆ Übungen zur Bildgenerierung
- ◆ Übungen zur Gestaltung in 3D
- ◆ Skelett-Animation und Weightpainting
- ◆ Sculpting, Erstellung von Normal- und Displacement-Maps
- ◆ Übungen zu erweitertem UV-Mapping
- ◆ Rendering und Gestaltung

## ► Lehrformen

### a) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Vorlesung

- ◆ Vorlesung

### b) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Praktikum

- ◆ Praktikum, regelmäßige Abgaben, Gruppenarbeiten

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Vorlesung

- ◆ Keine

### b) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Praktikum

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Vorlesung

- ◆ Mündliche Prüfung (M)

*Prüfungsleistung* 3 LP

### b) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Praktikum

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA)

*Studienleistung* 3 LP

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Musikdesign B.Mus.
- ◆ Medieninformatik M.Sc.
- ◆ Design Interaktiver Medien M.A.
- ◆ Alle Studiengänge der HFU

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Christoph Müller

Hauptamtlich Lehrend:

### a) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Vorlesung

- ◆ Prof. Christoph Müller

### b) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Praktikum

- ◆ Prof. Christoph Müller

## ► Literatur

### a) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Vorlesung

- ◆ John F. Hughes et. al.: Computer Graphics: Principles and Practice, 3. Auflage, ISBN-13: 978-0321399526
- ◆ Richard Williams: The Animator's Survival Kit: Expanded Edition, ISBN-13: 978-0571238347

### b) 3D-Gestaltung und Computergrafik, Praktikum

- ◆ Andreas Asanger: Blender 4: Das umfassende Handbuch zu Blender 4, ISBN-13: 978-3836297233
- ◆ Oscar Baechler et. al.: Blender 3D By Example, ISBN-13: 978-1789612561
- ◆ Jan van den Hemmel: Blender Secrets, E-Book  
<https://blender-secrets-school.teachable.com/p/blender-secrets-e-book>

## Audio-Visuelles Design

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2830	180 h	6	2	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Sounddesign	Deutsch	2 SWS / 22.5h	37.5h	
b) Visuelles Design	Deutsch	2 SWS / 22.5h	37.5h	
c) Praktikum AV-Design	Deutsch	2 SWS / 22.5h	37.5h	8

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ die wesentlichen konzeptionellen Ansätze erkennen und die Grundzüge der AV-Medienproduktion skizzieren.

#### **Verstehen**

- ◆ kreative Prozesse verstehen und das Zusammenspiel der Gestaltungsebenen beurteilen.

#### **Anwenden**

- ◆ eine Konzeption entwickeln und einen filmischen Beitrag produzieren.

#### **Analyse**

- ◆ Kreativ-Prozesse aufschlüsseln, Gestaltungsparameter untersuchen und Produktionsprozesse darstellen.

## ► Inhalt

### a) Sounddesign

- ◆ Gestaltungsebenen des Filmtons
- ◆ Sounddesign
- ◆ Sound-Recording am Filmset
- ◆ O-Ton, ADR
- ◆ Foley, FX, Atmo
- ◆ Filmmusik
- ◆ Postproduction: O-Ton- / Effekt- / FX- / SFX Editing
- ◆ Endmischung
- ◆ Mehrkanalton

### b) Visuelles Design

- ◆ Kreativität und Kreativitätstechniken
- ◆ Scriptwriting – von der Idee zum Drehbuch
- ◆ Dramaturgie zeitbasierter Medien
- ◆ Sprache des Films – Theorien des Films
- ◆ Aspekte der Bildgestaltung, Kadrierung, Perspektive, Motion
- ◆ Gestaltungsaspekte der Montage
- ◆ Montage und Narration
- ◆ Produktions-Prozess

## c) Praktikum AV-Design

- ◆ Drehbuchwerkstatt, Idee, Exposé, Treatment, Drehbuch
- ◆ Drehplanung, Gefährdungsanalysen
- ◆ Dreharbeiten
- ◆ DAW gestützte Bildbearbeitung
- ◆ DAW gestützte Audibearbeitung
- ◆ Ästhetische, dramaturgische und stilistische Aspekte
- ◆ Screening und Diskussion der Arbeiten

## ► Lehrformen

### a) Sounddesign

- ◆ Seminar (S)

### b) Visuelles Design

- ◆ Seminar (S)

### c) Praktikum AV-Design

- ◆ Praktikum (P)

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Sounddesign

- ◆ Keine

### b) Visuelles Design

- ◆ Keine

### c) Praktikum AV-Design

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Sounddesign

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) *Prüfungsleistung* 2 LP

### b) Visuelles Design

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) *Prüfungsleistung* 2 LP

### c) Praktikum AV-Design

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) *Prüfungsleistung* 2 LP

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Sounddesign

- ◆ Prof. Matthias Reusch

### b) Visuelles Design

- ◆ Prof. Martin Aichele

### c) Praktikum AV-Design

- ◆ Prof. Matthias Reusch

## ► Literatur

### a) Sounddesign

- ◆ Dickreiter e.a. Handbuch der Tonstudioteknik, Bd 1+2, 8.Auflage München 2013, ISBN 9783598113208
- ◆ Raffaseder, Hannes: Audiodesign, Hanser Fachbuch, ISBN: 978-3-446-42325-1
- ◆ Sonnenschein, David: Sounddesign, the expressive Power of Music, Voice and Soundeffects in Cinema , ISBN: 978-1-61593-202-3
- ◆ Lensing, Jörg U.: Sound-Design/Sound-Montage/Soundtrack-Komposition, Schiele&Schön, ISBN: 978-3-7949-0793-9
- ◆ Thomas Görne, Sounddesign, Hanser Fachbuch, ISBN: 9783446442979

### b) Visuelles Design

- ◆ Webers, J.: Handbuch der Film- und Videotechnik
- ◆ Beller, H.: Handbuch der Filmmontage, Praxis und Prinzipien des Filmschnitts
- ◆ Monaco, James: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien
- ◆ Petrasch; Zinke: Einführung in die Videofilmproduktion
- ◆ Katz, Steven D.: Die richtige Einstellung. Shot by shot; zur Bildsprache des Films

### c) Praktikum AV-Design

## Creative Coding II

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2828	180 h	6	2	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Ubiquitous Computing	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	50
b) Audiovisual Environments	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	50

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Programmierkonzepte und -prinzipien in komplexen, medienübergreifenden Laufzeitumgebungen benennen und erläutern.
- ◆ kreativen Coding-Ansätze und deren Anwendungen in realen und virtuellen Umgebungen definieren und beschreiben.

#### **Verstehen**

- ◆ Zusammenhänge zwischen Programmierkonzepten und audio-visuellen Ergebnissen erläutern.

#### **Anwenden**

- ◆ mit fortgeschrittenen Techniken, Methoden und Werkzeugen komplexe, interaktiven Projekte prototypisieren.

#### **Analyse**

- ◆ Programmierfehler und -probleme in gegebenem Code identifizieren.

#### **Evaluation**

- ◆ interaktive Anwendungen in Bezug auf ihre ästhetischen und interaktiven Qualitäten kritisch bewerten.

## ► Inhalt

### a) Ubiquitous Computing

- ◆ Internet of Things und Internet of Everything
- ◆ Physical Computing, Pervasive und Mobile Computing
- ◆ Mixed und Extended Reality (MR/XR)
- ◆ Tangible und Natural User Interfaces
- ◆ Immersive und kooperative Anwendungen

### b) Audiovisual Environments

- ◆ Alle Inhalte der Veranstaltung werden praktisch geübt und angewendet

## ► Lehrformen

### a) Ubiquitous Computing

- ◆ Seminar

### b) Audiovisual Environments

- ◆ Seminar

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Ubiquitous Computing

- ◆ Keine

### b) Audiovisual Environments

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Ubiquitous Computing

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) *Prüfungsleistung* 3 LP

### b) Audiovisual Environments

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) *Prüfungsleistung* 3 LP

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Dr. Gabriel Rausch

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Ubiquitous Computing

- ◆ Prof. Dr. Gabriel Rausch

### b) Audiovisual Environments

- ◆ Prof. Dr. Norbert Schnell

## ► Literatur

### a) Ubiquitous Computing

- ◆ Wigdor, Daniel; Dennis Wixon. Brave NUI world: designing natural user interfaces for touch and gesture. Burlington, MA: Morgan Kaufmann/Elsevier, 2011.
- ◆ Horowitz, Paul, and Winfield Hill. The Art of Electronics: The x- Chapters. Cambridge University Press, 2021.
- ◆ Kuniavsky, Mike. Smart things : ubiquitous computing user experience design. Amsterdam Boston: Morgan Kaufmann Publisher, 2010.

## **b) Audiovisual Environments**

## Medienwirtschaft

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-12-2609	180 h	6	2	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Marketing	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	105
b) Medienökonomie	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	105

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### Wissen / Kenntniss

- ◆ wesentliche ökonomische und kommunikationswissenschaftliche Zusammenhänge der Medienwirtschaftslehre referieren sowie grundlegenden Eigenschaften und Relationen von Akteuren und Mediengütern benennen (Medienökonomie).
- ◆ die Grundzüge des strategischen und operativen Marketing sowie die Zusammenhänge zwischen beiden Marketingformen darlegen (Marketing).

#### Verstehen

- ◆ die grundlegenden Besonderheiten der Branchenlehre Medienwirtschaft sowie grundlegende Produktions- und Markteigenschaften von Mediengütern verstehen (Medienökonomie).
- ◆ die Bedeutung der Grundprinzipien des Marketing, insbesondere das Konzept des Kundennutzens, für Unternehmen aller Branchen und Größen sowie den Stellenwert von zielgruppenorientiertem Handeln im Marketing sowohl auf strategischer als auch operativer Ebene verstehen (Marketing).

#### Anwenden

- ◆ das Zusammenspiel der Akteure auf Medienmärkten erklären sowie die grundlegenden Handlungsmotivationen der Akteure auf Medienmärkten darstellen (Medienökonomie).
- ◆ Marketingziele und Zielgruppen für ein Unternehmen definieren und operative Marketingmaßnahmen zur Zielerreichung und Zielgruppenansprache konzipieren (Marketing).

## Analyse

- ◆ Wertschöpfungsstufen im Medienproduktionsprozess identifizieren und illustrieren sowie Produktionsfaktoren und produktpolitische Eigenschaften von Inhalten verschiedener Mediengattungen analysieren (Medienökonomie).
- ◆ Marketingaktivitäten von Unternehmen analysieren und hinsichtlich ihrer produkt-, preis-, distributions- und kommunikationspolitischen Aspekte einordnen (Marketing).

## ► Inhalt

### a) Marketing

- ◆ Marketingprozess und Generierung von Kundennutzen
- ◆ Zusammenhänge zw. Unternehmens- und Marketingstrategie
- ◆ Analyse des Marketingumfelds und relevanter Märkte
- ◆ Marktforschung
- ◆ Marktsegmentierung/Zielgruppendefinition
- ◆ Zielgruppenansprache und Positionierung
- ◆ Produkt-, Preis-, Distributions- und Kommunikationsstrategien
- ◆ Internationales Marketing

### b) Medienökonomie

- ◆ Begriffsdefinitionen und wissenschaftliche Einordnung
- ◆ Ökonomische Grundbegriffe, Akteure und Akteursverhalten: Rezipient, Medienunternehmen, Marktkoordination, Werbetreibendes Unternehmen, Staat.
- ◆ Kommunikationswissenschaftliche Grundbegriffe
- ◆ Mediengüter und Medienmärkte
- ◆ Doppelte Marktverbundenheit werbefinanzierter Medienunternehmen

## ► Lehrformen

### a) Marketing

- ◆ Vorlesung

## b) Medienökonomie

- ◆ Vorlesung

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Marketing

- ◆ Teilnahme am Modul Allgemeine Betriebswirtschaftslehre im 1. Lehrplansemester oder einer vergleichbaren, anerkannten Veranstaltung.

### b) Medienökonomie

- ◆ Teilnahme am Modul Allgemeine Betriebswirtschaftslehre im 1. Lehrplansemester oder einer vergleichbaren, anerkannten Veranstaltung.

## ► Prüfungsformen

### a) Marketing

- ◆ Veranstaltungsübergreifende Klausur (K)

*Prüfungsleistung*

6 LP

### b) Medienökonomie

- ◆ Veranstaltungsübergreifende Klausur (K)

*Prüfungsleistung*

Siehe  
Veranstaltung  
a)

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 14)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Dr. Christoph Zydorek

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Marketing

- ◆ Prof. Dr. Jasmin Baumann

### b) Medienökonomie

- ◆ Prof. Dr. Jasmin Baumann

## ► Literatur

### a) Marketing

- ◆ Meffert, H.; Burmann, C.; Kirchgeorg, M., Eisenbeiß, M.: Marketing – Grundlagen marktorientierter Unternehmensführung, 14. Auflage. Gabler, Wiesbaden, 2024, ISBN: 978-3658417543
- ◆ Kotler, P., Keller, K., Chernev, A., Opresnik, M.: Marketing-Management. Konzepte - Instrumente - Unternehmensfallstudien, 16. Auflage. Pearson, München, 2023, ISBN: 978-3868944433
- ◆ Kotler, P.; Armstrong, G.; Harris, L. C.; He, H.: Grundlagen des Marketing, 8. Auflage. Pearson, München, 2022, ISBN: 978-3868944235

### b) Medienökonomie

- ◆ Zydorek, C. (2023) Einführung in die Medienwirtschaftslehre, 3.Aufl. Wiesbaden: SpringerGabler
- ◆ Gläser, M (2021) Medienmanagement, 4. Aufl., München: Vahlen
- ◆ Wirtz, Bernd W. (2023) Medien- und Internetmanagement, 11. Auflage, Wiesbaden: Gabler Verlag.

## User Experience Design

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2829	180 h	6	2	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) User Experience Design, Seminar	Deutsch	2 SWS / 22.5h	45h	80
b) User Experience Design, Lab	Deutsch	2 SWS / 22.5h	90h	20

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ den Begriff User Experience Design und seine Teildisziplinen benennen und Zusammenhänge beschreiben.

#### **Verstehen**

- ◆ Nutzerbedürfnisse erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen.

#### **Anwenden**

- ◆ Projektanforderungen nutzerzentriert ableiten, Konzepte entwerfen und planen.

#### **Analyse**

- ◆ Projekte prototypisch umsetzen, evaluieren und Nutzerfeedback auswerten

#### **Synthesis**

- ◆ Feedback und Erkenntnisse integrieren und Projekte nutzerzentriert optimieren,

#### **Evaluation**

- ◆ Projekte darstellen und argumentativ begründen.

## ► Inhalt

### a) User Experience Design, Seminar

- ◆ Grundbegriffe und Merkmale
- ◆ Nutzungskontext, Nutzerbedürfnisse und Anforderungen
- ◆ Informationsarchitektur
- ◆ Wayfinding und Navigationssysteme
- ◆ Spezialfall der Suche
- ◆ Konzeptionsmethoden
- ◆ Multimodale Interaktion
- ◆ Anwendungsbeispiele
- ◆ Usability
- ◆ Evaluationsmethoden

### b) User Experience Design, Lab

## ► Lehrformen

### a) User Experience Design, Seminar

- ◆ Seminar

### b) User Experience Design, Lab

- ◆ Gruppenarbeit

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) User Experience Design, Seminar

- ◆ Keine

### b) User Experience Design, Lab

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) User Experience Design, Seminar

- ◆ Veranstaltungsübergreifende semesterbegleitende Praktische *Prüfungsleistung* Arbeit (sbA) 6 LP

### b) User Experience Design, Lab

- ◆ Veranstaltungsübergreifende semesterbegleitende Praktische *Prüfungsleistung* Arbeit (sbA) Siehe Veranstaltung a)

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ Alle Studiengänge der HFU

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Thomas Krach

Hauptamtlich Lehrend:

### a) User Experience Design, Seminar

- ◆ Prof. Thomas Krach

### b) User Experience Design, Lab

- ◆ Prof. Thomas Krach
- ◆ Carolin Franz

## ► Literatur

### a) User Experience Design, Seminar

- ◆ Hartson, Rex; Pyla, Pardha: The UX Book – Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience, Morgan Kaufmann, 2012
- ◆ Garrett, Jesse James: The Elements of User Experience, New Riders, 2011
- ◆ Moser, Christian: User Experience Design, Springer, 2012
- ◆ Unger, Russ; Chandler, Carolyn: A Project Guide to UX Design, New Riders, 2012
- ◆ Gothel, Jeff: Lean UX, Upfront Books, 2022

### b) User Experience Design, Lab

## Kreativlabor

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2838	360 h	12	3	WiSe/SoSe	1
<hr/>					
<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>	
a) Kreativlabor	Deutsch	8 SWS / 90h	270h	40	

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Grundlagen konzeptioneller Gestaltung verstehen.
- ◆ Kreativitätstechniken und Designprozesse benennen.

#### **Anwenden**

- ◆ Ideen entwickeln, veranschaulichen und modifizieren.

#### **Analyse**

- ◆ zeitgenössische Medienkonzepte und Werke analysieren.

#### **Synthesis**

- ◆ selbstständig ein Kreativkonzept im Kontext digitaler Medien entwickeln und umsetzen.
- ◆ Zusammenspiel von inhaltlichen, gestalterischen und technologischen Aspekten entwickeln.

#### **Evaluation**

- ◆ die eigene Arbeit reflektieren

## ► Inhalt

### a) Kreativlabor

- ◆ Vertiefte konzeptionelle Auseinandersetzung mit einem Thema vom Entwurf bis zur Finalisierung im Kontext digitaler Medien
- ◆ Briefing und Ideenfindung
- ◆ Recherche und Analyse
- ◆ Kreativitätstechniken
- ◆ Konzeptionsmethoden
- ◆ Entwurf und Experiment
- ◆ Holistische Gestaltung
- ◆ Präsentation und Vermittlung der eigenen Arbeit
- ◆ Historische und zeitgenössische Werke

## ► Lehrformen

### a) Kreativlabor

- ◆ Seminar, Projekt

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Kreativlabor

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Kreativlabor

- ◆ Praktische Arbeit (A) (90%), Präsentation (sbPN) (10%) *Prüfungsleistung* 12 LP

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte:

- ◆ Prof. Regina Reusch

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Kreativlabor

- ◆ Prof. Regina Reusch
- ◆ Prof. Christian Fries

## ► Literatur

### a) Kreativlabor

- ◆ Poschauko, M. & Poschauko, T. (2018). Nea Machina: Die Kreativmaschine.
- ◆ Grünberger, C. (2021). The Age of Data: Embracing Algorithms in Art and Design

## Medienpsychologie und Wahrnehmungspsychologie

Kennnummer:	Workload:	Credits:	Studiensemester:	Häufigkeit:	Dauer:
DM-2024-2837	180 h	6	3	WiSe/SoSe	1

Veranstaltung:	Sprache:	Kontaktzeit:	Selbststudium:	Gruppengröße:
a) Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie	Deutsch	2 SWS / 22.5h	37.5h	120
b) Theorien und Methoden der Medienpsychologie	Deutsch	2 SWS / 22.5h	97.5h	120

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ unterschiedlichen Wahrnehmungskanäle benennen.
- ◆ Theorien zur Medienrezeption benennen.

#### **Verstehen**

- ◆ verstehen, wie als Medienproduzent Wahrnehmung beeinflusst werden kann.
- ◆ verstehen, wo wir als Rezipienten und als Produzenten auf wissenschaftliche Erkenntnisse aufbauen können.

#### **Anwenden**

- ◆ wahrnehmungspsychologische Theorien anwenden.
- ◆ medienpsychologische Theorien anwenden sowie Forschungsansätze auswählen und anwenden.

#### **Analyse**

- ◆ visuelle, akustische und Taktike Wahrnehmungsreize in ihrer Wirkung auf Rezipienten beurteilen.
- ◆ medienpsychologische Prozesse analysieren.

## Synthesis

- ◆ eigene empirische Medienpsychologische Forschungsansätze konzipieren und reflektieren.

## Evaluation

- ◆ Eigene sozialwissenschaftliche Forschung reflektieren.

## ► Inhalt

### a) Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie

- ◆ Einführung in die Wahrnehmungspsychologie
- ◆ Grundlagen der Sinneswahrnehmung
- ◆ Die Wahrnehmung von medienvermittelten Objekten und Szenen
- ◆ Aufmerksamkeitssteuerung und Wahrnehmungslenkung
- ◆ Wahrnehmung visueller Reize
- ◆ Wahrnehmung akustischer Informationen
- ◆ Wahrnehmung taktiler/haptischer Reize

### b) Theorien und Methoden der Medienpsychologie

- ◆ Forschungsfelder der Medienpsychologie
- ◆ Theorien der Medienwahl
- ◆ Theorien der Mediennutzung
- ◆ Erklärungsansätze der Medienwirkung
- ◆ Instrumente der empirischen Medienpsychologie

## ► Lehrformen

### a) Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie

- ◆ Vorlesung (V)

### b) Theorien und Methoden der Medienpsychologie

- ◆ Seminar (S)

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie

- ◆ Keine

### b) Theorien und Methoden der Medienpsychologie

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie

- |   |                         |      |
|---|-------------------------|------|
| ◆ Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) | <i>Prüfungsleistung</i> | 4 LP |
|---|-------------------------|------|

### b) Theorien und Methoden der Medienpsychologie

- |   |                         |                              |
|---|-------------------------|------------------------------|
| ◆ Veranstaltungsübergreifende Klausur (K)     | <i>Prüfungsleistung</i> | Siehe<br>Veranstaltung<br>a) |
| ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) | <i>Studienleistung</i>  | 2 LP                         |

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Dr. Ullrich Dittler

Hauptamtlich Lehrend:

## a) Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie

- ◆ Prof. Dr. Ullrich Dittler

## b) Theorien und Methoden der Medienpsychologie

- ◆ Prof. Dr. Ullrich Dittler

## ► Literatur

### a) Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie

- ◆ Goldstein, B. & Cacciamani, L. (2023). Wahrnehmungspsychologie: der Grundkurs. Berlin: Springer.
- ◆ Ansorge, U. & Leder, H. (2017). Wahrnehmung und Aufmerksamkeit. Berlin: Springer.
- ◆ Wendt. (2014). Allgemeine Psychologie: Wahrnehmung. Göttingen: Hogrefe.
- ◆ Hagendorf, H.; Krummenacher, J.; Müller, H.-J. & Schubert, T. (2011). Wahrnehmung und Aufmerksamkeit: Allgemeine Psychologie für Bachelor. Berlin: Springer.
- ◆ Hajos, A. (1980). Einführung in die Wahrnehmungspsychologie. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

### b) Theorien und Methoden der Medienpsychologie

- ◆ Batinic, B. & Appel, M. (Hrsg). (2008). Medienpsychologie . Heidelberg: Springer.
- ◆ Trepte, S.; Reinecke, L. & Schäwel, J. (2021). Medienpsychologie. Stuttgart: Kohlhammer.
- ◆ Krämer, N.C.; Schwan, S.; Unz, D. & Suckfüll, M. (Hrsg.) (2016). Medienpsychologie: Schlüsselbegriffe und Konzepte. Stuttgart: Kohlhammer.
- ◆ Wulf, T.; Naderer, B. & Rieger, D. (2023). Baden-Baden: Nomos.
- ◆ Dittler, U.; Hoyer, M.: Social Networks. Die Revolution der Kommunikation, 2014

## Medientheorie

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2862	180 h	6	3	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Medientheorie	Deutsch	4 SWS / 45h	135h	25

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ grundlegende Theorieansätze der Medienwissenschaften verstehen.
- ◆ grundlegende Theorien der Medienproduktion, -rezeption und -distribution sowie deren jeweilige Ästhetik verstehen.

#### **Verstehen**

- ◆ Anwendungsgebiete für Forschungsfragen der Medientheorie differenzieren.

#### **Anwenden**

- ◆ Begrifflichkeiten der Medientheorie im weiten Themengebiet der Medien differenzieren und erörtern.
- ◆ mögliche Fragestellungen für selbst gewählte Themenbereiche der Medienanalyse und Medienrezeption entwickeln.

#### **Analyse**

- ◆ vorliegende Medienphänomene durch medientheoretische Reflexion analytisch untersuchen.

#### **Synthesis**

- ◆ eigene wie fremde Medienerscheinungen theoretisch fundiert bzw. argumentativ darlegen.
- ◆ eine selbst gewählte Fragestellung im Bereich der Medientheorie (ggf. mit dem Schwerpunkt interaktive digitale Medien) entwickeln und theoretisch erörtern.

#### **Evaluation**

- ◆ Gegenstandsbereiche der Medien in ihren Dimensionen der Produktion, Rezeption und Distribution einschätzen.

## ► Inhalt

### a) Medientheorie

- ◆ Medientheorien
- ◆ Medienrezeption
- ◆ Kommunikationstheorien
- ◆ Stereotypisierung und Hybridität
- ◆ Encodierung, Decodierung, Kulturkreislauf
- ◆ Medien, Gender und Identität
- ◆ Theorien digitaler Medienkommunikation
- ◆ Wissenschaftliches Referieren, Schreiben, Disputieren

## ► Lehrformen

### a) Medientheorie

- ◆ Seminar

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Medientheorie

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Medientheorie

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA)

*Prüfungsleistung*

6 LP

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Christian Fries

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Medientheorie

- ◆ Christina Metzger

## ► Literatur

### a) Medientheorie

- ◆ Faulstich, Werner, Hg.: Grundwissen Medien, 4. Aufl., München, Wilhelm Fink, 2000
- ◆ Hiekkethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft, Stuttgart, Metzler, 2003
- ◆ Burkart, Roland: Kommunikationswissenschaft, Wien, Köln, Weimar, Böhlau, 2002
- ◆ Barker, Chris; Jane, Emma A.: Cultural Studies. Theory and Practice, Sage 2016
- ◆ Ritzer, Ivo: Neue Perspektiven der Medienästhetik, Springer VS, 2020

## Transmediales Storytelling

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2839	180 h	6	3	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Storytelling	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	30
b) Creative Writing	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	30

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ grundlegende Theorien der Medienproduktion, -rezeption und -distribution sowie deren jeweilige Ästhetik verstehen.
- ◆ rhetorische, stilistische, poetologische und narratologische Grundlagen des Erzählens rekapitulieren sowie Grundlagen von Sprache, Text, Schrift und Schreiben wiedergeben.

#### **Verstehen**

- ◆ sich an ästhetischen Vorlagen orientieren und diese für die eigenen Praxis handhaben sowie sprachlich- textuelle Erscheinungsformen als Kulturtechniken, deren Bedingungsgefüge als Medien und deren Voraussetzungen als Systeme (der Sprache) begreifen.
- ◆ neue Erzählweisen und mediale Erzählpraktiken entwickeln sowie Sprach-, Text- und Schreibformen in der medialen Anwendung umsetzen.

#### **Analyse**

- ◆ erzählerische Strukturen in verschiedenen Medienumgebungen analysieren und einordnen.
- ◆ Textualität und Schriftlichkeit in den Prozessen ihrer Entstehung untersuchen.

#### **Synthesis**

- ◆ Erzählproduktionen in Hinsicht auf dramaturgische Modelle und Storytelling gestalten und realisieren.
- ◆ Texte reflektieren sowie phänomenologisch reflektierte, analytisch fundierte und produktiv eingeübte Gestaltungen von Texten unterschiedlicher Medien realisieren.

## Evaluation

- ◆ narrative Strukturen in den Medien bewerten sowie Prozesshaftigkeit, Qualität und Handlungsdimensionen von Sprache, Text und Schreiben adäquat einordnen.
- ◆ Text und Schreiben adäquat einordnen.

## ► Inhalt

### a) Storytelling

- ◆ Grundzüge der Erzähltheorie
- ◆ Leitmotive, Symbole, Metaphern
- ◆ Erzählperspektiven
- ◆ Grundmuster der Erzählanalyse
- ◆ Erzählweisen im Medientransfer, Visuelle, AV- und digitale Medienerzählungen
- ◆ Charakter- und Figurenentwicklung
- ◆ Ziel, Konflikt, Dramaturgie, Auflösung, Dramaturgie narrativer Medien
- ◆ Grundmuster der Erzählanalyse
- ◆ (Trans-)Mediales Storytelling, Erzählweisen im Medientransfer
- ◆ Visuelle, AV- und digitale Medienerzählungen

## b) Creative Writing

- ◆ Text als Medium / Medien als Text, Textgestaltung
- ◆ Schreiben als Kulturtechnik,  
Medientextuelle Entwurfs- und Konzeptionsprozesse,  
Texttheorie / Textsorten / Textmuster
- ◆ Creative Writing / Textpraxis,  
Texten in Text-Formaten (Bericht, Erzählung, Kommentar etc.)
- ◆ Texten für Medienformate (Twitter, Web, TV, Podcast, etc.)
- ◆ Texten für Zielgruppen
- ◆ Text als Medium / Medien als Text
- ◆ Schreibstil
- ◆ Medientextuelle Entwurfs- und Konzeptionsprozesse
- ◆ Texttheorie

## ► Lehrformen

### a) Storytelling

- ◆ Seminar

### b) Creative Writing

- ◆ Seminar

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Storytelling

- ◆ Keine

### b) Creative Writing

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Storytelling

- |   |                         |      |
|---|-------------------------|------|
| ◆ Veranstaltungsübergreifende Praktische Arbeit | <i>Prüfungsleistung</i> | 4 LP |
|---|-------------------------|------|

### b) Creative Writing

- |   |                         |                              |
|---|-------------------------|------------------------------|
| ◆ Veranstaltungsübergreifende Praktische Arbeit | <i>Prüfungsleistung</i> | Siehe<br>Veranstaltung<br>a) |
| ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit         | <i>Studienleistung</i>  | 2 LP                         |

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Christian Fries

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Storytelling

- ◆ Christina Metzger

### b) Creative Writing

- ◆ Prof. Christian Fries

## ► Literatur

### a) Storytelling

- ◆ Fludernik, M.: Erzähltheorie. Eine Einführung, 3. Aufl., Darmstadt, 2010
- ◆ Genette, G.: Die Erzählung, 3. Aufl. München, 2010
- ◆ Martínez, M.; Scheffel, M.: Einführung in die Erzähltheorie, 6. Aufl., München, 2005
- ◆ Schmidt, W.: Elemente der Narratologie, 2. Aufl., Berlin, 2008
- ◆ Wood, J.: Die Kunst des Erzählens, 3. Aufl., Reinbek, 2011

### b) Creative Writing

- ◆ Baurmann, J.; Weingarten, R. (Hg.): Schreiben. Prozesse, Prozeduren und Produkte, Opladen, 1995
- ◆ Birk, E.; Schneider, J.G. (Hg.): Philosophie der Schrift, Tübingen, 2009
- ◆ Grube, Gernot et al. (Hg.): Kulturtechnik Schrift, München, 2005
- ◆ Gumbrecht H.U.; Pfeiffer, K.L. (Hg.): Schrift, München, 1994
- ◆ Kammer, S.; Lüdeke, R. (Hg.): Texte zur Theorie des Texts, Stuttgart, 2005

## Praktisches Studiensemester

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2852	820 h	30	4	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Praktisches Studiensemester	Deutsch / Englisch	28 SWS / 760h		
b) Seminar Praktisches Studiensemester	Deutsch	2 SWS / 22.5h	37.5h	45

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ aufgrund praktischer Erfahrungen im Bereich der modernen Medien ihre eigenen Interessen und Fähigkeiten besser einschätzen.

#### **Verstehen**

- ◆ ein tiefgehendes Verständnis für Strukturen und Prozessen in Betrieben, die sich mit Medien oder angrenzenden Bereichen beschäftigen, erlangen.

#### **Anwenden**

- ◆ ihre Erfahrungen und Erkenntnisse im weiteren Studienverlauf nutzen, um eine ganzheitlichere Sichtweise zu den im Studium relevanten Themen zu entwickeln.
- ◆ erworbene Skills direkt in den praktischen Anteilen des Studiums umsetzen und vertiefen.

#### **Analyse**

- ◆ eine selbstkritische Reflektion des eigenen Wissens- und Ausbildungsstands im Kontext einer beruflichen Tätigkeit leisten.

## ► Inhalt

### a) Praktisches Studiensemester

- ◆ Abhängig vom Arbeitgeber

### b) Seminar Praktisches Studiensemester

- ◆ Selbstkritische Reflektion der Tätigkeiten und erworbenen Kenntnisse im Kontext der beruflichen Tätigkeit

## ► Lehrformen

### a) Praktisches Studiensemester

- ◆ Praktikum

### b) Seminar Praktisches Studiensemester

- ◆ Seminar

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Praktisches Studiensemester

- ◆ Keine

### b) Seminar Praktisches Studiensemester

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Praktisches Studiensemester

- ◆ Bericht (B) *Studienleistung* 28 LP

### b) Seminar Praktisches Studiensemester

- ◆ Referat (R) *Studienleistung* 2 LP

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragter:

- ◆ Prodekan\*in Lehre

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Praktisches Studiensemester

- ◆ Prof. Dr. Gabriel Rausch

### b) Seminar Praktisches Studiensemester

- ◆ Prof. Dr. Jasmin Baumann

## ► Literatur

### a) Praktisches Studiensemester

- ◆ Keine

### b) Seminar Praktisches Studiensemester

- ◆ Keine

## Interaktionsdesign

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2846	180 h	6	5	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Interaktionsdesign, Seminar	Deutsch	2 SWS / 22.5h	45h	30
b) Interaktionsdesign, Lab	Deutsch	2 SWS / 22.5h	90h	20

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Grundbegriffe und Prinzipien des Interaktionsdesigns benennen und beschreiben.

#### **Verstehen**

- ◆ Anforderungen an die Konzeption und Gestaltung interaktiver Anwendungen verstehen und formulieren.

#### **Anwenden**

- ◆ Interaktive Anwendungen konzeptionieren, gestalten und prototypisieren.

#### **Analyse**

- ◆ Besondere Problemstellungen bei der Konzeption und Umsetzung multimodaler interaktiver Anwendungen erkennen und Lösungswege aufzeigen.

#### **Synthesis**

- ◆ Experimentelle Interaktionsformen zur Entwicklung zukunftsorientierter Anwendungen erarbeiten.

#### **Evaluation**

- ◆ Interaktive Anwendungen hinsichtlich der Qualität der Interaktionsgestaltung evaluieren und bewerten.

## ► Inhalt

### a) Interaktionsdesign, Seminar

- ◆ Grundbegriffe der Interaktionsgestaltung
- ◆ Grundprinzipien und Interaktionsmodelle
- ◆ Action Cycle
- ◆ Graphical User Interfaces
- ◆ Responsive Design
- ◆ Micro Interactions
- ◆ UI Animation
- ◆ UI Audio
- ◆ 3D User Interfaces, AR, VR
- ◆ Evaluationsmethoden

### b) Interaktionsdesign, Lab

## ► Lehrformen

### a) Interaktionsdesign, Seminar

- ◆ Seminar

### b) Interaktionsdesign, Lab

- ◆ Einzelarbeit

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Interaktionsdesign, Seminar

- ◆ Keine

### b) Interaktionsdesign, Lab

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Interaktionsdesign, Seminar

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) *Prüfungsleistung* 2 LP

### b) Interaktionsdesign, Lab

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) *Prüfungsleistung* 4 LP

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Alle Studiengänge der HFU

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Thomas Krach

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Interaktionsdesign, Seminar

- ◆ Prof. Thomas Krach

### b) Interaktionsdesign, Lab

## ► Literatur

### a) Interaktionsdesign, Seminar

- ◆ Norman, Don: The design of everyday things, Basic Books, 1998
- ◆ Raskin, Jeff.: The humane interface; Addison Wesley, 2000
- ◆ Saffer, Dan: Microinteractions, Designing with Details, O'Reilly, 2013
- ◆ LaViola, Joseph: 3D User Interfaces – Theory and practice; Addison, Wesley, 2017
- ◆ Thomas, Frank.; Johnston, Ollie: The Illusion of Life – Disney Animation, Hyperion, 1995
- ◆ Rams, Dieter: Zehn Thesen für gutes Design, Prestel, 2017

### b) Interaktionsdesign, Lab

## Marketingkonzeption

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2847	180 h	6	5	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Marketingkommunikation	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	60
b) Strategische Markenführung	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	60

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ die div. analogen und digitalen Instrumente der Marketingkommunikation sowie ihre Eigenschaften benennen.
- ◆ den Stellenwert starker Marken für Unternehmen aller Branchen und die Ziele der strat. Markenführung erkennen.

#### **Verstehen**

- ◆ den Einsatz von Marketingkommunikationsinstrumenten zur Positionierung einer Marke verstehen sowie den Stellenwert der Umsetzung von integrierten Marketingkommunikationskonzepten nachvollziehen.
- ◆ den Unterschied zwischen Produkt und Marke verstehen.

#### **Anwenden**

- ◆ integrierte Marketingkommunikationskampagnen für Marken konzeptionieren, inkl. konkreter Maßnahmenplanung.
- ◆ die Identität einer Marke durch die Kreation von Markenelementen und Sekundärassoziationen entwickeln.

## Analyse

- ◆ die Marketingkommunikationsaktivitäten von Marken auf ihre Effektivität und Effizienz hin untersuchen.
- ◆ Marken und ihre Performance anhand von Modellen wie Esch's Markensteuerrad oder Keller's Brand-Equity-Pyramide analysieren.

## Synthesis

- ◆ Vorschläge zum optimierten Einsatz von Marketingkommunikationsinstrumenten realer Marken entwickeln.
- ◆ identifizieren, wie div. Akteure die Markenbedeutung im ko-kreativen Prozess mit beeinflussen.

## ► Inhalt

### a) Marketingkommunikation

- ◆ Strategische Planung Marketingkommunikation
- ◆ Kampagnenplanung
- ◆ Instrumente der klassischen Werbung
- ◆ Online-Werbung (inkl. Display, SEA, Affiliate)
- ◆ Öffentlichkeitsarbeit/PR
- ◆ Sponsoring
- ◆ Verkaufsförderung & persönlicher Verkauf
- ◆ Social Media & Influencer (Content Creator) Marketing

### b) Strategische Markenführung

- ◆ Ziele und Erfolgsfaktoren der Markenführung
- ◆ Ansätze zur Generierung von Ko-Kreation der Markenbedeutung/-persönlichkeit, inkl. Ko-Kreation
- ◆ Marken-Modelle nach Esch und Keller
- ◆ Markenpositionierung
- ◆ Schaffung der Markenidentität durch Markenelemente und Sekundärassoziationen
- ◆ Markenaufbau und -pflege
- ◆ Markenportfolios und -architektur
- ◆ Markendehnung

## ► Lehrformen

### a) Marketingkommunikation

- ◆ Seminar mit kurzen Vorlesungseinheiten und Gruppenarbeit

### b) Strategische Markenführung

- ◆ Seminar mit kurzen Vorlesungseinheiten und Gruppenarbeit

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Marketingkommunikation

- ◆ Erfolgreiche Teilnahme an der Veranstaltung Marketing (Modul Medienwirtschaft) im 2. Lehrplansemester oder einer vergleichbaren, anerkannten Veranstaltung.

### b) Strategische Markenführung

- ◆ Erfolgreiche Teilnahme an der Veranstaltung Marketing (Modul Medienwirtschaft) im 2. Lehrplansemester oder einer vergleichbaren, anerkannten Veranstaltung.

## ► Prüfungsformen

### a) Marketingkommunikation

- ◆ Semesterbegleitende Hausarbeit (sbH) *Prüfungsleistung* 3 LP

### b) Strategische Markenführung

- ◆ Semesterbegleitende Hausarbeit (sbH) *Prüfungsleistung* 3 LP

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte:

- ◆ Prof. Dr. Jasmin Baumann

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Marketingkommunikation

- ◆ Prof. Dr. Jasmin Baumann

### b) Strategische Markenführung

- ◆ Prof. Dr. Jasmin Baumann

## ► Literatur

### a) Marketingkommunikation

- ◆ Blakeman, R.: Integrated Marketing Communication: Creative Strategy from Idea to Implementation. 4. Aufl., London: Rowman and Littlefield, 2023, ISBN: 978-1538176337
- ◆ Fill, C. und Turnbull, S.: Marketing Communications: Fame, Influencers and Agility. 9. Aufl., London: Pearson, 2023, ISBN: 978-1292400327
- ◆ Tropp, J.: Moderne Marketing-Kommunikation: Grundlagen, Prozess und Management markt- und kundenorientierter Unternehmenskommunikation. 3. Aufl., Wiesbaden: Springer, 2019, ISBN: 978-3658253172
- ◆ De Pelsmacker, P. et al.: Marketing Communications: A European Perspective. 7. Aufl., London: Pearson, 2021, ISBN: 978-1292327891

### b) Strategische Markenführung

- ◆ Esch, F.-R.: Strategie und Technik der Markenführung. 10. Auflage, München: Vahlen, 2024, ISBN: 978-3800670963
- ◆ Beverland, M., Cankurtaran, P.: Brand Management – Co-Creating Meaningful Brands. 3. Auflage, London: Sage Publications, 2024, ISBN: 978-1529616972
- ◆ Burmann, C. et al.: Identitätsbasierte Markenführung: Grundlagen – Strategie – Umsetzung – Controlling. 4. Auflage, Wiesbaden: Springer Gabler, 2021, ISBN: 978-3658340681
- ◆ Keller, K. L.: Strategic Brand Management – Building, Measuring and Managing Brand Equity. 5. Auflage, Harlow: Pearson, 2019, ISBN: 978-1292314969

## Projektstudium (Teil 1)

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2861	360 h	12	5	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Projekt (Teil 1)	Deutsch	2 SWS / 22.5h	255h	6
b) Projektmanagement und Soft Skills	Deutsch	2 SWS / 22.5h	37.5h	40
c) Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben	Deutsch	2 SWS / 11.25h	11.25h	40

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Grundprinzipien, unterschiedliche Sichtweisen und Methoden des Projektmanagements mit dem Fokus auf kleinere Projekte im Medienbereich kennen.
- ◆ Wissen über Potenzial, Probleme sowie Regeln und Methoden der Kommunikation in Projekten erwerben.

#### **Verstehen**

- ◆ Verständnis für die Komplexität und Dynamik von Projekten und die Notwendigkeit des Projektmanagements entwickeln.
- ◆ Relevanz der Projektkommunikation, des Selbstmanagements sowie darauf gerichteter Soft Skills erkennen.

#### **Anwenden**

- ◆ Methoden des Projektmanagement auf das Studienprojekt anwenden.
- ◆ Soft Skills (allgemeine Muster) situationsadäquat auf das Handeln im Studienprojekt übertragen und aktivieren.

#### **Synthesis**

- ◆ Allgemeine Managementmethoden auf das Projektmanagement übertragen.

## Evaluation

- ◆ die Anwendungsrelevanz allgemeiner Projektmanagementmethoden vor dem Hintergrund des Studienprojekts beurteilen.

## ► Inhalt

### a) Projekt (Teil 1)

- ◆ Ideenentwicklung
- ◆ Grobkonzeption von Medienprojekten
- ◆ Feinkonzeption von Medienprojekten
- ◆ Entwicklung von Medienprojekten
- ◆ Präsentation vor Auftraggebern
- ◆ Briefing, Rebriefing
- ◆ Debugging
- ◆ Erstellung von Guidelines und Dokumentationen
- ◆ Diskussion und Feedback-Kultur

### b) Projektmanagement und Soft Skills

- ◆ Projekt- und Projektmanagementbegriff, Projektarten und Phasenschema des Projektmanagements
- ◆ Sach- und Systemebene in Projekten
- ◆ Konzeptualisierung und Zielbildung/vereinbarung
- ◆ Aufgabenplanung, insb. Projektstrukturplan
- ◆ Terminplanung (sequenziell, iterativ-inkrementell)
- ◆ Ressourcen-/Kostenplanung
- ◆ Besondere Arten des Projektmanagements (insb. in der IT- und Medienwirtschaft)
- ◆ Soft Skills, insb für das Projektmanagement
- ◆ Management Basics: Grundlagen des (Selbst-)Managements

## **c) Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben**

- ◆ Wissenschaftliche Arbeits- und Schreibprozesse
- ◆ Bewertungskriterien wissenschaftlichen Arbeitens
- ◆ Forschungsliteraturrecherche, Bibliographieren
- ◆ Theoriedesign, Denkmodelle, Strukturierungsformen wissenschaftlicher Texte
- ◆ Richtiges Zitieren, Umgang mit wissenschaftlichen Quellen
- ◆ Wissenschaftliche Stilistik, wissenschaftliche Textsorten
- ◆ Präsentation wissenschaftlicher Erkenntnisse
- ◆ Definition von Wissenschaft
- ◆ Analyse wissenschaftlicher Forschungsliteratur
- ◆ Umgang mit sowie Auswertung von Datenbanken zu wissenschaftlicher Literatur

## **► Lehrformen**

### **a) Projekt (Teil 1)**

- ◆ Projekt

### **b) Projektmanagement und Soft Skills**

- ◆ Seminar mit flexibler Kombination von Präsenz- und Online-Elementen

### **c) Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben**

- ◆ Seminar

## **► Teilnahmevoraussetzungen**

### **a) Projekt (Teil 1)**

- ◆ Erfolgreich absolviertes Grundstudium (mind. 54 LP)

### **b) Projektmanagement und Soft Skills**

- ◆ Erfolgreich absolviertes Grundstudium (mind. 54 LP)

## c) Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben

- ◆ Erfolgreich absolviertes Grundstudium (mind. 54 LP)

## ► Prüfungsformen

### a) Projekt (Teil 1)

- ◆ Praktische Arbeit (A) *Prüfungsleistung* 9 LP

### b) Projektmanagement und Soft Skills

- ◆ Semesterbegleitenden Praktische Arbeit (sbA) *Studienleistung* 2 LP

### c) Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben

- ◆ Semesterbegleitenden Praktische Arbeit (sbA) *Studienleistung* 1 LP

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragter:

- ◆ Prodekan\*in Lehre

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Projekt (Teil 1)

- ◆ Alle Professor\*innen der Fakultät

### b) Projektmanagement und Soft Skills

- ◆ Prof. Dr. Gotthard Pietsch

### c) Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben

- ◆ Markus Böhm

## ► Literatur

### a) Projekt (Teil 1)

- ◆ Abhängig von Studiengang und Aufgabenstellung

### b) Projektmanagement und Soft Skills

- ◆ Bohinc, T.: Projektmanagement. Soft Skills für Projektleiter, 4. Aufl., Offenbach 2011
- ◆ Köhler, J.: Die Collective-Mind-Methoden. Projekterfolg durch Soft Skills, Berlin u.a. 2009
- ◆ Litke, H.-D.: Projektmanagement. Methoden, Techniken, Verhaltensweisen, 5. Aufl., München 2022
- ◆ Schmid, P.: Praxiskurs Projektmanagement. Mit einfachen Mitteln gezielt zum Erfolg, 6. Aufl., 2014
- ◆ Vigerschow, U.: APM – Agiles Projektmanagement, Heidelberg 2015

### c) Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben

- ◆ Heesen, Bernd: Wissenschaftliches Arbeiten. Vorlagen und Techniken für das Bachelor-, Master- und Promotionsstudium, Berlin u. Heidelberg, 2009
- ◆ Eco, Umberto: Wie man eine wissenschaftliche Abschlussarbeit schreibt. 13. Auflage, Wien, 2010
- ◆ Esselborn-Krumbiegel, Helga: Von der Idee zum Text. Eine Anleitung zum wissenschaftlichen Schreiben, 3. Auflage, Paderborn, 2008
- ◆ Esselborn-Krumbiegel, Helga: Richtig wissenschaftlich schreiben. Wissenschaftssprache in Regeln und Übungen, Paderborn, 2010
- ◆ Franck, Norbert; Stry, Joachim: Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens. Eine praktische Anleitung, 16. Auflage, Paderborn, 2009
- ◆ Karmasin, Matthias; Ribing, Rainer: Die Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten, 6. Auflage, Wien, 2011

## Wahlpflichtmodul 1

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-15-2650	180 h	6	5	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule	Individuell je nach WPM	4 SWS / 45h	135h	

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► **Inhalt**

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► **Lehrformen**

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► **Teilnahmevoraussetzungen**

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

## ► Prüfungsformen

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Individuell je nach WPM

*Prüfungsleistung*

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 14)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragter:

- ◆ Prodekan\*in Lehre

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Alle Professor\*innen der Fakultät

## ► Literatur

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Individuell je nach WPM

## Projektstudium (Teil 2)

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2851	360 h	12	6	WiSe/SoSe	1
<hr/>					
<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>	
a) Projekt (Teil 2)	Deutsch	2 SWS / 22.5h	337.5h	6	

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Kenntnisse des Projektmanagements kennen und vertiefen.

#### **Verstehen**

- ◆ Prioritäten hinsichtlich der Steuerung praktischer Projekte identifizieren und auf dieser Basis zielgerichtete Meilensteine für ein effektives/effizientes Qualitätsmanagement formulieren.

#### **Anwenden**

- ◆ das im Grundstudium erworbene Wissen über die Konzeption, Realisierung und Distribution von Medienangeboten sowie zentrale Methoden des Projektmanagements in einem konkreten Studienprojekt praktisch anwenden.

#### **Analyse**

- ◆ Problemlösungs- und Reflexionsfähigkeiten im Hinblick auf die Identifikation und Realisierung von Verbesserungspotenzialen entwickeln.

#### **Synthesis**

- ◆ grundlegende Schnittstellenkompetenzen in der Kommunikation über Fachgrenzen hinweg und mit externen Auftraggebern entwickeln.

#### **Evaluation**

- ◆ Projektprozesse und Projektergebnisse unter ausdrücklicher Berücksichtigung wissenschaftlicher Standards dokumentieren und kritisch bewerten sowie vor einem Fachpublikum öffentlich präsentieren.

## ► Inhalt

### a) Projekt (Teil 2)

- ◆ Abhängig von Studiengang und Aufgabenstellung

## ► Lehrformen

### a) Projekt (Teil 2)

- ◆ Projektarbeit

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Projekt (Teil 2)

- ◆ Erfolgreich abgeschlossenes Projektseminar 1

## ► Prüfungsformen

### a) Projekt (Teil 2)

- ◆ Praktische Arbeit (A) (90%), Semesterbegleitende Präsentation *Prüfungsleistung* 12 LP  
(sbPN) (10%)

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragter:

- ◆ Prodekan\*in Lehre

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Projekt (Teil 2)

- ◆ Alle Professor\*innen der Fakultät

## ► Literatur

### a) Projekt (Teil 2)

- ◆ Abhängig von Studiengang und Aufgabenstellung

## Wahlpflichtmodul 2

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-16-2651	180 h	6	6	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule	Individuell je nach WPM	4 SWS / 45h	135h	

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► **Inhalt**

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► **Lehrformen**

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► **Teilnahmevoraussetzungen**

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

## ► Prüfungsformen

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Individuell je nach WPM

*Prüfungsleistung*

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 14)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragter:

- ◆ Prodekan\*in Lehre

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Alle Professor\*innen der Fakultät

## ► Literatur

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Individuell je nach WPM

## Wahlpflichtmodul 3

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-16-2652	180 h	6	6	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule	Individuell je nach WPM	4 SWS / 45h	135h	

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► **Inhalt**

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► **Lehrformen**

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► **Teilnahmevoraussetzungen**

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

## ► Prüfungsformen

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Individuell je nach WPM

*Prüfungsleistung*

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 14)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragter:

- ◆ Prodekan\*in Lehre

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Alle Professor\*innen der Fakultät

## ► Literatur

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Individuell je nach WPM

## Wahlpflichtmodul 4 / Fremdsprachenmodul

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2853	180 h	6	6	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Fremdsprache 1	Individuell	2 SWS / 22.5h	67.5h	
b) Fremdsprache 2	Individuell	2 SWS / 22.5h	67.5h	

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Individuell je nach gewählter Sprache

### ► Inhalt

#### **a) Fremdsprache 1**

- ◆ Individuell je nach gewählter Sprache

#### **b) Fremdsprache 2**

- ◆ Individuell je nach gewählter Sprache

### ► Lehrformen

#### **a) Fremdsprache 1**

- ◆ Individuell je nach gewählter Sprache

#### **b) Fremdsprache 2**

- ◆ Individuell je nach gewählter Sprache

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Fremdsprache 1

- ◆ Individuell je nach gewählter Sprache

### b) Fremdsprache 2

- ◆ Individuell je nach gewählter Sprache

## ► Prüfungsformen

### a) Fremdsprache 1

- ◆ Klausur (K – 50%), Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA – *Prüfungsleistung* 50%) 3 LP

### b) Fremdsprache 2

- ◆ Klausur (K – 50%), Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA – *Prüfungsleistung* 50%) 3 LP

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragter:

- ◆ Prodekan\*in Lehre

Hauptamtlich Lehrend:

**a) Fremdsprache 1**

- ◆ Alle Dozent\*innen der School of Languages and Cultures

**b) Fremdsprache 2**

- ◆ Alle Dozent\*innen der School of Languages and Cultures

**► Literatur**

**a) Fremdsprache 1**

- ◆ Individuell je nach gewählter Sprache

**b) Fremdsprache 2**

- ◆ Individuell je nach gewählter Sprache

## Thesis

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-17-2660	540 h	18	7	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Bachelorarbeit	Deutsch		360h	1
b) Thesis Seminar	Deutsch	2 SWS / 22.5h	157.5h	40

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ ihre im Laufe des Studiums erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten ganzheitlich in eine wissenschaftliche Arbeit einbringen.
- ◆ zentrale Inhalte und Ziele der Thesis einem Fachpublikum präsentieren.

#### **Verstehen**

- ◆ ein tiefgehendes Verständnis komplexer Zusammenhänge entwickeln und darstellen.
- ◆ Grundzüge von Wissenschaftlichkeit erkennen und Wissen dazu vertiefen.

#### **Anwenden**

- ◆ Medien, Materialien und Methoden zielgerichtet einsetzen, um ein komplexes Thema zu durchdringen und fachgerecht darzustellen.

#### **Analyse**

- ◆ ein Themengebiet durch Fragestellungen eingrenzen und dadurch ein Forschungsergebnis bilden.
- ◆ wissenschaftliche Texte kriteriengeleitet im Hinblick auf Form und Inhalt untersuchen.

#### **Synthesis**

- ◆ aus gewonnenen Erkenntnissen lösungsorientierte Ansätze und Modelle entwickeln.
- ◆ die Thesis aufgrund des Feedbacks der BetreuerInnen und des Publikums überarbeiten.

## Evaluation

- ◆ Lösungsansätze evaluieren und gewonnene Erkenntnisse erörtern und integrieren.
- ◆ wissenschaftlichen Erkenntnisgewinn qualifiziert beurteilen.

## ► Inhalt

### a) Bachelorarbeit

- ◆ Abhängig von Studiengang und Thesisthema

### b) Thesis Seminar

- ◆ Kontinuierliche Diskussion und Präsentation des Arbeitsstandes mit den Thesisbetreuern
- ◆ Vereinbarung von Meilensteinen und Zielen mit den Thesisbetreuern für die Arbeit
- ◆ Thesispräsentation und -diskussion vor öffentlichem Fachpublikum

## ► Lehrformen

### a) Bachelorarbeit

- ◆ Thesis

### b) Thesis Seminar

- ◆ Sitzungen mit den BetreuerInnen, öffentliche Thesispräsentation und -diskussion

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Bachelorarbeit

- ◆ Erfolgreicher Verlauf des Studiums, Grundstudium vollständig abgeschlossen, Thesisanmeldung

### b) Thesis Seminar

- ◆ Genehmigung des Thesis-Themas durch den Fakultätsprüfungsausschuss DM und Beginn der Thesisbearbeitung

## ► Prüfungsformen

### a) Bachelorarbeit

- |              |                         |       |
|--------------|-------------------------|-------|
| ◆ Thesis (T) | <i>Prüfungsleistung</i> | 12 LP |
|--------------|-------------------------|-------|

### b) Thesis Seminar

- |                     |                        |      |
|---------------------|------------------------|------|
| ◆ Präsentation (PN) | <i>Studienleistung</i> | 6 LP |
|---------------------|------------------------|------|

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 14)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragter:

- ◆ Prodekan\*in Lehre

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Bachelorarbeit

- ◆ Alle Professor\*innen der Fakultät

### b) Thesis Seminar

- ◆ Alle Professor\*innen der Fakultät

## ► Literatur

### a) Bachelorarbeit

- ◆ Abhängig von Studiengang und Thesisthema

### b) Thesis Seminar

- ◆ Abhängig von Studiengang und Thesisthema

## Wahlpflichtmodul 5

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-17-2654	180 h	6	7	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule	Individuell je nach WPM	4 SWS / 45h	135h	

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► Inhalt

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► Lehrformen

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► Teilnahmevoraussetzungen

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

## ► Prüfungsformen

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Individuell je nach WPM

*Prüfungsleistung*

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 14)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragter:

- ◆ Prodekan\*in Lehre

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Alle Professor\*innen der Fakultät

## ► Literatur

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Individuell je nach WPM

## Wahlpflichtmodul 6

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-17-2655	180 h	6	7	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule	Individuell je nach WPM	4 SWS / 45h	135h	

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► **Inhalt**

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► **Lehrformen**

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

### ► **Teilnahmevoraussetzungen**

#### **a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule**

- ◆ Individuell je nach WPM

## ► Prüfungsformen

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Individuell je nach WPM

*Prüfungsleistung*

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 14)
- ◆ OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 14)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 15)
- ◆ Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 16)

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragter:

- ◆ Prodekan\*in Lehre

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Alle Professor\*innen der Fakultät

## ► Literatur

### a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- ◆ Individuell je nach WPM

## Verteilte Anwendungen

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-15-2631	180 h	6	5	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	35
b) Verteilte Anwendungen, Praktikum	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	18

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ die wesentlichen technologischen Grundlagen verteilter Anwendungen benennen.

#### **Verstehen**

- ◆ die Teilkomponenten verteilter Anwendungen benennen.
- ◆ die internen Abläufe in verteilten Anwendungen beschreiben.

#### **Anwenden**

- ◆ eine Web-Anwendung inklusive Datenbankanbindung umsetzen.
- ◆ verteilte Anwendungen auf der Basis von Socket-Programmierung und RMI umsetzen.

#### **Analyse**

- ◆ Software-Architekturen für verteilte Anwendungen einordnen und bewerten.

## ► Inhalt

### a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung

- ◆ Nebenläufige Programmierung
- ◆ Elementare Netzwerkkommunikation zwischen Computerprogrammen (Socket-Programmierung)
- ◆ Services
- ◆ Web-Anwendungen: HTTP, statische und dynamische Seiten, Session-Management
- ◆ Web-Anwendungen
- ◆ Datenbankbindung
- ◆ REST-APIs
- ◆ AJAX

### b) Verteilte Anwendungen, Praktikum

- ◆ Die Lehrinhalte der Vorlesung werden mit Hilfe von praktischen Aufgabenstellungen angewandt und vertieft.

## ► Lehrformen

### a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung

- ◆ Vorlesung

### b) Verteilte Anwendungen, Praktikum

- ◆ Praktikum mit Aufgaben, die teils in einer oder auch in mehreren Wochen zu bearbeiten sind

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung

- ◆ Grundlagen der imperativen und objektorientierten Programmierung

### b) Verteilte Anwendungen, Praktikum

- ◆ Grundlagen der imperativen und objektorientierten Programmierung

## ► Prüfungsformen

### a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung

- |   |                         |      |
|---|-------------------------|------|
| ◆ Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) | <i>Prüfungsleistung</i> | 3 LP |
|---|-------------------------|------|

### b) Verteilte Anwendungen, Praktikum

- |   |                         |                              |
|---|-------------------------|------------------------------|
| ◆ Veranstaltungsübergreifende Klausur (K)     | <i>Prüfungsleistung</i> | Siehe<br>Veranstaltung<br>a) |
| ◆ Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) | <i>Studienleistung</i>  | 3 LP                         |

## ► Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 14)

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung

- ◆ Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler

### b) Verteilte Anwendungen, Praktikum

- ◆ Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler

## ► Literatur

### a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung

- ◆ Rainer Öchsle: „Parallele und verteilte Anwendungen in Java“, Carl Hanser Verlag, ISBN 978-3446469198
- ◆ Manfred Broy: „Logische und Methodische Grundlagen der Entwicklung verteilter Systeme“, Springer Vieweg, ISBN 978-3662673164
- ◆ Frank Müller-Hofmann: „Programmierung von verteilten Systemen und Webanwendungen mit Java EE“, Springer Vieweg, ISBN 978-3658105112

### b) Verteilte Anwendungen, Praktikum

## 3D Character Production

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-28-2780	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) 3D Character Production, Theorie	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	30
b) 3D Character Production, Praktikum	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	30

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ die wesentlichen Herausforderungen beim Erstellen computergenerierter Charaktere erkennen.

#### **Verstehen**

- ◆ die unterschiedlichen Arbeitsschritte bei der Erstellung eines digitalen Charakters verstehen.

#### **Anwenden**

- ◆ einschlägige Werkzeuge zur Erstellung digitaler Charaktere verwenden.

#### **Analyse**

- ◆ bestehende Charakteranimationen untersuchen und analysieren sowie die Komplexität von Animationsaufgaben erfassen.

#### **Synthesis**

- ◆ komplexe Character-Animationsaufgaben in Einzelschritte aufbrechen und bearbeiten.

## ► Inhalt

### a) 3D Character Production, Theorie

- ◆ Grundlagen 3D-Modellierung für Charakteranimation (Poly- vs. Box-Modeling)
- ◆ Topologie
- ◆ Grundlagen der bipeder Biomechanik
- ◆ Koordinatensysteme / Hierarchie
- ◆ Character Rigging (Arme, Beine, Wirbelsäule)
- ◆ Forward und Inverse Kinematik Animation
- ◆ Animation eines Walk-Cycle

### b) 3D Character Production, Praktikum

- ◆ Übungen 3D-Modellierung für Charaktermodelle
- ◆ Übungen zum Rigging für Skelettanimation
- ◆ Übungen zum Rigging von Muskulatur
- ◆ Übungen zum Skinning eines eigenen Charaktermodells
- ◆ Übungen zu Forward und Inverse Kinematik Animation
- ◆ Übungen zur Animation eines Walk-Cycle

## ► Lehrformen

### a) 3D Character Production, Theorie

- ◆ Vorlesung

### b) 3D Character Production, Praktikum

- ◆ Übung, Praktikum

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) 3D Character Production, Theorie

- ◆ Pflichtveranstaltung Computergrafik aus dem Grundstudium oder vergleichbare Kenntnisse

### b) 3D Character Production, Praktikum

- ◆ Pflichtveranstaltung Computergrafik aus dem Grundstudium oder vergleichbare Kenntnisse

## ► Prüfungsformen

### a) 3D Character Production, Theorie

- ◆ Laborarbeit (L) *Studienleistung* 3 LP

### b) 3D Character Production, Praktikum

- ◆ praktische Arbeit (A) *Prüfungsleistung* 3 LP

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Christoph Müller

Hauptamtlich Lehrend:

**a) 3D Character Production, Theorie**

- ◆ David Lochmann

**b) 3D Character Production, Praktikum**

- ◆ David Lochmann

## ► Literatur

**a) 3D Character Production, Theorie**

- ◆ Williams, Richard : The Animators Survival Kit, ISBN-13: 9780865478978
- ◆ Osipa, Jason: Stop Staring, ISBN: 9780470939611

**b) 3D Character Production, Praktikum**

- ◆ Siehe Veranstaltung a)

## CRM

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-28-2518	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) CRM	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	20

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ grundlegende Dimensionen von CRM-Systemen beschreiben.

#### **Verstehen**

- ◆ zentrale Maßnahmen der Kundengewinnung, -bindung und -rückgewinnung darstellen.

#### **Anwenden**

- ◆ die Grundkomponenten eines CRM-Systems entwerfen.

#### **Analyse**

- ◆ zu Einschätzungen des Kundenwertes gelangen, beispielsweise über den Customer Lifetime Value-Ansatz.

## ► Inhalt

### a) CRM

- ◆ Ziele und Bedeutung des Customer-Relationship-Management
- ◆ Statische (Kundendeckungsbeitrag) und dynamische Verfahren (Kundenkapitalwert / CLV) der Kundenwertberechnung
- ◆ Data Base Marketing
- ◆ Projektmanagement CRM
- ◆ Churn-Management
- ◆ Beschwerdemanagement

## ► Lehrformen

### a) CRM

- ◆ Vorlesung, seminaristischer Unterricht

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) CRM

- ◆ Grundlagen der Allgemeinen Betriebswirtschaftslehre und des Marketings

## ► Prüfungsformen

### a) CRM

- ◆ Klausur (K) *Prüfungsleistung*      3 LP

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.

## ► **Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende**

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Dr. Gotthard Pietsch

Hauptamtlich Lehrend:

### **a) CRM**

- ◆ Prof. Paul Maciejewski

## ► **Literatur**

### **a) CRM**

- ◆ Bruhn, Manfred: Relationship Marketing. Das Management der Kundenbeziehungen, 3. Auflage, München, 2013
- ◆ Homburg, Christian; Kuester, Sabine; Kromer, Harley: Marketing Management: A Contemporary Perspective, 2. Auflage, London, 2012
- ◆ Winkelmann, Peter: Vertriebskonzeption und Vertriebssteuerung. Die Instrumente des integrierten Kundenmanagements, 5. Auflage, München, 2012

## Drehbuchseminar

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-28-2519	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Drehbuchseminar	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	12

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ bestimmte Erzählmodelle skizzieren und Grundelemente der Drehbuchtheorie benennen.

#### **Verstehen**

- ◆ die Bedeutung erzählerischer Konstruktionen und ihre Wirkungen auf den Zuschauer verstehen.

#### **Anwenden**

- ◆ Elemente der klassischen Erzählweise bei der eigenen Stoffentwicklung verwenden.

#### **Analyse**

- ◆ subjektive Einschätzungen zu Filmstoffen in objektiv nachvollziehbare Bewertungen überführen.

#### **Synthesis**

- ◆ einen eigenen Filmstoff bis zur Exposéstufe entwickeln.

### ► **Inhalt**

#### **a) Drehbuchseminar**

- ◆ Erzählmodell: 3-Akt-Struktur
- ◆ Erzählmodell: Heldenreise
- ◆ Grundlagen der Drehbuchtheorie
- ◆ Filmstoffentwicklung

## ► Lehrformen

### a) Drehbuchseminar

- ◆ Seminar

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Drehbuchseminar

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Drehbuchseminar

- ◆ Hausarbeit (H)

*Prüfungsleistung*

3 LP

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Drehbuchseminar

- ◆ Michael Geier

## ► Literatur

### a) Drehbuchseminar

- ◆ Field, Syd: Das Drehbuch
- ◆ McKee, Robert: Story
- ◆ Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers

## Echtzeit-Computergrafik

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-28-2752	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Echtzeit-Computergrafik, Grundlagen	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	12
b) Echtzeit-Computergrafik, Praktische Erfahrung	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	12

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ den Aufbau einer Echtzeit Computergrafik Pipeline sowie das Zusammenspiel moderner Schnittstellen und aktuellen GPUs verstehen.

#### **Verstehen**

- ◆ die Anforderungen an performante Echtzeit Computergrafik Anwendungen erkennen und formulieren.

#### **Anwenden**

- ◆ im Rahmen der Programmierung lösungsorientierte Konzeptionen für eine komplexe Problemstellung entwickeln.

#### **Analyse**

- ◆ das Zusammenspiel zusätzlicher APIs in der eigenen Echtzeit Computergrafik Applikation beurteilen.

#### **Synthesis**

- ◆ interaktive Echtzeit Visualisierungen in geeigneten Werkzeugen umsetzen.

#### **Evaluation**

- ◆ die eigene Semesterarbeit kritisch betrachten und Verbesserungen/Optimierungen eruieren.

## ► Inhalt

### a) Echtzeit-Computergrafik, Grundlagen

- ◆ Grundlegende Konzepte der Echtzeit Computergrafik und Aufbau nebst Funktion moderner GPUs
- ◆ Verständnis vom Aufbau einer Echtzeit Computergrafik Applikation basierend auf OpenGL und modernen APIs
- ◆ Anwendung der Programmable Function Pipeline
- ◆ Verständnis von Lighting und Shading Modellen
- ◆ Anwendung/Realisierung unterschiedlicher Benutzerinteraktionsmöglichkeiten
- ◆ Anwendung/Realisierung prozeduraler Animationen
- ◆ Technische Grundlagen für Augmented und Virtual Reality Anwendungen
- ◆ Einführung in Real Time Raytracing / Path Tracing

### b) Echtzeit-Computergrafik, Praktische Erfahrung

- ◆ Eigene Implementierung und Präsentation einer Echtzeit-Computergrafik Anwendung
- ◆ Übungen zur Implementierung von Vertex und Fragment Shader
- ◆ Übungen zur Darstellung von 3D Objekten
- ◆ Übungen zur Implementierung unterschiedlicher Benutzereingaben
- ◆ Übungen für gängige prozedurale Animationen von 3D Objekten
- ◆ Übungen zur Code Optimierung und Leistungssteigerung
- ◆ Übungen, Realisierung von Augmented und Virtual Reality Anwendungen
- ◆ Einsatz von Spatial Audio

## ► Lehrformen

### a) Echtzeit-Computergrafik, Grundlagen

- ◆ Vorlesung

### b) Echtzeit-Computergrafik, Praktische Erfahrung

- ◆ Übung, Praktikum

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Echtzeit-Computergrafik, Grundlagen

- ◆ Pflichtveranstaltung Computergrafik aus dem Grundstudium oder vergleichbare Kenntnisse

### b) Echtzeit-Computergrafik, Praktische Erfahrung

- ◆ Pflichtveranstaltung Computergrafik aus dem Grundstudium oder vergleichbare Kenntnisse

## ► Prüfungsformen

### a) Echtzeit-Computergrafik, Grundlagen

- ◆ Praktische Arbeit (A) *Prüfungsleistung* 3 LP

### b) Echtzeit-Computergrafik, Praktische Erfahrung

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) *Prüfungsleistung* 3 LP

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.
- ◆ Medieninformatik M.Sc.
- ◆ Design Interaktiver Medien M.A.
- ◆ MusicDesign M.A.
- ◆ Alle Studiengänge der HFU

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Dr. Uwe Hahne

Hauptamtlich Lehrend:

**a) Echtzeit-Computergrafik, Grundlagen**

- ◆ Clemens Sielaff

**b) Echtzeit-Computergrafik, Praktische Erfahrung**

- ◆ Clemens Sielaff

**► Literatur**

**a) Echtzeit-Computergrafik, Grundlagen**

- ◆ Möller, Tomas, et al. Real-time Rendering, Fourth edition, Boca Raton, FL: CRC Press, 2018

**b) Echtzeit-Computergrafik, Praktische Erfahrung**

- ◆ Baruah, Rakesh: AR and VR Using the WebXR API, Apress, 2021

## Interfacedesign in Music

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-2024-2879	180 h	6	Variabel	WiSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
	Deutsch / Englisch	4 SWS / 45h	135h	18

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ grundlegende Konzepte und Techniken (digitaler) musikalischer Interfaces benennen.

#### **Verstehen**

- ◆ grundlegende Konzepte und Techniken musikalischer Interfaces (Mensch-Maschine-Schnittstellen) verstehen.

#### **Anwenden**

- ◆ grundlegende Konzepte und Techniken musikalischer Interfaces anwenden.

#### **Analyse**

- ◆ die Konzepte und Techniken existierender musikalischer Interfaces zuordnen.

#### **Synthesis**

- ◆ einfache musikalische Interfaces konzipieren und umsetzen.

#### **Evaluation**

- ◆ die Konzeption und Umsetzung musikalischer Interfaces beurteilen.

## ► Inhalt

### a) Interfacedesign in Music

- ◆ Übersicht über existierende musikalische Interfaces
- ◆ Grundliegende Konzepte, Techniken und Werkzeuge in der Entwicklung musikalischer Interfaces
- ◆ Ästhetische Grundlagen musikalischer Interfaces
- ◆ Entwicklung eigener musikalischer Interfaces
- ◆ Entwicklung eigener Performances und Installationen auf der Basis musikalischer Interfaces

## ► Lehrformen

### a) Interfacedesign in Music

- ◆ Seminar

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Interfacedesign in Music

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Interfacedesign in Music

- |                         |                         |      |
|-------------------------|-------------------------|------|
| ◆ Praktische Arbeit (A) | <i>Prüfungsleistung</i> | 4 LP |
| ◆ Referat (R)           | <i>Studienleistung</i>  | 2 LP |

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.
- ◆ Medieninformatik M.Sc.
- ◆ Design Interaktiver Medien M.A.
- ◆ Alle Studiengänge der HFU

## ► **Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende**

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Dr. Norbert Schnell

Hauptamtlich Lehrend:

### **a) Interfacedesign in Music**

- ◆ Prof. Dr. Norbert Schnell
- ◆ Dr. Joachim Gossmann

## ► Literatur

### a) Interfacedesign in Music

- ◆ E.R. Miranda and M.M. Wanderley: *New Digital Musical Instruments: Control and Interaction Beyond the Keyboard*, 2006, ISBN: 9780895795854
- ◆ Alberto de Campo, Hauke Egermann, Sarah-Indriyati Hardjowirogo, Stefan Weinzierl, Till Bovermann (eds.): *Musical Instruments in the 21st Century – Identities, Configurations, Practices*, 2016, ISBN: 9789811029516
- ◆ Alexander Refsum Jensenius, Michael J. Lyons: *A NIME Reader – Fifteen Years of New Interfaces for Musical Expression*, 2017, ISBN: 9783319472140
- ◆ Mike Cook: *Arduino Music and Audio Projects*, 2015, ISBN: 9781484217214
- ◆ Allan Seago, Katie Wilkie, Paul Mulholland, Simon Holland (eds.): *Music and Human-Computer Interaction*, 2013, ISBN: 9781447129905
- ◆ Marc Leman, Micheline Lesaffre, Pieter-Jan Maes (eds.): *The Routledge Companion to Embodied Music Interaction*, 2017, ISBN: 9781317219736

## Live GLFtv

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-28-2749	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1
<hr/>					
<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>	
a) Live GLFtv	Deutsch	4 SWS / 45h	135h	15	

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Konzeptionen für Live-Sendungen und Live-Sendetechnik kennenlernen.
- ◆ Methoden der Bildgestaltung und Dramaturgie für Medienproduktionen kennenlernen.

#### **Verstehen**

- ◆ im Team eine Konzeption für Live-Sendungen entwickeln.
- ◆ Methoden der Bildgestaltung und Dramaturgie auf Konzepte für eigene Medienproduktionen anwenden.

#### **Anwenden**

- ◆ sich in mindestens einen Aufgabenbereich einarbeiten (Sendeleitung, Moderation, Kamera, Licht, Bildregie, Tonregie, Trailer, Chat, Social Media).
- ◆ Medienproduktionen nach selbst erarbeiteten Drehplänen umsetzen.

#### **Analyse**

- ◆ Sendeeinhalte für den eigenen Arbeitsbereich aufbereiten.
- ◆ selbst gedrehte Medienproduktionen dramaturgisch und zuschauerorientiert montieren.

#### **Synthesis**

- ◆ Live-TV-Sendungen praktisch umsetzen.
- ◆ eigene crossmediale Medienproduktionen zur Veröffentlichung umsetzen.

## Evaluation

- ◆ den Sendemitschnitt kritisch reflektieren und bewerten.
- ◆ die eigene Medienkonzeption kritisch reflektieren und bewerten.

## ► Inhalt

### a) Live GLFtv

- ◆ Sendeplanung
- ◆ Sendeleitung
- ◆ Moderation/Interview
- ◆ Kamera
- ◆ Bildregie/Tonregie
- ◆ Sendebegleitung Social Media
- ◆ Interaktion
- ◆ Storytelling
- ◆ Drehplanung

## ► Lehrformen

### a) Live GLFtv

- ◆ Seminar

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Live GLFtv

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Live GLFtv

- ◆ Praktische Arbeit (A) *Prüfungsleistung* 6 LP

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Live GLFtv

- ◆ Prof. Christian Fries

## ► Literatur

### a) Live GLFtv

- ◆ Schomers, Michael: Der kurze TV-Beitrag (Praktischer Journalismus), 2012
- ◆ Vinzens, Peter: So geht Fernsehen! Ein Leitfaden für Profis und die, die es werden wollen, 2015
- ◆ Raschke, Heiko: Szenische Auflösung: Inszenieren für die Kamera (Praxis Film), 2018
- ◆ Lanzenberger, Wolfgang: Live-TV: Produzieren und senden in Echtzeit (Praxis Film), 2015
- ◆ Schettler, Falk: Das stärkste Bild zuerst: Filmgestaltung für TV-Journalisten, 2013
- ◆ Vollmann, Stefanie: Videojournalisten als Storyteller: Eine Chance für neue authentische Narrationsformen in der TV-Landschaft, 2018

## Performance Marketing

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-28-2524	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Performance Marketing	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	25

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### Verstehen

- ◆ verschiedene Disziplinen des Performance Marketings im Hinblick auf die Zielsetzung vergleichen.
- ◆ mindestens drei verschiedene Werbemöglichkeiten die Google anbietet auseinanderhalten.

#### Anwenden

- ◆ den Erfolg von Performance Marketing Kampagnen anhand von Key Performance Indikatoren bewerten.

#### Analyse

- ◆ Webseiten in Bezug auf Usability und SEO-Tauglichkeit analysieren.

#### Synthesis

- ◆ ein grundlegendes KPI Framework zur Messung der Kampagnenperformance entwickeln.
- ◆ Optimierungsmaßnahmen in den Bereichen SEO, SEA und Conversion Optimization entwickeln.

#### Evaluation

- ◆ bestehende Online Marketing Kampagnen kritisch hinterfragen in Bezug auf Zielvorgabe und Zielerreichung (Effektivität / Effizienz).

## ► Inhalt

### a) Performance Marketing

- ◆ Online Marketing im Allgemeinen
- ◆ Werbung und Marketing in und mit Suchmaschinen – schwerpunktmäßig Google
- ◆ Kennzahlen und Kenngrößen im Onlinemarketing, Ziele und Strategien von Online Marketing Kampagnen
- ◆ Conversion Optimization: Website, Landingpage, Kategorie- & Detailseiten, der Check-out Prozess
- ◆ SEO – Suchmaschinenoptimierung
- ◆ Optimierung bestehender Google AdWords Accounts
- ◆ Vergütungsmodelle in der Zusammenarbeit von Agenturen und werbetreibenden Unternehmen
- ◆ Weitere Werbeformen in und mit Google (z.B. Google Display Network – GDN, Product Listed Ads – PLA, Google Local etc.)

## ► Lehrformen

### a) Performance Marketing

- ◆ Vorlesung, Übung, Gruppenarbeit

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Performance Marketing

- ◆ Nur Studierende ab dem 4. Semester

## ► Prüfungsformen

### a) Performance Marketing

- ◆ Semesterbegleitende Präsentation (sbP) *Studienleistung* 3 LP

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Dr. Christoph Zydorek

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Performance Marketing

- ◆ Marcus Koch

## ► Literatur

### a) Performance Marketing

- ◆ Fischer, Mario: Website Boosting 2.0: Suchmaschinen-Optimierung, Usability, Online-Marketing, ISBN-13: 978-3826617034
- ◆ [www.google.com/analytics/learn/](http://www.google.com/analytics/learn/)
- ◆ [support.google.com/adwords/?hl=en#topic=3119071](http://support.google.com/adwords/?hl=en#topic=3119071)
- ◆ [moz.com/blog](http://moz.com/blog)
- ◆ [www.kaushik.net/avinash/](http://www.kaushik.net/avinash/)
- ◆ Croll, Alistair; Yoskovitz, Benjamin: Lean Analytics: Use Data to Build a Better Startup Faster, ISBN-13: 978-1449335670

## Recht der digitalen Medien

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-28-2707	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Recht der digitalen Medien	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	25

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ die Struktur der für die digitalen Medien relevanten deutschen Gesetze beschreiben.

#### **Verstehen**

- ◆ die grundlegenden Regelungen des Rechts der digitalen Medien verstehen.

#### **Anwenden**

- ◆ gesetzliche Anspruchsgrundlagen auf einfache Sachverhalte prüfen.

#### **Analyse**

- ◆ komplexe Sachverhalte in Grundzügen in die rechtlich relevanten Sachverhalte aufschlüsseln und die Rechtsbeziehungen der Beteiligten ermitteln.

#### **Synthesis**

- ◆ Rechtsprobleme erkennen und einfache Softwareverträge rechtskonform gestalten.

#### **Evaluation**

- ◆ die Erfolgsaussichten einer einfachen gerichtlichen Streitigkeit bewerten.

## ► Inhalt

### a) Recht der digitalen Medien

- ◆ Einführung in die einzelnen Vertragsarten (Sonderstatus Lizenzvertrag)
- ◆ Überblick über die gewerblichen Schutzrechte des geistigen Eigentums:
  - Patentrecht
  - Markenrecht
  - Urheberrecht und KUG (Recht am eigenen Bild)
  - Designrecht
  - Ggf. Wettbewerbsrecht (UWG)

## ► Lehrformen

### a) Recht der digitalen Medien

- ◆ Vorlesung

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Recht der digitalen Medien

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Recht der digitalen Medien

- ◆ Klausur (K)

*Prüfungsleistung*

3 LP

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Recht der digitalen Medien

- ◆ Marion Plum

## ► Literatur

### a) Recht der digitalen Medien

- ◆ Gesetzestexte sind Pflichtliteratur. Bitte diese unbedingt anschaffen, da die Vorlesung ohne die aktive Arbeit mit Gesetzen nicht durchführbar ist.
- ◆ Bürgerliches Gesetzbuch BGB, z.B. Beck-Texte im dtv (Auflage egal)
- ◆ Patentgesetz
- ◆ Markengesetz
- ◆ Urheberrechtsgesetz
- ◆ KunstUrhG
- ◆ Designgesetz
- ◆ UWG, z.B. Vorschriftensammlung Eckart/Klett Wettbewerbsrecht
- ◆ Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht beim C.F. Müller Verlag oder einzeln über Beck-Texte im dtv (Auflage jeweils egal)

## Schreibwerkstatt – Professionelles Texten

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-28-2788	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Schreibwerkstatt – Professionelles Texten	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	15

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Ideen zu Papier bringen, Schreibstil, Wortschatz, Ausdrucksfähigkeit verbessern, verschiedene Textarten kennenlernen sowie Inhalte finden und strukturieren.
- ◆ dramaturgische Kenntnisse (wie z.B. Dreiakter, Heldenreise) anwenden.

#### **Verstehen**

- ◆ eine Text-Konzeption entwickeln und schlüssig sprachlich begründen.

#### **Anwenden**

- ◆ Texte für unterschiedliche Zielgruppen erstellen.

### ► **Inhalt**

#### **a) Schreibwerkstatt – Professionelles Texten**

- ◆ Erzählformate
- ◆ Konflikte und Spannung erzeugen
- ◆ Emotionen
- ◆ Leitideen und Themen entwickeln
- ◆ Storytelling und Medienstrategie
- ◆ Schreibstil

## ► Lehrformen

### a) Schreibwerkstatt – Professionelles Texten

- ◆ Seminar

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Schreibwerkstatt – Professionelles Texten

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Schreibwerkstatt – Professionelles Texten

- ◆ Praktische Arbeit (A)

*Prüfungsleistung*

3 LP

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.
- ◆ Medieninformatik M.Sc.
- ◆ Design Interaktiver Medien M.A.
- ◆ Alle Studiengänge der HFU

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Christian Fries

Hauptamtlich Lehrend:

## a) Schreibwerkstatt – Professionelles Texten

- ◆ N.N. N.N.

## ► Literatur

### a) Schreibwerkstatt – Professionelles Texten

- ◆ Schneider, Wolf: Deutsch für Kenner, Piper 1996, 5. Auflage 2009
- ◆ Schneider, Wolf: Deutsch für junge Profis, Rowolt Taschenbuch 2011
- ◆ Laue, Mara: Von der Idee zum fertigen Text, BoD Norderstedt, 2011
- ◆ Clark, Roy Peter: 50 Werkzeuge für gutes Schreiben, Autorenhaus Verlag Berlin, 2009
- ◆ Englert, Silvia: Autorenhandbuch, Autorenhaus Verlag Berlin, 2012
- ◆ Frey, James, N.: Wie man einen verdammt guten Roman schreibt, Emons Verlag, 1994

## Selbstorganisation – das richtige Zeitmanagement

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-28-2773	90 h	3	Variabel	WiSe	1
<hr/>					
<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>	
a) Selbstorganisation – das richtige Zeitmanagement	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	12	

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ erkennen, warum Zeitmanagement wichtig ist.

#### **Verstehen**

- ◆ Prozesse des Zeitmanagement verstehen und beurteilen.

#### **Anwenden**

- ◆ optimale Arbeitsplanung, -vorbereitung und -durchführung kennen lernen.

#### **Analyse**

- ◆ Methoden und Techniken des Zeitmanagements anwenden.

#### **Synthesis**

- ◆ Unterschiedliche Techniken mit Blick auf die eigene Arbeitsweise bewerten, analysieren und für sich entwickeln.

## ► Inhalt

### a) Selbstorganisation – das richtige Zeitmanagement

- ◆ Der eigene Arbeitsstil (Stärken/Schwächen erkennen, Tätigkeits-/ Zeitanalyse, Zeiteinteilung optimieren)
- ◆ Bedeutung von Zielen
- ◆ Prioritäten setzen
- ◆ Einsatz von einfachen Hilfsmitteln
- ◆ Zielformulierung
- ◆ Aktivitätenplant
- ◆ Störfaktoren erkennen
- ◆ Effektivität und Effizienz steigern

## ► Lehrformen

### a) Selbstorganisation – das richtige Zeitmanagement

- ◆ Vorlesung (V)

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Selbstorganisation – das richtige Zeitmanagement

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Selbstorganisation – das richtige Zeitmanagement

- ◆ Praktische Arbeit (A)

*Prüfungsleistung*

3 LP

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.

## ► **Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende**

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrend:

### **a) Selbstorganisation – das richtige Zeitmanagement**

- ◆ Prof. Michael Hoyer

## ► **Literatur**

### **a) Selbstorganisation – das richtige Zeitmanagement**

- ◆ Covey, Stephen R. – Die 7 Wege zur Effektivität
- ◆ Covey, Stephen R. – Der Weg zum Wesentlichen
- ◆ Küstenmacher, Werner Tiki; Seiwert, Lothar: Simplify your life

## Typografie 1

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-28-2514	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1
<hr/>					
<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>	
a) Typografie 1	Deutsch	4 SWS / 45h	135h	18	

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ die wichtigsten typografischen Grundlagen erkennen.

#### **Verstehen**

- ◆ typografische Gestaltungen anfertigen.

#### **Anwenden**

- ◆ Schriftarten unterscheiden und Klassifikation anwenden.

#### **Analyse**

- ◆ Satz beurteilen und selber mit Layoutprogrammen umsetzen.

#### **Synthesis**

- ◆ typografische Logos für diverse Anwendungen erstellen.

#### **Evaluation**

- ◆ sich mit den Grundlagen und Voraussetzungen von Schrift und Typografie auseinandersetzen.

## ► Inhalt

### a) Typografie 1

- ◆ Klassifikation
- ◆ Schriftfamilien und Schnitte
- ◆ Schriftkonstruktion
- ◆ Lesetypografie
- ◆ Buchstabenanatomie
- ◆ Antiqua, Grotesk und modern
- ◆ Satz
- ◆ Bildschirmtypografie
- ◆ Layout
- ◆ Typografische Logos

## ► Lehrformen

### a) Typografie 1

- ◆ Vorlesung, Seminar

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Typografie 1

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Typografie 1

- ◆ Praktische Arbeiten (A)

*Prüfungsleistung*

6 LP

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Christian Fries

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Typografie 1

- ◆ Sören Comes

## ► Literatur

### a) Typografie 1

- ◆ Wilberg, Werner: Lesetypographie, Mainz, 1996
- ◆ Weidemann, Kurt: Wo der Buchstabe das Wort führt, Ostfildern, 1997
- ◆ Spiekermann, Erik: Ursache und Wirkung, Berlin, 1994
- ◆ Rüegg, Ruedi: Typografische Grundlagen, Handbuch für Technik und Gestaltung, Zürich, 1972
- ◆ Zuffo, Dario: Grundlagen der visuellen Gestaltung, Zürich, 1990

## Web-Analytics und User Research

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-28-2785	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Web-Analytics	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	20
b) UX Research	Deutsch	2 SWS / 22.5h	67.5h	20

### ► Lernergebnisse:

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ die grundlegenden Prozesse und Methoden des User Testings benennen.
- ◆ die wesentlichen Unterschiede zwischen Metriken und Dimensionen sowie weitere Grundlagen von Google Analytics erkennen.

#### **Verstehen**

- ◆ die richtigen quantitativen und qualitativen Methoden für den richtigen Anwendungszweck anwenden.

#### **Anwenden**

- ◆ Daten aus einer vorherigen Analyse zielgruppenspezifisch auswerten und aufbereiten.
- ◆ die Methoden UX Testing und Online Umfrage entwickeln und umsetzen.

#### **Analyse**

- ◆ Ergebnisse aus den Analysen auswerten.

#### **Synthesis**

- ◆ die Ergebnisse von quantitativen und qualitativen Testings kombinieren, um aussagekräftige Handlungsempfehlungen zu erstellen.
- ◆ Analytics-Daten interpretieren und mit anderen Metriken und Dimensionen kombinieren.

#### **Evaluation**

- ◆ Ergebnisse zielgruppenspezifisch präsentieren und auf kritische Gegenfragen antworten.

## ► Inhalt

### a) Web-Analytics

- ◆ Grundlagen der Webanalyse (Metriken, Dimensionen, Standardreports)
- ◆ Trackingmöglichkeiten, Implementierung und Datenerhebung
- ◆ Fortgeschrittene Webanalyse (Segmentierung, Dashboards, Ziele und individuelles Reporting)
- ◆ Anwendung von Google Analytics in der Webanalyse
- ◆ Analytics als Basis zur Performance-Optimierung
- ◆ Conversion und Usability
- ◆

### b) UX Research

- ◆ Basics User Centered Design-Prozess
- ◆ Research Basics
- ◆ Methodenkompetenz Research
- ◆ Rekrutierung von Probanden
- ◆ Erstellung Leitfaden
- ◆ Bedienung Aufnahmesoftware für Testings
- ◆ Ergebnisse auswerten
- ◆ Regelmäßige praktische Anwendungen des Gelernten

## ► Lehrformen

### a) Web-Analytics

- ◆ Online-Lehrveranstaltung, Gruppenarbeit

### b) UX Research

- ◆ Online-Lehrveranstaltung, Gruppenarbeit

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Web-Analytics

- ◆ Keine

### b) UX Research

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Web-Analytics

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) (50%), *Studienleistung* 3 LP  
Semesterbegleitende Präsentation (sbP) (50%)

### b) UX Research

- ◆ Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) (50%), *Prüfungsleistung* 3 LP  
Semesterbegleitende Präsentation (sbP) (50%)

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Dr. Christoph Zydorek

Hauptamtlich Lehrend:

## a) Web-Analytics

- ◆ Marc Schweickhardt

## b) UX Research

- ◆ Marc Schweickhardt

## ► Literatur

### a) Web-Analytics

- ◆ Hassler, Marco: Web Analytics: Metriken auswerten, Besucherverhalten verstehen, Website optimieren
- ◆ Aden, Timo: Google Analytics: Implementieren. Interpretieren. Profitieren
- ◆ Kaushik, Avinash: Web Analytics 2.0: The Art of Online Accountability and Science of Customer Centricity

### b) UX Research

- ◆ Nunnaly, Brad; Farkas, David: UX Research: Practical Techniques for Designing Better Products, O'Reilly UK, 2016, ISBN: 978-1491951293
- ◆ Marsh, Stephanie: User Research: A Practical Guide to Designing Better Products and Services, Kogan Page, 2018, ISBN: 978-0749481049

## Zeichnen 1

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-28-2531	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1

<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>
a) Zeichnen 1	Deutsch	4 SWS / 45h	135h	20

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Grundlagenwissen anwenden.

#### **Verstehen**

- ◆ zeichnerische Abbildungen anfertigen.

#### **Anwenden**

- ◆ eine zeichnerische Konzeption (Storyboard) entwickeln.

#### **Analyse**

- ◆ differenzierte Wahrnehmungsaufgaben lösen.

#### **Synthesis**

- ◆ differenzierte Bildgestaltungen erkennen und eigenständig Zeichnungen aus der Vorstellung anfertigen.

## ► Inhalt

### a) Zeichnen 1

- ◆ Sachzeichnen
- ◆ Perspektive
- ◆ Feder und Tusche
- ◆ Skribble
- ◆ Beobachtungsgabe trainieren und steigern
- ◆ Blickwinkel
- ◆ Menschen zeichnen
- ◆ Beurteilen von grafischen Arbeiten

## ► Lehrformen

### a) Zeichnen 1

- ◆ Seminar

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Zeichnen 1

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Zeichnen 1

- ◆ Praktische Arbeiten (A)

*Prüfungsleistung*

6 LP

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Christian Fries

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Zeichnen 1

- ◆ Alexandra Junge

## ► Literatur

### a) Zeichnen 1

- ◆ Edwards, Betty: Garantiert zeichnen lernen. Das Geheimnis der rechten Hirnhemisphäre, 1982
- ◆ Binnig, Gerd: Aus dem Nichts. Über die Kreativität von Natur und Mensch, München, 1989
- ◆ Gray, Peter: Zeichnen lernen. Praktisches Handbuch für den angehenden und fortgeschrittenen Zeichner, Köln, 2006

## Zeichnen 2, Figürliches Zeichnen und Storyboard Design

<b>Kennnummer:</b>	<b>Workload:</b>	<b>Credits:</b>	<b>Studiensemester:</b>	<b>Häufigkeit:</b>	<b>Dauer:</b>
DM-28-2771	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1
<hr/>					
<b>Veranstaltung:</b>	<b>Sprache:</b>	<b>Kontaktzeit:</b>	<b>Selbststudium:</b>	<b>Gruppengröße:</b>	
a) Zeichnen 2, Figürliches Zeichnen und Storyboard Design	Deutsch	4 SWS / 45h	135h	15	

### ► **Lernergebnisse:**

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie

#### **Wissen / Kenntniss**

- ◆ Storyboards schnell und sicher skizzieren.

#### **Verstehen**

- ◆ Figuren im räumlichen Kontext zeichnen und dabei gestalterische Mittel wie Perspektive, Bildkomposition und Bildeinstellung bewusst einsetzen.

#### **Anwenden**

- ◆ Vorgegebene Drehbuchvorlagen in Storyboards umsetzen.

#### **Analyse**

- ◆ ein Gefühl für die Atmosphäre von Drehbuchtexten entwickeln und daraus eine angemessene zeichnerische Umsetzung entwickeln.

#### **Synthesis**

- ◆ angewandte Zeichnungen aus der Vorstellung erstellen.

## ► Inhalt

### a) Zeichnen 2, Figürliches Zeichnen und Storyboard Design

- ◆ Figürliches Zeichnen:
  - Proportionen der männlichen und weiblichen Figur
  - Kinder verschiedener Altersstufen
  - Verkürzung, Verkrümmung und Bewegung
  - Zeichentechnik
- ◆ Storyboards Zeichnen:
  - Figur im räumlichen Kontext
  - Szenen skizzieren
  - Kamerabewegungen und Szenenwechsel
  - Bildkomposition und Bildwirkung
  - Bildeinstellungen
  - Stimmige Settings anlegen

## ► Lehrformen

### a) Zeichnen 2, Figürliches Zeichnen und Storyboard Design

- ◆ Seminar

## ► Teilnahmevoraussetzungen

### a) Zeichnen 2, Figürliches Zeichnen und Storyboard Design

- ◆ Keine

## ► Prüfungsformen

### a) Zeichnen 2, Figürliches Zeichnen und Storyboard Design

- ◆ Praktische Arbeiten (A)

*Prüfungsleistung*

6 LP

## ► Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- ◆ Medieninformatik B.Sc.
- ◆ OnlineMedien B.Sc.
- ◆ Medienkonzeption B.A.
- ◆ Musikdesign B.Mus.

## ► Modulbeauftragte\*r und hauptamtliche Lehrende

Modulbeauftragte\*r:

- ◆ Prof. Christian Fries

Hauptamtlich Lehrend:

### a) Zeichnen 2, Figürliches Zeichnen und Storyboard Design

- ◆ Prof. Christian Fries
- ◆ Alexandra Junge

## ► Literatur

### a) Zeichnen 2, Figürliches Zeichnen und Storyboard Design

- ◆ Bammes, Gottfried: Die Gestalt des Menschen: Lehr- und Handbuch der Künstleranatomie, Christophorus Verlag, 4. Auflage, 2009
- ◆ Christiano, Giuseppe: Storyboard Design. Grundlagen, Übungen, Techniken. Ein Kurs für Illustratoren, Regisseure, Produzenten und Drehbuchautoren, Stiebner, 1. Auflage, 2008