

MODULHANDBUCH MEDIENINFORMATIK (B.SC.)

SPO 14



Studiendekan: Prof. Dr. Ullrich Dittler

Fakultät Digitale Medien

Robert-Gerwig-Platz 1 - 78120 Furtwangen

HOCHSCHULE
FURTWANGEN
UNIVERSITY



§ 43 Bachelorstudiengang Medieninformatik

- (1) Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss erforderlichen Lehrveranstaltungen im Pflicht- und Wahlpflichtbereich einschließlich des Praktischen Studiensemesters beträgt 210 Leistungspunkte.
- (2) 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).
- (3) Das dritte Lehrplansemester ist Praktisches Studiensemester. Zu beachten sind die entsprechenden Informationen auf dem Merkblatt und dem Antragsformular des Studiengangs Medieninformatik über das Praktische Studiensemester.
- (4) Das Projektstudium kann nicht vorgezogen werden.
- (5) 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 MI-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 in beliebigen Semestern belegt werden. Die Lehrplansemesterzuordnung ist eine Empfehlung der Fakultät Digitale Medien im Hinblick auf den studentischen Workload. Für das Grundstudium ist, aufgrund des vorgegebenen Workloads, der Besuch von studienbegleitenden Tutorien der Wahlpflichtmodul-Belegung vorzuziehen.
 - c) Lehrveranstaltungsangebote außerhalb der Fakultät Digitale Medien können ebenfalls angerechnet werden, sofern diese nach der Empfehlung einer Lehrperson vom Fakultätsprüfungsausschuss zugelassen werden, vertreten durch die Prodekanin / den Prodekan für Lehre.
 - 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.
- (6) Bezuglich 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.

Modulhandbuch Medieninformatik B.Sc.

Fakultät Digitale Medien - Teil 1: SPO (Besonderer Teil)

Tabelle 1: Modulstruktur

Modul/ Semester	1	2	3	4	5
7	Thesis			Wahlpflichtmodul 5	Wahlpflichtmodul 6
6	IT- und Medien- Produktmanagement	Fremdsprachenmodul	Wahlpflichtmodul 2	Wahlpflichtmodul 3	Wahlpflichtmodul 4
5	Projektstudium	Verteilte Anwendungen	Digitale Medienproduktion	Wahlpflichtmodul 1	
4		Kommunikations-Systeme	Softwaredesign	Grafische Datenverarbeitung	
3	Praktisches Studiensemester				
2	Mathematik und Simulation	Medienwirtschaft	Grundlagen Interaktiver Systeme	User Experience Design	Computergrafik
1	MINT-Grundlagen	Allgemeine Betriebswirtschaftslehre	Programmierung	Grundlagen Mediengestaltung	Medientechnik

Tabelle 2: Grundstudium Medieninformatik (1. - 2. Lehrplansemester)

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungs- leistung	Studien- leistung	Leistungs- punkte
1 . Lehrplansemester						30
MINT-Grundlagen (6 LP)						
	Mathematik in Medien und Informatik	V	2			
	Physik in Medien und Informatik	S	1		1sbR	1
	MINT-Praktikum	P	1			
	Modulprüfung MINT-Grundlagen	Pr		1K		5
Allgemeine Betriebswirtschaftslehre (6 LP)						
	Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre	V	2			
	Grundlagen der Unternehmensgründung	V	2		1sbA	2
	Modulprüfung Allgemeine Betriebswirtschaftslehre	Pr		1K		4
Programmierung (6 LP)						
	Programmierung, Vorlesung	V	2			
	Programmierung, Praktikum	P	2		1sbA	3
	Modulprüfung Programmierung	Pr		1K		3

Modulhandbuch Medieninformatik B.Sc.

Fakultät Digitale Medien - Teil 1: SPO (Besonderer Teil)

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungs-punkte
Grundlagen Mediengestaltung (6 LP)						
	Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung	V	2			
	Grundlagen Mediengestaltung, Praktikum	P	2		1sbA	2
	Medienpsychologie	V	2			
	Modulprüfung Grundlagen Mediengestaltung	Pr		1K		4
Medientechnik (6 LP)						
	Audiotechnik	V	2			
	Medientechnik, Praktikum	P	2		1sbA	2
	Videotechnik	V	2			
	Modulprüfung Medientechnik	Pr		1K (120 Min.)		4
2 . Lehrplansemester						30
Mathematik und Simulation (6 LP)						
	Mathematik und Simulation, Vorlesung	V	2			
	Mathematik und Simulation, Praktikum	P	1			
	Mathematik und Simulation, Seminar	S	1		1sbR	2
	Modulprüfung Mathematik und Simulation	Pr		1K		4
Medienwirtschaft (6 LP)						
	Marketing	V	2			
	Medienökonomie	V	2			
	Modulprüfung Medienwirtschaft	Pr		1K		6
Grundlagen Interaktiver Systeme (6 LP)						
	Grundlagen Interaktiver Systeme, Vorlesung	V	2			
	Grundlagen Interaktiver Systeme, Praktikum	P	2		1sbA	3
	Modulprüfung Grundlagen Interaktiver Systeme	Pr		1K		3
User Experience Design (6 LP)						
	User Experience Design, Vorlesung	V	2	1K		3
	User Experience Design, Seminar	S	2	1sbA		3
Computergrafik (6 LP)						
	Computergrafik, Vorlesung	V	2	1K		3
	Computergrafik, Praktikum	P	2		1sbA	3
Gesamt						60

Modulhandbuch Medieninformatik B.Sc.

Fakultät Digitale Medien - Teil 1: SPO (Besonderer Teil)

Tabelle 3: Hauptstudium Medieninformatik (3. - 7. Lehrplansemester)

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungspunkte
3 . Lehrplansemester						30
Praktisches Studiensemester (30 LP)						
Praktisches Studiensemester					1sbB	28
Seminar Praktisches Studiensemester	S	2			1R	2
4 . Lehrplansemester						30
Projektstudium (Teil 1) (12 von 24 LP)¹						
Projekt (Teil 1)	Pj	2	1A			9
Projektmanagement und Soft Skills	S	2			1sbA	2
Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben	S	1			1sbA	1
Kommunikations-Systeme (6 LP)						
Kommunikationssysteme, Vorlesung	V	2	1K			3
Kommunikationssysteme, Praktikum	P	2			1sbA	3
Softwaredesign (6 LP)						
Softwaredesign, Seminar	S	2	1M			3
Softwaredesign, Praktikum	P	2			1sbA	3
Grafische Datenverarbeitung (6 LP)						
Grafische Datenverarbeitung, Vorlesung	V	4				
Grafische Datenverarbeitung, Übung	Ü	2			1sbA	3
Modulprüfung Grafische Datenverarbeitung	Pr		1K			3
5 . Lehrplansemester						30
Projektstudium (Teil 2) (12 von 24 LP)¹						
Projekt (Teil 2)	Pj	2	1A (90%), 1sbPN (10%)			12
Verteilte Anwendungen (6 LP)						
Verteilte Anwendungen, Vorlesung	V	2				
Verteilte Anwendungen, Praktikum	P	2			1sbA	3
Modulprüfung Verteilte Anwendungen	Pr		1K			3

Modulhandbuch Medieninformatik B.Sc.

Fakultät Digitale Medien - Teil 1: SPO (Besonderer Teil)

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungsleistung	Studienleistung	Leistungs-punkte
Digitale Medienproduktion (6 LP)						
	Digitale AV-Technik	V	2			
	Datenverarbeitung in der Medienproduktion	S	2	1sbA		4
	Modulprüfung Digitale Medienproduktion	Pr		1K		2
Wahlpflichtmodul 1 (6 LP)						
	Wahlpflichtmodul 1, siehe (5)			PL	SL	6
6 . Lehrplansemester						
IT- und Medien-Produktmanagement (6 LP)						
	IT- und Online-Produktmanagement	V	3			
	Management von Medienprodukten	V	3			
	Modulprüfung IT- und Medien-Produktmanagement	Pr		1K		6
Fremdsprachenmodul (6 LP)²						
	Fremdsprache 1	S	2	1sbA (50%), 1K (50%)		3
	Fremdsprache 2	S	2	1K (50%), 1sbA (50%)		3
Wahlpflichtmodul 2 (6 LP)						
	Wahlpflichtmodul 2, siehe (5)			PL	SL	6
Wahlpflichtmodul 3 (6 LP)						
	Wahlpflichtmodul 3, siehe (5)			PL	SL	6
Wahlpflichtmodul 4 (6 LP)						
	Wahlpflichtmodul 4, siehe (5)			PL	SL	6
7 . Lehrplansemester						
Thesis (18 LP)						
	Bachelorarbeit			1T		12
	Thesis Seminar	S	2		1PN	6
Wahlpflichtmodul 5 (6 LP)						
	Wahlpflichtmodul 5, siehe (5)			PL	SL	6

Modul	Lehrveranstaltung	Art	Umfang (SWS)	Prüfungs- leistung	Studien- leistung	Leistungs- punkte
Wahlpflichtmodul 6 (6 LP)						
	Wahlpflichtmodul 6, siehe (5)			PL	SL	6
Gesamt						150

¹ 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.

² 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.

Allgemeine Betriebswirtschaftslehre

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2015-2606	180 h	6	1	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	55
b) Grundlagen der Unternehmensgründung		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	55

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Betrieb und Markt im Kontext des marktwirtschaftlichen Wirtschaftssystems erklären (Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre).
- die zentralen Schritte auf dem Weg zur Unternehmensgründung (inkl. Eigenkapitalbeschaffung / Fremdfinanzierung) sowie die Grundidee der dynamischen Investitionsrechnung wiedergeben (Grundlagen der Unternehmensgründung).

Verstehen:

- allgemeine BWL, spezielle BWL (insbesondere Medienbetriebswirtschaft) und VWL als wissenschaftliche Disziplinen voneinander abgrenzen, wichtige betriebswirtschaftliche Grundbegriffe darstellen (u.a. Wirtschaftskreislauf und Funktionsweise von Märkten inkl. typischer Eigenschaften von Anbietern und Nachfragern) sowie Funktionen, Aufgaben und Tätigkeiten des Managements (inkl. Management-Prozess und zentraler Führungskonzepte / -instrumente) im Kontext der Unternehmensorganisation (Stellen- und Abteilungsbildung sowie Entscheidungsdelegation) erläutern (Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre).
- die Wahl der Rechtsform nach juristischen und fiskalischen Kriterien in ihren Grundzügen beschreiben (Grundlagen der Unternehmensgründung).

Anwenden:

- sinnvolle Zielformulierungen in Unternehmenskontexten vornehmen (Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre).
- Geschäftsideen entwickeln und einfache Geschäftspläne aufstellen (Grundlagen der Unternehmensgründung).

Inhalte

a) Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre

- Allgemeine BWL, spezielle BWL (insbesondere Medienbetriebswirtschaft), VWL
- Wirtschaftskreislauf, Märkte, Marktteilnehmer
- Unternehmensorganisation (inkl. Stellenbildung, Abteilungsbildung, Entscheidungsdelegation)
- Funktionen, Aufgaben und Tätigkeiten des Managements (inkl. Führungskonzepte und -instrumente)
- Management-Prozess, inkl. Zielbildung, Planung (strategische, taktische, operative), Entscheidung, Kontrolle

b) Grundlagen der Unternehmensgründung

- Geschäftsidee, Geschäftsplan und Eigenkapitalbeschaffung bzw. Fremdfinanzierung
- Grundlagen der dynamischen Investitionsrechnung
- Unternehmensgründung und Gewerbeanmeldung
- Rechtsformen (u.a. Einzelunternehmung, OHG, KG, GmbH, AG, UG)
- Steuerarten (u.a. Einkommenssteuer, Körperschaftssteuer, Solidaritätszuschlag, Gewerbesteuer)

Lehrformen

a) Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre

- Vorlesung

b) Grundlagen der Unternehmensgründung

- Vorlesung, Gruppenarbeit

Teilnahmevoraussetzungen

a) Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre

- Keine

b) Grundlagen der Unternehmensgründung

- Keine

Prüfungsformen

a) Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | 4 |
|---|---------------------------|---|

b) Grundlagen der Unternehmensgründung

- | | | |
|---|---------------------------|------------------------|
| - Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | Siehe Veranstaltung a) |
| - Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) | Studienleistung (in LP): | 2 |

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 14)
- OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 14)
- Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 15)
- Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 14)
- Games & Immersive Media (SPO-Version: 10)

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Jasmin Baumann

Hauptamtlich Lehrende:

a) Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre

- Prof. Dr. Alexander Maier

b) Grundlagen der Unternehmensgründung

- Prof. Dr. Alexander Maier

Literatur

a) Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre

- Wöhe, G.; Döring, A.: Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, 25. Auflage, Vahlen, München, 2013
- Wöhe, G.; Kaiser, H.; Döring, A.: Übungsbuch zur Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, 14. Auflage, Vahlen, München, 2013
- Schweitzer, M.; Baumeister, A.: Allgemeine Betriebswirtschaftslehre - Theorie und Politik des Wirtschaftens in Unternehmen, 11. Auflage, Erich Schmidt Verlag, Berlin, 2015
- Zydorek, C.: Einführung in die Medienwirtschaftslehre, Springer/Gabler, Wiesbaden, 2013
- Smith, A.: Der Wohlstand der Nationen (Original: An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations, 1776), Anaconda Verlag, Köln, 2013

b) Grundlagen der Unternehmensgründung

- Vogelsang, E.; Fink, C.; Baumann, M.: Existenzgründung und Businessplan: Ein Leitfaden für erfolgreiche Start-ups, 3. Auflage, Erich Schmidt Verlag, Berlin, 2015
- Thönen, F.: Erfolgreich Unternehmen gründen, Redline Verlag, München, 2015
- Michels, B.: Existenzgründung - Schritt für Schritt, Creative Space Independent Publishing Platform, o.A., 2013
- Küting, K. (Hrsg.): Saarbrücker Handbuch der Betriebswirtschaftlichen Beratung, 4. Auflage, nwb, Herne, 2007

Grundlagen Mediengestaltung

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2014-2493	180 h	6	1	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	37,5 h	120
b) Grundlagen Mediengestaltung, Praktikum		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	37,5 h	25
c) Medienpsychologie		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	37,5 h	120

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die Grundlagen gestalterischer Fragestellungen beurteilen.
- Theorien zur Medienrezeption kennen.

Verstehen:

- kreative Prozesse verstehen und selber erste Gestalarbeiten anfertigen.
- verstehen, wo wir als Rezipienten und als Produzenten auf wissenschaftliche Erkenntnisse aufbauen können.

Anwenden:

- erste Konzeptionen entwickeln und mit den Augen eines Gestalters Kreativarbeit beurteilen.
- medienpsychologische Theorien anwenden.

Analyse:

- Gestaltungsparameter untersuchen und Produktionsprozesse darstellen.
- medienpsychologische Prozesse analysieren.

Inhalte

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) Grundlagen Mediengestaltung, Praktikum

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

c) Medienpsychologie

- Mediennutzung
- Mediennutzungstheorien
- Geschichte der Medienpsychologie
- Lernen mit Medien
- Kommunikationsmodelle
- Massenkommunikationsmodelle
- Medienwirkung
- Informationsverarbeitung
- Instrumente der empirischen Medienpsychologie

Lehrformen

a) Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung

- Vorlesung

b) Grundlagen Mediengestaltung, Praktikum

- Übung

c) Medienpsychologie

- Vorlesung

Teilnahmevoraussetzungen

a) **Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung**

- Keine

b) **Grundlagen Mediengestaltung, Praktikum**

- Keine

c) **Medienpsychologie**

- Keine

Prüfungsformen

a) **Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung**

- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): 4

b) **Grundlagen Mediengestaltung, Praktikum**

- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): Siehe Veranstaltung a)
- Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) Studienleistung (in LP): 2

c) **Medienpsychologie**

- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): Siehe Veranstaltung a)

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Christian Fries

Hauptamtlich Lehrende:

a) Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung

- Prof. Christian Fries

b) Grundlagen Mediengestaltung, Praktikum

- Prof. Christian Fries
- Christoph Eberle

c) Medienpsychologie

- Prof. Dr. Ullrich Dittler

Literatur

a) Grundlagen Mediengestaltung, Vorlesung

- Fries, C.: Grundlagen der Mediengestaltung, 5. Auflage, Leipzig/München, 2016
- Arnheim, R.: Die Macht der Mitte, Köln, 1994
- Kandinsky, W.: Punkt und Linie zu Fläche, Bern, 1955

b) Grundlagen Mediengestaltung, Praktikum

- Siehe Veranstaltung a) und b)

c) Medienpsychologie

- Dittler, U.; Hoyer, M.: Social Networks. Die Revolution der Kommunikation, 2014
- Dittler, U.; Hoyer, M.: Aufwachsen in sozialen Netzwerken, 2012

Medientechnik (MIB)

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2017-2692	180 h	6	1	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Audiotechnik		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	37,5 h	60
b) Medientechnik, Praktikum (MIB)		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	37,5 h	20
c) Videotechnik (MIB)		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	37,5 h	36

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die A/V-technischen Voraussetzungen der computerbasierten Medienproduktion kennen und beherrschen.

Verstehen:

- die physikalischen A/V-Grundlagen in computerbasierten Medienanwendungen in Beziehung setzen.

Anwenden:

- die erworbenen theoretischen und technischen Kenntnisse auf konkrete Medienanwendungen übertragen.

Analyse:

- Aufgabenstellungen in computerbasierten Medienproduktionen erkennen und analysieren sowie deren Durchführung planen.

Synthese:

- einfache A/V-Produktionen durchführen.

Evaluation:

- etwaige Fehler im einfachen A/V-Produktionsprozess erkennen und korrigieren.
- sicher mit A/V-Produktionsequipment umgehen.

Inhalte

a) Audiotechnik

- Physikalische Grundlagen, Akustik
- Verzerrungen
- Auditive Wahrnehmung
- Pegel, Verbindungen, Normen
- Mikrofone
- Mischpult
- Digital Audio, PCM
- Signalbearbeitung, Effekte
- Surround Sound

b) Medientechnik, Praktikum (MIB)

- Studiotechnik/Studioaufbau, Sicherheitsunterweisung
- Lichtsetzen in Film und Computergrafik (CbT)
- Lichtsetzen Studio, Bluescreen, Beleuchtungsmessung
- Kameratraining1
- Mikrofone, Audiomischpult, DAW
- Kameratraining2
- Abschlußprojekt: Bluescreen-Aufnahme mit Chromakeying (bei grafischem Hintergrund)

c) Videotechnik (MIB)

- Licht und menschliche Helligkeits-/ Farbwahrnehmung
- Bildaufnahme-Technologien
- Bilderzeugungs-Technologien
- Bildübertragungs-Technologien
- Video-Signale
- Speicherungs- und computerbasierte Bearbeitungs-Techniken
- Von Analog nach Digital Video (gemeinsam mit Veranstaltung Audiotechnik)

Modulhandbuch Medieninformatik B.Sc.

Fakultät Digitale Medien - Teil 2: Pflichtmodule

Modul: Medientechnik (MIB)

Studiensemester: 1

Lehrformen

a) Audiotechnik

- Vorlesung

b) Medientechnik, Praktikum (MIB)

- Praktikum

c) Videotechnik (MIB)

- Vorlesung

Teilnahmevoraussetzungen

a) Audiotechnik

- Keine

b) Medientechnik, Praktikum (MIB)

- Keine

c) Videotechnik (MIB)

- Keine

Prüfungsformen

a) Audiotechnik

- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): 4

b) Medientechnik, Praktikum (MIB)

- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): Siehe Veranstaltung a)
- Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) Studienleistung (in LP): 2

c) Videotechnik (MIB)

- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): Siehe Veranstaltung a)

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Nikolaus Hottong

Hauptamtlich Lehrende:

a) Audiotechnik

- Prof. Matthias Reusch

b) Medientechnik, Praktikum (MIB)

- Prof. Nikolaus Hottong

c) Videotechnik (MIB)

- Prof. Nikolaus Hottong

Literatur

a) Audiotechnik

- HFU-Script 257 Audiotechnik
- Dickreiter, M.: Handbuch der Tonstudientechnik, Bd. 1 u. 2
- Görne, T.: Tontechnik, Fachbuchverlag Leipzig, 2011
- Watkinson, J.: An Introduction to Digital Audio, Focal Press, 2002

b) Medientechnik, Praktikum (MIB)

- Praktikumsunterlagen

c) Videotechnik (MIB)

- Schmidt, U.: Professionelle Videotechnik, Springer
- Poynton, C.: Digital Video and HDTV, Morgan Kaufmann Publishers, Second Edition 2012, zusätzlich: www.poynton.com
- Mullen, S.: A Broadcasters Guide to Camera & Lens Technology, Penton Media, 2011
- Webers, J.: Handbuch der Film- und Videotechnik

MINT-Grundlagen

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2015-2607	180 h	6	1	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Mathematik in Medien und Informatik		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	57,5 h	60
b) Physik in Medien und Informatik		Deutsch	1 SWS / 11,25 h	38,75 h	60
c) MINT-Praktikum		Deutsch	1 SWS / 11,25 h	38,75 h	20

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- geometrische und algebraische Fragestellungen präzise mithilfe der adäquaten Fachbegriffe artikulieren.
- zentrale Grundbegriffe der Optik sicher wiedergeben.

Verstehen:

- mathematische bzw. physikalische Sinnzusammenhänge und Beweiselemente bzw. Herleitungen erkennen, verstehen und wiedergeben.
- mathematische Beschreibungen physikalischer Phänomene (z.B. geometrisch-optisches paraxiales Arbeitsmodell für abbildende Systeme) verstehen.

Anwenden:

- Techniken der Vektorrechnung und der Matrixalgebra auf geometrische Probleme anwenden.
- Grundgesetze der Strahlenoptik auf einfache Kameraobjektivmodelle bzw. Fragestellungen der Fotografie anwenden.

Analyse:

- geometrische Standardprobleme in der Ebene und im Raum analysieren und unter den bereitgestellten Hilfsmitteln die jeweils adäquaten auswählen.
- angemessen ausgewählte physikalische Probleme selbstständig analysieren und beschreiben.

Synthese:

- ein geeignetes eingegrenztes, für die Medientechnik relevantes physikalisches Thema im Überblick darstellen.
- gemeinsame (algebraische) Strukturen in verschiedenen Bereichen erkennen und ausnutzen.

Evaluation:

- verschiedene Verfahren (z.B. zur Verknüpfung affiner Transformationen) hinsichtlich Übersichtlichkeit und Aufwand abwägen.

Inhalte

a) Mathematik in Medien und Informatik

- Trigonometrische Funktionen, Additionstheoreme
- Algebraische Strukturen: Gruppe, Ringe, Körper, Binärdarstellungen ganzer Zahlen
- Vektorrechnung; Koordinatendarstellungen von Punkten und Vektoren, Wechsel von Koordinatensystemen der Ebene
- Vektorrechnung; Skalarprodukt und Kreuzprodukt von Vektoren, orthogonale Projektionen
- Analytische Geometrie: Geraden in der Ebene und im Raum, Ebenen im Raum, Abstandsprobleme.
- Systeme linearer Gleichungen, Gauß-Verfahren
- Matrixalgebra, Matrixinversion
- Lineare Abbildungen, Matrixdarstellung linearer Abbildungen und Umkehrbarkeit von Abbildungen
- Affine Transformationen in der Ebene (z.B.: Spiegelungen, Drehungen, Scherungen, Skalierungen)
- Darstellung affiner Transformationen in homogenen Koordinaten; Verknüpfung affiner Transformationen, Symmetrietransformationen einfacher geometrischer Objekte

b) Physik in Medien und Informatik

- Physikalische Größen und Umrechnung von Einheiten, Größengleichungen
- Grundlagen geometrischer Optik: Sammel- und Zerstreuungslinsen, Linsensysteme: Brennpunkte, Hauptebenen, paraxiales Abbildungsverhalten
- Abbildungsfehler sphärischer Linsen und Korrektur optischer Systeme
- Optik des menschlichen Auges und Optik
- Optik abbildender Systeme (fotografischer Kameras): Fokussierung, Abbildungsmaßstab, Schärfentiefe, Blende, Blendenzahl, Blendeneffekte
- Überlagerungen von Schwingungen: Schwebungen, Fourieranalyse und -synthese, Lissajous-Figuren
- Stehende Wellen in Akustik und Musik, Frequenzspektren von Klangerzeugern

c) MINT-Praktikum

- Die Inhalte der Veranstaltung a) werden geübt, vertieft und praktisch angewendet.

Lehrformen

a) Mathematik in Medien und Informatik

- Vorlesung mit interaktiven Elementen und Gruppenarbeitsphasen

b) Physik in Medien und Informatik

- Dozenten-Input, Referate/Präsentationen durch Studierende, Coaching in Kleingruppen

c) MINT-Praktikum

- Praktikum

Teilnahmevoraussetzungen

a) Mathematik in Medien und Informatik

- Keine

b) Physik in Medien und Informatik

- Keine

c) MINT-Praktikum

- Keine

Prüfungsformen

a) Mathematik in Medien und Informatik

- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): 5

b) Physik in Medien und Informatik

- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): Siehe Veranstaltung a)
- Semesterbegleitendes Referat (sbR) Studienleistung (in LP): 1

c) MINT-Praktikum

- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): Siehe Veranstaltung a)

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Thomas Schneider

Hauptamtlich Lehrende:

a) Mathematik in Medien und Informatik

- Prof. Dr. Thomas Schneider
- Prof. Dr. Ruxandra Lasowski

b) Physik in Medien und Informatik

- Prof. Dr. Ulrich Kallmann

c) MINT-Praktikum

- Prof. Dr. Thomas Schneider
- Prof. Dr. Uwe Hahne
- Prof. Dr. Ruxandra Lasowski

Literatur

a) Mathematik in Medien und Informatik

- Hartmann, Peter: Mathematik für Informatiker, Vieweg
- Lengyel, E.: Mathematics for 3D Game Programming & Computer Graphics
- Stingl, P.: Mathematik für Fachhochschulen, Hanser
- Teschl, G.; Teschl, S.: Mathematik für Informatiker, Springer
- Klix, W.-D.: Konstruktive Geometrie - darstellend und analytisch, Fachbuchverlag Leipzig
- Anton, H.; Rorres, C.: Elementary Linear Algebra Applications Version, Wiley
-

b) Physik in Medien und Informatik

- Leute, U.: Optik für Medientechniker: Optische Grundlagen der Medientechnik, Hanser Verlag
- Kühlke, D.: Optik - Grundlagen und Anwendungen, Verlag Harri Deutsch
- Leute, U.: Physik und ihre Anwendungen, Hanser
- Körner, W.; Kiessling, G.: Wie löse ich eine physikalische Aufgabe?, Fachbuchverlag Leipzig
- F.L. Pedrotti et al.: Optik für Ingenieure, Springer
- Kingslake, R.; Johnson, R.B. : Lens design fundamentals, Academic Press
- Erb, R.: Optik mit GeoGebra, De Gruyter
- Michel, K. (Hrsg.): Die wissenschaftliche und angewandte Photographie, Springer

c) MINT-Praktikum

- Siehe Veranstaltung a)

Programmierung (MIB)

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2016-2658	180 h	6	1	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Programmierung, Vorlesung (MIB)		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	35 h	120
b) Programmierung, Praktikum (MIB)		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	100 h	30

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die Sprachelemente einer imperativen, objektorientierten Programmiersprache beschreiben.

Verstehen:

- Programmstrukturen erklären.

Anwenden:

- mit einer IDE wie Eclipse umgehen.

Analyse:

- den Ablauf bestehender Programme beschreiben.

Synthese:

- einfache Programme selbst planen und schreiben.

Inhalte

a) Programmierung, Vorlesung (MIB)

- Problemlösungsstrategie, Algorithmus
- Variablen, Datentypen, Zuweisungen
- Sprachkonstrukte imperativer Programmiersprachen: Kontrollstrukturen, Methoden
- Objektorientierung: Klassen und Instanzen, Objekt- und Klassenattribute sowie Klassenmethoden, Vererbung, Polymorphie
- Übersicht: Maschinensprache, höhere Programmiersprachen, Interpreter, Compiler, virtuelle Maschinen
- Weiterführende Konzepte moderner Programmiersprachen: Ausnahmebehandlungen (Exceptions), Generics (Templates), Aufzählungsdatentypen (Enumerations)

b) Programmierung, Praktikum (MIB)

- Alle Inhalte der Veranstaltung werden praktisch geübt und angewendet

Lehrformen

a) Programmierung, Vorlesung (MIB)

- Vorlesung

b) Programmierung, Praktikum (MIB)

- Einzel- und Gruppenarbeit, wöchentliche Aufgaben, Diskussionen in Foren

Teilnahmevoraussetzungen

a) Programmierung, Vorlesung (MIB)

- Keine

b) Programmierung, Praktikum (MIB)

- Keine

Prüfungsformen

a) Programmierung, Vorlesung (MIB)

- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): 3

b) Programmierung, Praktikum (MIB)

- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): Siehe Veranstaltung a)
- Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) Studienleistung (in LP): 3

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler

Hauptamtlich Lehrende:

a) Programmierung, Vorlesung (MIB)

- Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler

b) Programmierung, Praktikum (MIB)

- Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler

Literatur

a) Programmierung, Vorlesung (MIB)

- Skript

b) Programmierung, Praktikum (MIB)

- Siehe Veranstaltung a)

Computergrafik

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2015-2638	180 h	6	2	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Computergrafik, Vorlesung		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	37,5 h	120
b) Computergrafik, Praktikum		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	97,5 h	30

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die grundlegenden Techniken der 3D-Modellierung erkennen und beschreiben.
- Prinzipien von Echtzeit 3D Software erkennen und beschreiben.

Verstehen:

- Herausforderungen bei der Umsetzung einer Idee in ein 3D Modell / eine Animation erkennen und beurteilen.
- Herausforderungen bei der Erstellung von Echtzeit-3D-Softwareen beurteilen.

Anwenden:

- 3D-Geometrie erzeugen, Beleuchtungseinstellungen vornehmen und animieren.
- einfache Echtzeit-3D-Anwendungen selbst entwickeln.

Analyse:

- den Herstellungsprozess existierender 3D-Modelle und -Animationen untersuchen und erklären.
- Software-technische Entscheidungen für gegebene Aufgaben im Bereich Echtzeit-3D-Softwareentwicklung treffen.

Inhalte

a) Computergrafik, Vorlesung

- Grundlagen polygonaler Geometrie
- Splines und NURBS
- Rechnen mit Farben
- Komponenten der Beleuchtungsberechnung
- Texturen und Shader
- Grundlagen Keyframe-Animation
- 3D-Grafikhardware, Aufbau
- Prinzipien von 3D-Programmierschnittstellen
- Hierarchien und Transformationen
- Polygon-Rendering

b) Computergrafik, Praktikum

- Modellieren mit primitiven Objekten
- Hierarchien, Gruppen, Transformationen
- Modellieren mit Extrusionen, Subdivision Surfaces und Constructive Solid Geometry
- Licht- und Materialparameter
- Bump- /Normalen-Mapping
- Übungen zu Texturen und Shader
- Projektarbeit zu Animationen
- Rendering-Loop
- Echtzeit-3D-Szenen

Lehrformen

a) Computergrafik, Vorlesung

- Vorlesung

b) Computergrafik, Praktikum

- Übungen, Gruppenarbeit

Teilnahmevoraussetzungen

a) Computergrafik, Vorlesung

- Keine

b) Computergrafik, Praktikum

- Keine

Prüfungsformen

a) Computergrafik, Vorlesung

- Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): 3

b) Computergrafik, Praktikum

- Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) Studienleistung (in LP): 3

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Wahlpflichtmodul in:

- Alle Studiengänge der HFU

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Christoph Müller

Hauptamtlich Lehrende:

a) Computergrafik, Vorlesung

- Prof. Christoph Müller

b) Computergrafik, Praktikum

- Prof. Christoph Müller
- David Lochmann

Literatur

a) Computergrafik, Vorlesung

- Foley, J. D.; Van Dam, Andries; Feiner, Steven K.: Computer Graphics: Principles and Practice, 3. Auflage, Addison Wesley, 2009
- Gregory, J.: Game Engine Architecture, 2nd Edition, CRC Press, 2014

b) Computergrafik, Praktikum

- Blender 3D: Noob to Pro, Wikibook, https://en.wikibooks.org/wiki/Blender_3D:_Noob_to_Pro
- Blender Beginner Tutorial Series, <http://www.blenderguru.com/tutorials/blender-beginner-tutorial-series/>

Grundlagen Interaktiver Systeme (MIB)

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2017-2696	180 h	6	2	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Grundlagen Interaktiver Systeme, Vorlesung (MIB)		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	40
b) Grundlagen Interaktiver Systeme, Praktikum (MIB)		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	20

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die wesentlichen konzeptionellen Ansätze interaktiver Anwendungen erkennen.
- die Grundzüge der Entwicklung interaktiver Anwendungen skizzieren.

Verstehen:

- interaktive Prozesse verstehen.
- das Zusammenspiel der Gestaltungsebenen beurteilen.

Anwenden:

- eine Konzeption für ein interaktives System entwickeln und dieses System implementieren.

Analyse:

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

Synthese:

- die Anforderungen an die Usability und die User Experience erkennen und umsetzen.

Evaluation:

- ein interaktives System beurteilen.

Inhalte

a) Grundlagen Interaktiver Systeme, Vorlesung (MIB)

- Interaktive Notebooks mit Julia
 - Einführung in Julia
 - Abstraktionen
 - Bilder
 - Anwendungen aus der Data Science

b) Grundlagen Interaktiver Systeme, Praktikum (MIB)

- Julia Standard Web Packages
- Use-Cases für das Web
- MVC (Model-View-Controller) App
- Rest API

Lehrformen

a) Grundlagen Interaktiver Systeme, Vorlesung (MIB)

- Vorlesung

b) Grundlagen Interaktiver Systeme, Praktikum (MIB)

- Praktikum

Teilnahmevoraussetzungen

a) Grundlagen Interaktiver Systeme, Vorlesung (MIB)

- Modul Programmierung

b) Grundlagen Interaktiver Systeme, Praktikum (MIB)

- Modul Programmierung

Prüfungsformen

a) Grundlagen Interaktiver Systeme, Vorlesung (MIB)

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|---|---------------------------|---|

b) Grundlagen Interaktiver Systeme, Praktikum (MIB)

- | | | |
|---|---------------------------|------------------------|
| - Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | Siehe Veranstaltung a) |
| - Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) | Studienleistung (in LP): | 3 |

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Stephanie Heintz

Hauptamtlich Lehrende:

a) Grundlagen Interaktiver Systeme, Vorlesung (MIB)

- Prof. Dr. Uwe Hahne

b) Grundlagen Interaktiver Systeme, Praktikum (MIB)

- Prof. Dr. Uwe Hahne

Literatur

a) Grundlagen Interaktiver Systeme, Vorlesung (MIB)

- Rogers, Y.; Sharp, H.; Preece, J.: Interaction design. Beyond human-computer interaction, 4. Auflage, Chichester, West Sussex, Wiley, 2015
- Lemay, Laura; Colburn, Rafe: Webpublishing HTML + CSS, Addison-Wesley Verlag, Auflage 1
- Ackermann, Philip: Professionell entwickeln mit JavaScript: Design, Patterns und Praxistipps für Enterprise-fähigen Code, Rheinwerk Computing, Auflage 1
- Kecher, Christoph; Salvanos, Alexander: UML 2.5: Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing, Auflage 5
- <https://julialang.org/>

b) Grundlagen Interaktiver Systeme, Praktikum (MIB)

- <http://www.w3schools.com/>
- Balbaert, I.; Salceanu A., Kilpatrick, L.: Web Development with Julia and Genie, O'Reilly, 2022, <https://learning.oreilly.com/library/view/web-development-with/9781801811132/>

Mathematik und Simulation

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2015-2636	180 h	6	2	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Mathematik und Simulation, Vorlesung		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	40
b) Mathematik und Simulation, Praktikum		Deutsch	1 SWS / 11,25 h	18,75 h	30
c) Mathematik und Simulation, Seminar		Deutsch	1 SWS / 11,25 h	48,75 h	40

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- grundlegende, für Informatik und Computergrafik relevante Begriffe der Mathematik benennen.

Verstehen:

- zentrale Begriffe und Konzepte der Kinematik und Mechanik verstehen.
- die physikalische Bedeutung mathematischer Begriffe und Operationen (wie etwa Ableitung oder Integration von Weglängen) erfassen.

Anwenden:

- die gelernten Techniken auf Fragestellungen der Computergrafik, Bildverarbeitung und Datensicherheit anwenden.
- einfache mechanische oder dynamische Systeme und ihr Zeitverhalten mathematisch modellieren.

Analyse:

- Methoden bzw. Algorithmen bzgl. ihrer Funktionsweise, Effizienz bzw. Sicherheit untersuchen.

Synthese:

- Anwendungen zur Bewegungssimulation einfacher mechanischer oder dynamischer Systeme in einer höheren Programmiersprache (z.B. JAVA) oder einer Game Engine erstellen.

Inhalte

a) Mathematik und Simulation, Vorlesung

- Orientierung und Drehungen von Objekten im Raum: Drehmatrizen, Euler-Winkel
- Elemente der Differential- und Integralrechnung
- Ebene und räumliche Kurven zur Modellierung von Objektgrenzen: Bézier-Kurven
- Komplexe Zahlen
- Mathematische Elemente der Bildverarbeitung und Medientechnik: Faltung, Diskrete Fouriertransformation
- Grundlagen der IT-Sicherheit
- Restklassenringe, modulare Arithmetik, RSA-Verfahren

b) Mathematik und Simulation, Praktikum

- Die Inhalte der Veranstaltungen a) und c) werden geübt, vertieft und praktisch angewendet.

c) Mathematik und Simulation, Seminar

- Kinematik: Parametrisierte Ebene und räumliche Kurven, Geschwindigkeit, Beschleunigung
- Einfache Differentialgleichungen und deren Lösung, Erhaltungsgrößen
- Simulation der Bewegung von Punktmassen im Raum
- Simulation der Entwicklung konkurrierender Populationen
- Simulation der Dynamik starrer Körper
- Simulation optischer Systeme, Raytracing in Optik-Design, Computergrafik, Computerspielen

Lehrformen

a) Mathematik und Simulation, Vorlesung

- Vorlesung mit interaktiven Elementen und Gruppenarbeitsphasen

b) Mathematik und Simulation, Praktikum

- Praktikum

c) Mathematik und Simulation, Seminar

- Seminar mit studentischen Präsentationen, Gruppen-Coaching

Teilnahmevoraussetzungen

a) Mathematik und Simulation, Vorlesung

- Kenntnis algebraischer Strukturen und Fertigkeiten in Vektor- und Matrixrechnung im Umfang dessen, was in der Lehrveranstaltung Mathematik in Medien und Informatik vermittelt wird.

b) Mathematik und Simulation, Praktikum

- Siehe Veranstaltung a)

c) Mathematik und Simulation, Seminar

- Siehe Veranstaltung a)

Prüfungsformen

a) Mathematik und Simulation, Vorlesung

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | 4 |
|---|---------------------------|---|

b) Mathematik und Simulation, Praktikum

- | | | |
|---|---------------------------|------------------------|
| - Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | Siehe Veranstaltung a) |
|---|---------------------------|------------------------|

c) Mathematik und Simulation, Seminar

- | | | |
|---|---------------------------|------------------------|
| - Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | Siehe Veranstaltung a) |
| - Semesterbegleitendes Referat (sbR) | Studienleistung (in LP): | 2 |

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Thomas Schneider

Hauptamtlich Lehrende:

a) Mathematik und Simulation, Vorlesung

- Prof. Dr. Thomas Schneider
- Prof. Dr. Ruxandra Lasowski

b) Mathematik und Simulation, Praktikum

- Prof. Dr. Thomas Schneider
- Prof. Dr. Ruxandra Lasowski
- Prof. Dr. Uwe Hahne

c) Mathematik und Simulation, Seminar

- Prof. Dr. Thomas Schneider
- Prof. Dr. Ruxandra Lasowski
- Prof. Dr. Uwe Hahne

Literatur

a) Mathematik und Simulation, Vorlesung

- Stingl, Peter: Mathematik für Fachhochschulen: Technik und Informatik; mit über 1000 Aufgaben und Lösungen, 7. durchges. Aufl., Hanser
- Teschl, Gerald; Teschl, Susanne: Mathematik für Informatiker, Springer
- Anton, H.; Rorres, C.: Elementary Linear Algebra – Applications Version, Wiley & Sons
- Butz, T.: Fouriertransformation für Fußgänger, Vieweg+Teubner
- Beutelspacher A.; Schwenk, J.; Wolfenstetter, K.-D.: Moderne Methoden der Kryptographie, Vieweg, 6 th ed., 2006
- Buchmann: Einführung in die Kryptographie, Springer, 4th ed., 2008

b) Mathematik und Simulation, Praktikum

- Siehe Veranstaltung a) und c)

c) Mathematik und Simulation, Seminar

- Lengyel, E.: Mathematics for 3D Game Programming & Comp. Graphics (E-Book)
- Jones, H.: Computer Graphics through Key Mathematics, Springer

Medienwirtschaft

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2015-2609	180 h	6	2	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Marketing		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	105
b) Medienökonomie		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	105

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Produkt-, Preis-, Distributions- und Kommunikationspolitik darstellen sowie Kenntnisse der Primär- und Sekundärforschung wiedergeben (Marketing).
- wesentliche ökonomische und kommunikationswissenschaftliche Zusammenhänge der Medienwirtschaftslehre referieren sowie grundlegenden Eigenschaften und Relationen von Akteuren und Mediengütern benennen (Medienökonomie).

Verstehen:

- USP und KKV auseinanderhalten und abgrenzen sowie marketingrelevante Umfeldfaktoren und den STP-Prozess erklären (Marketing).
- die grundlegenden Besonderheiten der Branchenlehre Medienwirtschaft sowie grundlegende Produktions- und Markteigenschaften von Mediengütern verstehen (Medienökonomie).

Anwenden:

- Wertschöpfungsketten skizzieren sowie das Konzept des relevanten Marktes anwenden (Marketing).
- das Zusammenspiel der Akteure auf Medienmärkten erklären sowie die grundlegenden Handlungsmotivationen der Akteure auf Medienmärkten darstellen (Medienökonomie).

Analyse:

- Produktionsfaktoren und produktpolitische Eigenschaften von Inhalten verschiedener Mediengattungen analysieren (Medienökonomie).
- Wertschöpfungsstufen im Medienproduktionsprozess identifizieren und illustrieren (Medienökonomie).

Inhalte

a) Marketing

- Was ist Marketing und wie erzeugt es Kundennutzen?
- Angleichung von Unternehmens- und Marketingstrategie (inkl. Mission und Leitbild)
- Analyse des Marketingumfelds und relevanter Märkte
- Komparativer Konkurrenzvorteil
- Management von Marketinginformationen aus Primär- und Sekundärforschung
- Segmentation, Targeting, Positioning
- Produkt-, Preis-, Distributions- und Kommunikationsstrategien
- Internationales Marketing
- Marketing-Ethik und nachhaltiges Marketing

b) Medienökonomie

- Wozu braucht man die Lehre von der Medienwirtschaft und dem Medienmanagement?
- Medienwirtschaftslehre als Wissenschaft und ihr Gegenstandsbereich
- Einige ökonomische Grundbegriffe (1): Menschliches Verhalten
- Einige ökonomische Grundbegriffe (2): Unternehmen und Märkte
- Einige kommunikationswissenschaftliche Grundbegriffe
- Wer produziert Medien?
- Mediengüter, Medienmärkte, Akteure auf Medienmärkten
- Akteure auf Medienmärkten: Rezipienten, Medienunternehmen, werbetreibende Unternehmen
- Eigenschaften von Mediengütern

Lehrformen

a) Marketing

- Vorlesung

b) Medienökonomie

- Vorlesung (V)

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 (in LP): 6

b) Medienökonomie

- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): Siehe Veranstaltung a)

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Christoph Zydorek

Hauptamtlich Lehrende:

a) Marketing

- Prof. Dr. Jasmin Baumann

b) Medienökonomie

- Prof. Dr. Christoph Zydorek

Literatur

a) Marketing

- Meffert, H.; Burmann, C.; Kirchgeorg, M.: Marketing – Grundlagen marktorientierter Unternehmensführung, 13. Auflage, Gabler, Wiesbaden, 2018
- Becker, J.: Marketing-Konzeption - Grundlagen des zielstrategischen und operativen Marketing-Managements, 11. Auflage, Vahlen, München, 2018
- Kotler, P.; Armstrong, G.; Harris, L. C.; Piercy, N.: Grundlagen des Marketing, 6. Auflage, Pearson, München, 2016
- Kotler, P.; Keller, K. L.; Oprešnik, M. O.: Marketing-Management: Konzepte-Instrumente-Unternehmensfallstudien, 15. Auflage, Pearson, München, 2017

b) Medienökonomie

- Zydorek, C.: Einführung in die Medienwirtschaft, 2. Aufl., SpringerGabler Verlag, Wiesbaden, 2017
- Schumann, M.; Hess, T.: Grundfragen der Medienwirtschaft, 5. Auflage, Springer-Verlag, Berlin, 2014
- Wirtz, B. Medien- und Internetmanagement, 8. Aufl., Gabler Verlag, Wiesbaden, 2016
- Gläser, M.: Medienmanagement, 3. Auflage, Vahlen, München, 2014

User Experience Design

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2015-2610	180 h	6	2	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) User Experience Design, Vorlesung		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	52,5 h	105
b) User Experience Design, Seminar		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	82,5 h	105

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- den Dachbegriff User Experience Design und seine Teilbereiche benennen und Zusammenhänge beschreiben.

Verstehen:

- Nutzerbedürfnisse erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen.

Anwenden:

- Projektanforderungen ableiten, Konzepte entwerfen und planen.

Analyse:

- Projekte prototypisch erstellen, evaluieren und Nutzerfeedback auswerten.

Synthese:

- Feedback und Erkenntnisse integrieren und Projekte nutzerzentriert optimieren.

Evaluation:

- Projekte darstellen und verargumentieren.

Inhalte

a) User Experience Design, Vorlesung

- Zielgruppen- und Nutzerforschung
- Nutzerbedürfnisse, Anforderungskataloge
- Informationsarchitektur, Navigationssysteme
- Konzeptionsmethoden
- Usability
- Testmethoden
- Arbeitsprozesse
- Designkommunikation
- Informationsdesign
- Metaphern, Semiotik

b) User Experience Design, Seminar

- Die Inhalte der Vorlesung werden praktisch angewendet und geübt.

Lehrformen

a) User Experience Design, Vorlesung

- Vorlesung

b) User Experience Design, Seminar

- Seminar

Teilnahmevoraussetzungen

a) User Experience Design, Vorlesung

- Keine

b) User Experience Design, Seminar

- Keine

Prüfungsformen

a) User Experience Design, Vorlesung

- | | | |
|---------------|---------------------------|---|
| - Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|---------------|---------------------------|---|

b) User Experience Design, Seminar

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|---|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Thomas Krach

Hauptamtlich Lehrende:

a) User Experience Design, Vorlesung

- Carolin Franz

b) User Experience Design, Seminar

- Carolin Franz
- Sören Comes

Literatur

a) User Experience Design, Vorlesung

- Moser, Christian: User Experience Design, Springer, 2012
- Unger, Russ; Chandler, Carolyn: A Project Guide to UX Design, New Riders, 2012
- Nagel, Wolfram: Multiscreen UX Design, Elsevier, 2015
- Garrett, Jesse James: The Elements of User Experience, New Riders, 2011

b) User Experience Design, Seminar

- Siehe Veranstaltung a)

Praktisches Studiensemester

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2014-2558	900 h	30	3	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Praktisches Studiensemester		Deutsch	0 SWS / 0 h	840 h	1
b) Seminar Praktisches Studiensemester		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	37,5 h	45

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- durch praktische Erfahrungen im Arbeitsalltag die eigenen Interessensschwerpunkte und Fähigkeiten besser einschätzen.

Verstehen:

- ein tiefergehendes Verständnis für Arbeitsabläufe und Teamstrukturen in Unternehmen des künftigen Arbeitsfeldes erlangen.

Anwenden:

- die gemachten Erfahrungen und Erkenntnisse beschreiben und bewerten.

Analyse:

- das eigene Wissen und den Ausbildungsstand im Kontext einer beruflichen Tätigkeit beurteilen und Verbesserungspotentiale identifizieren.

Synthese:

- erworbene praktische Qualifikationen in die Aufgaben des Studiums einfließen lassen und theoretisch untermauern.

Evaluation:

- eigene Stärken und Schwächen besser einschätzen und die weitere Studiumsplanung dementsprechend gestalten.

Inhalte

a) Praktisches Studiensemester

- Abhängig von Studiengang und Arbeitgeber

b) Seminar Praktisches Studiensemester

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

Lehrformen

a) Praktisches Studiensemester

-

b) Seminar Praktisches Studiensemester

- Seminar

Teilnahmevoraussetzungen

a) Praktisches Studiensemester

- Keine

b) Seminar Praktisches Studiensemester

- Keine

Prüfungsformen

a) Praktisches Studiensemester

- | | | |
|---------------|--------------------------|----|
| - Bericht (B) | Studienleistung (in LP): | 28 |
|---------------|--------------------------|----|

b) Seminar Praktisches Studiensemester

- | | | |
|---------------|--------------------------|---|
| - Referat (R) | Studienleistung (in LP): | 2 |
|---------------|--------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- ProdekanIn Lehre

Hauptamtlich Lehrende:

a) Praktisches Studiensemester

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

b) Seminar Praktisches Studiensemester

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

Literatur

a) Praktisches Studiensemester

- Keine

b) Seminar Praktisches Studiensemester

- Keine

Grafische Datenverarbeitung

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2016-2645	180 h	6	4	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Grafische Datenverarbeitung, Vorlesung		Deutsch	4 SWS / 45 h	45 h	40
b) Grafische Datenverarbeitung, Übung		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	20

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die grundlegenden Methoden der Computer Vision erkennen und unterscheiden, sowie den Einsatz von Computer Vision in Medienanwendungen erkennen und nachvollziehen.
- grundlegende mit Bildern und Methoden des maschinellen Lernens in der Software Entwicklung umgehen.

Verstehen:

- die grundlegenden Methoden der Computer Vision, sowie den Einsatz von Computer Vision in Medienanwendungen verstehen und zwischen klassischen Methoden sowie Methoden aus dem Bereich des maschinellen Lernens unterscheiden.
- grundlegendes Verständnis für den Einsatz von klassischen Methoden der Bildverarbeitung sowie für Methoden des maschinellen Lernens entwickeln.

Anwenden:

- Medienanwendungen sowohl mit Hilfe von klassischen Methoden als auch Methoden des maschinellen Lernens der Computer Vision implementieren.
- Algorithmen aus dem Bereich Computer Vision in Code umsetzen und anwenden sowie den Einsatz von zeitgemäßen Bibliotheken kennen lernen.

Analyse:

- für eine Medienanwendung beurteilen, ob eher klassische Methoden oder Methoden aus dem Bereich des maschinellen Lernens geeignet sind.
- Softwarebibliotheken und deren Anwendungsmöglichkeiten nachvollziehen.

Synthese:

- eigene Computer Vision und Bildverarbeitungsanwendungen nachvollziehbar implementieren und dokumentieren.

Evaluation:

- den Einsatz von Computer Vision in Medienanwendungen bewerten und dabei insbesondere die Unterschiede zwischen klassischen Methoden und Methoden aus dem Bereich des maschinellen Lernens einbeziehen.
- Komplexität und Voraussetzungen von Anwendungen für verschiedene Problemstellungen aus dem Bereich der Computer Vision einschätzen.

Inhalte

a) Grafische Datenverarbeitung, Vorlesung

- Einführung und Motivation
- Bildentstehung, Visuelle Wahrnehmung
- Bildbearbeitung im Farbraum
- Filter und Faltung
- Fouriertransformation
- Bildinterpolation, geometrische Transformation
- Bildmerkmale (Detektion, Deskription, Matching)
- Bildausrichtung und -überlagerung
- Bildklassifizierung (Machine und Deep Learning)

b) Grafische Datenverarbeitung, Übung

- Einführung in OpenCV mit Python
- Pixelzugriff
- Zugriff auf Kamerabilder und Videodateien
- Zeichnen in Bildern
- Farträume
- Binäre Bilder
- Filter, Faltung, FFT
- Geometrische Transformationen
- Kanten- und Eckenerkennung, SIFT
- Objekt- und Gesichtserkennung

Lehrformen

a) Grafische Datenverarbeitung, Vorlesung

- Vorlesung

b) Grafische Datenverarbeitung, Übung

- Übung

Teilnahmevoraussetzungen

- a) **Grafische Datenverarbeitung, Vorlesung**
 - Mathematik und Physik aus dem Grundstudium
- b) **Grafische Datenverarbeitung, Übung**
 - Grundlagen der Informatik

Prüfungsformen

a) Grafische Datenverarbeitung, Vorlesung			
- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K)	Prüfungsleistung (in LP):	3	
b) Grafische Datenverarbeitung, Übung			
- Veranstaltungsübergreifende Klausur (K)	Prüfungsleistung (in LP):	Siehe Veranstaltung a)	
- Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA)	Studienleistung (in LP):		3

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Uwe Hahne

Hauptamtlich Lehrende:

a) **Grafische Datenverarbeitung, Vorlesung**

- Prof. Dr. Uwe Hahne

b) **Grafische Datenverarbeitung, Übung**

- Prof. Dr. Uwe Hahne

Literatur

a) Grafische Datenverarbeitung, Vorlesung

- Szeliski, Richard: Computer Vision: Algorithms and Applications, 2nd Edition (draft), Springer, 2021
- Glassner, Andrew: Deep Learning - A visual approach, 2021

b) Grafische Datenverarbeitung, Übung

- <https://wiki.python.org/moin/BeginnersGuide>
- <https://www.python.org/about/gettingstarted/>
- <https://docs.python.org/3/tutorial/>
- <https://code.visualstudio.com/docs/python/python-tutorial>
- <https://docs.opencv.org/>
- <https://numpy.org/doc/stable/>
- <https://code.visualstudio.com/>

Kommunikationssysteme

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2015-2632	180 h	6	4	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Kommunikationssysteme, Vorlesung		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	40
b) Kommunikationssysteme, Praktikum		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	20

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Kommunikationssysteme darstellen.
- die Netzwerkprotokolle skizzieren.

Verstehen:

- den Aufbau von Netzwerken verstehen.
- die Leistungsmerkmale differenzieren.

Anwenden:

- die Einsatzszenarien von Netzwerken skizzieren.
- die Anwendungen der digitale Medien übertragen.

Analyse:

- den Einfluss der Netzwerke auf digitale Medien beurteilen.
- mögliche Übertragungsfehler analysieren.

Synthese:

- eine Netzwerkplanung durchführen.
- Themen der Nachrichtentechnik und Weitverkehrsnetze einordnen.

Evaluation:

- gängige Netzwerk- und IT Frameworks evaluieren.
- Anwendungen und Kommunikationssysteme bewerten.

Inhalte

a) Kommunikationssysteme, Vorlesung

- Netzarchitekturen, Protokolle und Netzwerkschichten
- Netzwerk-Anwendungen und Dienste
- TCP/IP Protokollfamilie
- Lokale Netzwerke
- Dienstegüte und Verkehrsmanagement
- Physikalische Zugangsnetztechnologien
- Drahtlose und mobile Netze
- Multimedia Netzwerke
- Sicherheit, Netzwerkmanagement, SDN, SPS
- Einführung in die Nachrichtentechnik

b) Kommunikationssysteme, Praktikum

- Protokollanalyse
- TCP/UDP Socket Programmierung
- Konfiguration leitungsgebundener Übertragungswege
- Konfiguration drahtloser Technologien
- Performance Messungen
- Netzwerkanalyse
- Netzwerk-Konzeption
- Netzwerk-Simulation
- Netzwerk-Optimierung

Lehrformen

a) Kommunikationssysteme, Vorlesung

- Vorlesung

b) Kommunikationssysteme, Praktikum

- Laborarbeit

Modulhandbuch Medieninformatik B.Sc.

Fakultät Digitale Medien - Teil 2: Pflichtmodule

Modul: Kommunikationssysteme

Studiensemester: 4

Teilnahmevoraussetzungen

a) Kommunikationssysteme, Vorlesung

- Keine

b) Kommunikationssysteme, Praktikum

- Keine

Prüfungsformen

a) Kommunikationssysteme, Vorlesung

- | | | |
|---------------|---------------------------|---|
| - Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|---------------|---------------------------|---|

b) Kommunikationssysteme, Praktikum

- | | | |
|---|--------------------------|---|
| - Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) | Studienleistung (in LP): | 3 |
|---|--------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Jürgen Anders

Hauptamtlich Lehrende:

a) Kommunikationssysteme, Vorlesung

- Prof. Dr. Jürgen Anders

b) Kommunikationssysteme, Praktikum

- Prof. Dr. Jürgen Anders

Literatur

a) Kommunikationssysteme, Vorlesung

- Tanenbaum, A.; Wetherall, D.: Computernetzwerke, Pearson Studium, München (u.a.), ISBN-13: 978-3868941371
- Kurose, J.F.; Ross, K.W.: Computernetzwerke: der Top-Down-Ansatz, Pearson Studium, Hallbergmoos, 2014, ISBN-13: 978-3868942378
- Sauter: Mobile Kommunikationssysteme, Vieweg Verlag, ISBN-13: 978-3-8349-0199-9
- Meyer, M.: Kommunikationstechnik, Vieweg+Teubner, ISBN 978-3-8348-1338-1
- Roppel, C.: Grundlagen der digitalen Kommunikationstechnik, Hanser Verlag, ISBN-13 978-3-446-22857-3
- Parziale, L.; Britt, D.T.; Davis, C.; Forrester, J.; Liu, W.; Rosselot, N.: TCP/IP Tutorial and Technical Overview, IBM Redbooks

b) Kommunikationssysteme, Praktikum

- Handbücher, Praktikumsskripte
- Digitale Infrastrukturen, Nationaler IT Gipfel, AG2, Jahrbuch 2012/2013

Projektstudium (Teil 1)

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2015-2611	360 h	12	4	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Projekt (Teil 1)		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	255 h	6
b) Projektmanagement und Soft Skills		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	37,5 h	40
c) Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben		Deutsch	1 SWS / 11,25 h	11,25 h	40

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Grundlegende Methoden des Projektmanagements sowie wissenschaftlicher Arbeit kennen und vertiefen.

Verstehen:

- Prioritäten hinsichtlich der Steuerung praktischer Projekte identifizieren und auf dieser Basis zielgerichtete Meilensteine 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.

Synthese:

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

Evaluation:

- Projektprozesse und Zwischenergebnisse unter ausdrücklicher Berücksichtigung wissenschaftlicher Standards dokumentieren und evaluieren.

Inhalte

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-/Projektmanagementbegriff, Projektarten und Phasenschema des Projektmanagements
- Sach- und Systemebene in Projekten
- Konzeptualisierung und Zielbildung/-vereinbarung (Zielfixierung vs. moving targets)
- Aufgabenplanung, insb. Projektstrukturplan
- Terminplanung (sequenziell vs. iterativ-inkrementell)
- Ressourcen- / Kostenplanung
- Besondere Arten des Projektmanagements (insb. in der Medienwirtschaft): Agiles Projektmanagement, GTD-Konzept.
- Soft Skills, insb. für das Projektmanagement (Kommunikationsebenen und Feedback-Methoden, Teambildung, Konfliktbewältigung, Motivation, Selbst-/Zeitmanagement)

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)

- Projektarbeit

b) Projektmanagement und Soft Skills

- Seminar

c) Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben

- Seminaristischer Unterricht mit Workshopeinheiten

Teilnahmevoraussetzungen

a) Projekt (Teil 1)

- Erfolgreich abgeschlossenes Grundstudium (mind. 54 Bonuspunkte)

b) Projektmanagement und Soft Skills

- Erfolgreich abgeschlossenes Grundstudium (mind. 54 Bonuspunkte)

c) Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben

- Erfolgreich abgeschlossenes Grundstudium (mind. 54 Bonuspunkte)

Prüfungsformen

a) Projekt (Teil 1)

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 9 |
|-------------------------|---------------------------|---|

b) Projektmanagement und Soft Skills

- | | | |
|---|--------------------------|---|
| - Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) | Studienleistung (in LP): | 2 |
|---|--------------------------|---|

c) Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben

- | | | |
|---|--------------------------|---|
| - Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) | Studienleistung (in LP): | 1 |
|---|--------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- ProdekanIn Lehre

Hauptamtlich Lehrende:

a) Projekt (Teil 1)

- Alle ProfessorInnen 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, Jens: Die Collective-Mind-Methode: Projekterfolg durch Soft Skills, Berlin u.a., 2009
- Litke, H.-D.: Projektmanagement: Methoden, Techniken, Verhaltensweisen, 6. Aufl., München, 2015
- Schmid, P.: Praxiskurs Projektmanagement: mit einfachen Mitteln gezielt zum Erfolg, 6. Aufl., Regensburg, 2014
- Vigorschow, 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; Stary, Joachim: Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens. Eine praktische Anleitung, 16. Auflage, Paderborn, 2009
- Karmasin, Matthias; Ribing, Rainer: Die Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten, 6. Auflage, Wien, 2011

Softwaredesign

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2015-2630	180 h	6	4	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Softwaredesign, Seminar		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	35 h	40
b) Softwaredesign, Praktikum		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	100 h	40

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die Notwendigkeit einer ingenieurmäßigen Planung und Implementierung von Software beschreiben.

Verstehen:

- grundlegende Planungs- und Entwicklungsmuster erklären.

Anwenden:

- mit unterschiedlichen Entwicklungswerkzeugen umgehen.

Analyse:

- Programmcode auf Schwachstellen und Fehler untersuchen.

Synthese:

- Software auf Basis ingenieurmäßiger Standards entwickeln.

Inhalte

a) Softwaredesign, Seminar

- Software-Patterns
- Best Practices
- Entwicklungswerkzeuge
- Unified Modelling Language
- Weiterführende Konzepte moderner Programmiersprachen
- Clean Code

b) Softwaredesign, Praktikum

- Alle Inhalte der Veranstaltung werden praktisch geübt und angewendet

Lehrformen

a) Softwaredesign, Seminar

- Seminar

b) Softwaredesign, Praktikum

- Praktikum

Teilnahmevoraussetzungen

a) Softwaredesign, Seminar

- Programmierung, Grundlagen interaktiver Systeme

b) Softwaredesign, Praktikum

- Programmierung, Grundlagen interaktiver Systeme

Prüfungsformen

a) Softwaredesign, Seminar

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - Mündliche Prüfung (M) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|-------------------------|---------------------------|---|

b) Softwaredesign, Praktikum

- | | | |
|---|--------------------------|---|
| - Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) | Studienleistung (in LP): | 3 |
|---|--------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Thomas Schlegel

Hauptamtlich Lehrende:

a) Softwaredesign, Seminar

- Prof. Dr. Thomas Schlegel

b) Softwaredesign, Praktikum

- Prof. Dr. Thomas Schlegel

Literatur

a) Softwaredesign, Seminar

- Sommerville, I.: Software Engineering, Pearson Studium - IT
- Martin, R. C.: Clean Code, Prentice Hall
- Martin, R. C.: The Clean Coder, Prentice Hall
- Gamma, Erich & al: Design Patterns, Pearson Education

b) Softwaredesign, Praktikum

- Siehe Veranstaltung a)

Digitale Medienproduktion

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2015-2634	180 h	6	5	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Digitale AV-Technik		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	37,5 h	21
b) Datenverarbeitung in der Medienproduktion		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	97,5 h	21

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Vor- und Nachteile der digitalen Technik im Allgemeinen sowie analoge/digitale Umwandlung beschreiben.
- Begriffe rund um visuelle Effekte und computergenerierte Bilder nennen.

Verstehen:

- technische Voraussetzungen für die Digitalisierung von Medien benennen und verstehen.
- Anwendungen für Games & Postproduction verstehen.

Anwenden:

- elementare Techniken der Bild- und Audiocodierung beherrschen und anwenden.

Analyse:

- Datenakquise und Verarbeitung für AV-Produktionen beherrschen und anwenden.

Synthese:

- einfache integrierte Aufgaben im Bereich Compositing und Computergrafik bearbeiten.

Inhalte

a) Digitale AV-Technik

- Digitalisierung Audio- und Videosignale
- Native Audio- und Videosignale
- Digitale Bildformate
- Datenformate im Medienbereich
- Digitale Signalverarbeitung Audio
- Digitale Signalverarbeitung Video
- Media-Encoder und Decoder (Codecs)
- Display- und Projektionstechnologien

b) Datenverarbeitung in der Medienproduktion

- Produktionsschritte digitaler Medienproduktion
- Real-Aufnahmen vs. CG-Aufnahmen
- Computergrafik für das Compositing
- Green-Screen-Techniken
- Motion Tracking und Motion Capturing
- Daten-Integration
- Post-Production

Lehrformen

a) Digitale AV-Technik

- Vorlesung

b) Datenverarbeitung in der Medienproduktion

- Seminar

Teilnahmevoraussetzungen

a) Digitale AV-Technik

- Keine

b) Datenverarbeitung in der Medienproduktion

- Keine

Prüfungsformen

a) Digitale AV-Technik

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | 2 |
|---|---------------------------|---|

b) Datenverarbeitung in der Medienproduktion

- | | | |
|---|---------------------------|------------------------|
| - Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | Siehe Veranstaltung a) |
| - Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) | Prüfungsleistung (in LP): | 4 |

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Christoph Müller

Hauptamtlich Lehrende:

a) Digitale AV-Technik

- Prof. Dr. Miguel Garcia

b) Datenverarbeitung in der Medienproduktion

- Prof. Christoph Müller

Literatur

a) Digitale AV-Technik

- Schmidt, U.: Professionelle Videotechnik, Springer Vieweg, Auflage: 6, 2013, ISBN-13: 978-3642389917
- Poynton, C.: Digital Video and HDTV, Morgan Kaufmann Publishers, Second Edition, 2012, ASIN: B0092J2OYU
- Watkinson, J.: MPEG Handbook, Focal Press, ISBN: 0240516567
- Heyna, Arne; Briede, Marc: Datenformate im Medienbereich, Fachbuchverlag Leipzig, ISBN 3-446-22542-0
- Reimers, U.: Digital video broadcasting (DVB), Springer, ISBN 3-540-60946-6
- www.poynton.com

b) Datenverarbeitung in der Medienproduktion

- Foster, J.: The Green Screen Handbook: Real-World Production Techniques, John Wiley & Sons, ISBN-13: 978-0470521076
- Okun, J.A.; Zwerman, S.: The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures, 2nd Edition, Focal Press, ISBN-13: 978-0240825182

Projektstudium (Teil 2)

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2014-2560	360 h	12	5	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Projekt (Teil 2)		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	337,5 h	6

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- 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.

Synthese:

- 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.

Inhalte

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 (sbPN) (10%) | Prüfungsleistung (in LP): | 12 |
|---|---------------------------|----|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 14)
- Medieninformatik B.Sc. (SPO-Version: 13)
- OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 14)
- OnlineMedien B.Sc. (SPO-Version: 13)
- Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 15)
- Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 14)
- Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 12)

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- ProdekanIn Lehre

Hauptamtlich Lehrende:

a) **Projekt (Teil 2)**

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

Literatur

a) **Projekt (Teil 2)**

- Abhängig von Studiengang und Aufgabenstellung

Verteilte Anwendungen

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2015-2631	180 h	6	5	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	36
b) Verteilte Anwendungen, Praktikum		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	18

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- 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.

Inhalte

a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung

- Nebenläufige Programmierung (Multithreading)
- Elementare Netzwerkkommunikation zwischen Programmen (Socket-Programmierung)
- Services
- Web-Anwendungen: HTTP, statische und dynamische Seiten, Session-Management, Servlets, JSPs, SSI, Forward, Redirect
- Strukturierung komplexer Web-Anwendungen: Custom Tags, EL, Tag-Libraries
- Datenbankanbindung (JDBC)
- Remote Method Invocation (RMI)

b) Verteilte Anwendungen, Praktikum

- Nebenläufigkeit, Socket-Programmierung, HTTP und dynamischen Webseiten
- Programmierung einer Web-Anwendung mit Datenbankanwendung
- RMI-basierter Push-Mechanismus

Lehrformen

a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung

- Vorlesung

b) Verteilte Anwendungen, Praktikum

- Praktikum

Teilnahmevoraussetzungen

a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung

- Grundkenntnisse der objektorientierten Programmierung

b) Verteilte Anwendungen, Praktikum

- Grundkenntnisse der objektorientierten Programmierung

Prüfungsformen

a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|---|---------------------------|---|

b) Verteilte Anwendungen, Praktikum

- | | | |
|---|---------------------------|------------------------|
| - Veranstaltungsübergreifende Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | Siehe Veranstaltung a) |
| - Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) | Studienleistung (in LP): | 3 |

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler

Hauptamtlich Lehrende:

a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung

- Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler

b) Verteilte Anwendungen, Praktikum

- Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler

Literatur

a) Verteilte Anwendungen, Vorlesung

- Online Tutorial: Java Enterprise Edition, Oracle, <http://docs.oracle.com/javaee/7/index.html>
- Öchsle, R.: Parallele und verteilte Anwendungen in Java, Hanser, 2011, ISBN 978-3446424593
- Eckel, B.: Thinking in Java, International, Prentice Hall, 2006, ISBN 978-0131872486

b) Verteilte Anwendungen, Praktikum

- Siehe Veranstaltung a)

Wahlpflichtmodul 1

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2016-2650	180 h	6	5	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule		Individuell je nach WPM	4 SWS / 45 h	135 h	

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Individuell je nach WPM

Inhalte

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 (in LP):

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- ProdekanIn Lehre

Hauptamtlich Lehrende:

a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

Literatur

a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- Individuell je nach WPM

Fremdsprachenmodul

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2016-2656	180 h	6	6	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Fremdsprache 1		Individuell	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	
b) Fremdsprache 2		Individuell	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Individuell je nach gewählter Sprache
- Weitere Informationen: Language Center:
<http://www.hs-furtwangen.de/willkommen/die-hochschule/zentrale-services/language-center/downloads.html#main-heading>

Inhalte

a) Fremdsprache 1

- Individuell je nach gewählter Sprache
- Weitere Informationen: Language Center:
<http://www.hs-furtwangen.de/willkommen/die-hochschule/zentrale-services/language-center/downloads.html#main-heading>

b) Fremdsprache 2

- Individuell je nach gewählter Sprache
- Weitere Informationen: Language Center:
<http://www.hs-furtwangen.de/willkommen/die-hochschule/zentrale-services/language-center/downloads.html#main-heading>

Lehrformen

a) Fremdsprache 1

- Veranstaltung

b) Fremdsprache 2

- Veranstaltung

Teilnahmevoraussetzungen

a) Fremdsprache 1

- Keine

b) Fremdsprache 2

- Keine

Prüfungsformen

a) Fremdsprache 1

- | | | |
|--|---------------------------|---|
| - Klausur (K - 50%), Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA - 50%) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|--|---------------------------|---|

b) Fremdsprache 2

- | | | |
|--|---------------------------|---|
| - Klausur (K - 50%), Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA - 50%) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|--|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- ProdekanIn Lehre

Hauptamtlich Lehrende:

a) Fremdsprache 1

- . Alle DozentenInnen des Language Centers

b) Fremdsprache 2

- . Alle DozentenInnen des Language Centers

Literatur

a) Fremdsprache 1

- Individuell je nach gewählter Sprache
- Weitere Informationen: Language Center:
<http://www.hs-furtwangen.de/willkommen/die-hochschule/zentrale-services/language-center/downloads.html#main-heading>

b) Fremdsprache 2

- Individuell je nach gewählter Sprache
- Weitere Informationen: Language Center:
<http://www.hs-furtwangen.de/willkommen/die-hochschule/zentrale-services/language-center/downloads.html#main-heading>

IT- und Medienproduktmanagement

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2015-2633	180 h	6	6	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) IT- und Online-Produktmanagement		Deutsch	3 SWS / 33,75 h	56,25 h	40
b) Management von Medienprodukten		Deutsch	3 SWS / 33,75 h	56,25 h	40

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die Grundlagen und Methoden des IT- und Online-Produktmanagements verstehen und darstellen.
- die besondere Betrachtungsperspektive der Ökonomie auf die Medien und die Mediencontents sowie ökonomisches Verhalten im Medieninformatikbereich darstellen.

Verstehen:

- grundlegende betriebswirtschaftliche Methoden auf die Steuerung von IT-/Online-Produkten übertragen.
- benennen, was die Medienökonomie in Bezug auf medieninformatische Fragestellungen erbringt und die Funktionsweisen von Medienmärkten einschließlich ihrer Einschränkungen beschreiben.

Anwenden:

- ausgewählte Methoden und Konzepte des IT-/Online-Produktmanagements anwenden.
- den Gegenstandsbereich der Medienwirtschaftslehre in Bezug auf medieninformatische Fragestellungen bestimmen sowie theoretische Konzepte der Ökonomie im Zusammenhang des Mediensektors wiedererkennen.

Analyse:

- aktuelle Entwicklungen im IT-/Online-Produktmanagement analysieren.
- die Zusammenhänge und Gründe für die besonderen Eigenschaften von Mediengütern und Medienmärkten analysieren.

Synthese:

- die klassischen Instrumente des Managements in den Zusammenhang des Managements von Produktanbietern von Medienanwendungen und Mediencontent bringen.
- aktuelle Beispiele aus der Medienwirtschaft/-informatik in den Zusammenhang theoretischer Sachverhalte der Medienökonomielehre stellen.

Inhalte

a) IT- und Online-Produktmanagement

- Grundlagen des IT- und Online-Produktmanagements (Grundbegriffe und Organisation, wettbewerbliche Rahmenbedingungen)
- Strategisches IT- und Online-Produktmanagement (Produktstrategien, Produkt-USP, Produkt-Roadmap, Monetarisierung)
- IT-Produktmanagement als Innovationsmanagement (Innovationsbegriff, Softwareprodukte im Innovationstrichter, Open Innovation/Crowdsourcing)
- Entwicklung von Software-Produktideen (Nutzer-/Kunden-, Konkurrenz- und Technologieanalysen sowie Mitarbeiterideen als Quelle von Produktinnovationen)
- Grobauswahl von Software-Produktideen (Marktanalyse, Akzeptanzkriterien, Aufwandsschätzung, Target Costing im Software-Bereich)
- Business Case im IT-Produktmanagement (Kosten-/Nutzenanalyse, Wirtschaftlichkeitsanalyse)
- Projektmanagement in der IT/Online-Produktentwicklung (Vorgehensmodelle, Agiles Projektmanagement)
- Methoden und Konzepte der IT-/Online-Produktentwicklung (Requirements Engineering, Natürlichsprachige Dokumentation und UML, Grob-/Feinkonzept, Basiskonzepte des Usability Engineering)
- Markteinführung (Internationalisierung, Marketing-Mix bei Produkteinführung)

b) Management von Medienprodukten

- Eigenschaften von Mediengütern 1: Dualer Charakter, Verbundenheit, Dienstleistungscharakter, Informationseigenschaften
- Eigenschaften von Mediengütern 2: Kostenstruktur, Zeitelastizität, externe Effekte, Privatgutcharakter etc.
- Rezipienten (z.B. Gamer) und ihre Bedürfnisbefriedigung mit Contentangeboten
- Wertschöpfungsprozess, Ziele von contentproduzierenden Unternehmen und Messkriterien der Zielerreichung für diese Ziele
- Marktfunktionen, Wettbewerb und Regulierung im Mediensektor
- Bedeutung der Werbung für die Medien/einzelne Mediengattungen, Ziele und Messgrößen der Kommunikationspolitik
- Operatives Management des Realgüterprozesses bei Mediengütern
- Wichtige Aspekte des Managements von Medienunternehmen: Zentrale Themen, Methoden, Instrumente
- Spezielle Themen: Online-Marktplätze, Erlöstypen und -modelle, Content-Distributionsformen im Medienbereich

Lehrformen

a) IT- und Online-Produktmanagement

- Vorlesung und seminaristischer Unterricht

b) Management von Medienprodukten

- Vorlesung und Übung

Teilnahmevoraussetzungen

a) IT- und Online-Produktmanagement

- Grundkenntnisse der Allgemeinen Betriebswirtschaftslehre und des Marketings

b) Management von Medienprodukten

- Grundkenntnisse der Allgemeinen Betriebswirtschaftslehre und des Marketings, Grundlagenmodul "Medienwirtschaft"

Prüfungsformen

a) IT- und Online-Produktmanagement

- Veranstaltungsbegrenzende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): 6

b) Management von Medienprodukten

- Veranstaltungsbegrenzende Klausur (K) Prüfungsleistung (in LP): Siehe Veranstaltung a)

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Christoph Zydorek

Hauptamtlich Lehrende:

a) IT- und Online-Produktmanagement

- Prof. Dr. Gotthard Pietsch

b) Management von Medienprodukten

- Prof. Dr. Christoph Zydorek

Literatur

a) IT- und Online-Produktmanagement

- Brugger, R.: Der IT-Business Case, Berlin, Heidelberg, 2009
- Herzwurm, G.; Pietsch, W.: Management von IT-Produkten, Heidelberg, 2009
- Kittlaus, H.-B.; Rau, C.; Schulz, J.: Software-Produktmanagement, Heidelberg, Berlin, 2004
- Maaß, C.; Pietsch, G.: Online-Produktmanagement, München, 2010
- Moser, C.: User Experience Design, Berlin, Heidelberg, 2012
- Pohl, K.; Rupp, C.: Basiswissen Requirements Engineering, 4. Aufl., Heidelberg, 2015

b) Management von Medienprodukten

- Clement, R.; Schreiber, D.: Internet-Ökonomie, SpringerGabler, Wiesbaden, 2013
- Gläser, Martin: Medienmanagement, 3. Aufl. Vahlen, München, 2014
- Kiefer, M.-L.; Steininger, C.: Medienökonomik: Einführung in eine ökonomische Theorie der Medien, 3. Aufl., Oldenbourg, München, Wien, 2014
- Wirtz, Bernd W.: Medien- und Internetmanagement, 6. Auflage, Gabler, Wiesbaden, 2012
- Zydorek, Christoph: Einführung in die Medienwirtschaftslehre, Springer Gabler Verlag, Wiesbaden, 2013
- Schreyögg, Georg; Koch, Jochen: Grundlagen des Managements, 2. Auflage, Gabler Verlag, 2010

Wahlpflichtmodul 2

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2016-2651	180 h	6	6	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule		Individuell je nach WPM	4 SWS / 45 h	135 h	

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Individuell je nach WPM

Inhalte

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 (in LP):

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- ProdekanIn Lehre

Hauptamtlich Lehrende:

a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

Literatur

a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- Individuell je nach WPM

Wahlpflichtmodul 3

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2016-2652	180 h	6	6	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule		Individuell je nach WPM	4 SWS / 45 h	135 h	

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Individuell je nach WPM

Inhalte

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 (in LP):

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- ProdekanIn Lehre

Hauptamtlich Lehrende:

a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

Literatur

a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- Individuell je nach WPM

Wahlpflichtmodul 4

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2016-2653	180 h	6	6	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule		Individuell je nach WPM	4 SWS / 45 h	135 h	

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Individuell je nach WPM

Inhalte

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 (in LP):

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- ProdekanIn Lehre

Hauptamtlich Lehrende:

a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

Literatur

a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- Individuell je nach WPM

Thesis

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2016-2660	540 h	18	7	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Bachelorarbeit		Deutsch	0 SWS / 0 h	360 h	1
b) Thesis Seminar		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	157,5 h	40

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- 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.

Synthese:

- 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.

Inhalte

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) | Prüfungsleistung (in LP): | 12 |
|--------------|---------------------------|----|

b) Thesis Seminar

- | | | |
|---------------------|--------------------------|---|
| - Präsentation (PN) | Studienleistung (in LP): | 6 |
|---------------------|--------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- ProdekanIn Lehre

Hauptamtlich Lehrende:

a) Bachelorarbeit

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

b) Thesis Seminar

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

Literatur

a) Bachelorarbeit

- Abhängig von Studiengang und Thesisthema

b) Thesis Seminar

- Abhängig von Studiengang und Thesisthema

Wahlpflichtmodul 5

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2016-2654	180 h	6	7	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule		Individuell je nach WPM	4 SWS / 45 h	135 h	

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Individuell je nach WPM

Inhalte

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 (in LP):

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- ProdekanIn Lehre

Hauptamtlich Lehrende:

a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

Literatur

a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- Individuell je nach WPM

Wahlpflichtmodul 6

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2016-2655	180 h	6	7	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule		Individuell je nach WPM	4 SWS / 45 h	135 h	

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Individuell je nach WPM

Inhalte

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 (in LP):

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- ProdekanIn Lehre

Hauptamtlich Lehrende:

a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- Alle ProfessorInnen der Fakultät

Literatur

a) Wahlpflichtveranstaltung laut Teil 3 Wahlpflichtmodule

- Individuell je nach WPM

3D Character Production

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2021-2780	180 h	5	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) 3D Character Production, Theorie		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	30
b) 3D Character Production, Praktikum		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	30

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- 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.

Synthese:

- komplexe Character-Animationsaufgaben in Einzelschritte aufbrechen und bearbeiten.

Inhalte

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 Skelettautomation
- 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 (in LP): | 3 |
|-------------------|--------------------------|---|

b) 3D Character Production, Praktikum

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|-------------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Christoph Müller

Hauptamtlich Lehrende:

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)

Agile Gameentwicklung mit No-Code-Tools

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2023-2817	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Agile Gameentwicklung mit No-Code-Tools		Deutsch/ Englisch	4 SWS / 45 h	135 h	12

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die Grundlagen des agilen Lernens spezifizieren.
- die Grundlagen agiler Projekte spezifizieren.

Verstehen:

- die Grundlagen der No-Code/Low-Code-Spieleentwicklung verstehen.

Synthese:

- ein einfaches Computerspiel spielerisch entwickeln.
- ihre Ergebnisse einem Publikum präsentieren.

Evaluation:

- die Grenzen der No-Code/Low-Code-Spieleentwicklung verstehen.

Inhalte

a) Agile Gameentwicklung mit No-Code-Tools

- No-Code/Low-Code Game Projects
- Agile Mindset
- Project-based learning
- Methods (Scrum, Kanban, Team Building)
- Gamedesign Documents
- Developing a simple computergame
- Presentation and event planning

Lehrformen

a) Agile Gameentwicklung mit No-Code-Tools

- eduScrum

Teilnahmevoraussetzungen

a) Agile Gameentwicklung mit No-Code-Tools

- Keine

Prüfungsformen

a) Agile Gameentwicklung mit No-Code-Tools

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - sbA (semesterbegleitende Praktische Arbeit) | Prüfungsleistung (in LP): | 6 |
|---|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- Medieninformatik B.Sc.
- OnlineMedien B.Sc.
- Medienkonzeption B.A.

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Nikolaus Hottong

Hauptamtlich Lehrende:

a) Agile Gameentwicklung mit No-Code-Tools

- Prof. Nikolaus Hottong

Literatur

a) Agile Gameentwicklung mit No-Code-Tools

- Wird in der Veranstaltung bekannt gegeben.

Agiles Projektmanagement

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2023-2822	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Agiles Projektmanagement		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	20

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die Grundlagen des agilen Projektmanagements verstehen und zwischen traditionellen und agilen Ansätzen unterscheiden.
- die Rollen und Verantwortlichkeiten im SCRUM-Team identifizieren und effektiv in ihrer jeweiligen Rolle arbeiten.

Verstehen:

- den gesamten SCRUM-Prozess durchlaufen, von der Sprint-Planung bis hin zur Sprint Review und Retrospektive.

Anwenden:

- die SCRUM-Artefakte wie User Stories für das Product Backlog und den Sprint Backlog erstellen, verwalten und priorisieren.
- agile Schätzungstechniken wie Planning Poker und T-Shirt-Sizing anwenden, um den Umfang und die Dauer von Aufgaben und Sprints abzuschätzen.

Analyse:

- die Bedeutung von agilen Qualitätsmanagementpraktiken wie Test-driven Development (TDD) und kontinuierliche Integration in der Software-Entwicklung ermessen.

Synthese:

- anhand der erlernten Techniken ein Tailoring von agilen Prozessen für spezifische Teams und Projekte durchführen.

Inhalte

a) Agiles Projektmanagement

- Besonderheiten von Software-Projekten
- Klassisches vs. Agiles Projektmanagement
- Kalkulation und Aufwandsschätzung
- Agile Projektplanung
- SCRUM
- Agile Projektdurchführung
- Techniken und Strategien für agiles Mindset
- Agiles Mindset im nicht-agilen Umfeld
- Qualitätssicherung in agilen Projekten

Lehrformen

a) Agiles Projektmanagement

- Seminar/Vorlesung wöchentlich, drei der Termine sind Workshops (Gruppenarbeit)

Teilnahmevoraussetzungen

a) Agiles Projektmanagement

- Keine

Prüfungsformen

a) Agiles Projektmanagement

- | | | |
|---------------|---------------------------|---|
| - Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|---------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Gotthard Pietsch

Hauptamtlich Lehrende:

a) Agiles Projektmanagement

- Philipp Reif

Literatur

a) Agiles Projektmanagement

- Pichler, Roman: Agiles Projektmanagement mit Scrum: Erfolgreich Projekte umsetzen, 2020, ISBN: 978-3958459255
- Boris Gloger: Scrum: Produkte zuverlässig und schnell entwickeln, 2017, ISBN: 978-3864904322

Aktuelle Technologien im Bereich digitaler Medien

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2023-2815	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Aktuelle Technologien im Bereich digitaler Medien		Deutsch	4 SWS / 45 h	135 h	12

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die aktuell relevanten Technologien im Bereich digitaler Medien erkennen.

Verstehen:

- die Funktionsweise von modernen Werkzeugen, Frameworks und Programmiersprachen verstehen.

Anwenden:

- Technologien für unterschiedliche Anwendungsfälle einsetzen.

Analyse:

- konkrete Aufgabenstellungen im Bereich digitaler Medien erkennen und darauf aufbauend analysieren, welche Anforderungen sich daraus für die Architektur ergeben.

Synthese:

- für eine gegebenen Aufgabestellung im Bereich digitaler Medien die Architektur festlegen und die anwendungsspezifischen Teile implementieren.

Evaluation:

- Bewertungsmaßstäbe für Technologien im Bereich digitaler Medien erkennen und diese Maßstäbe auf die eigene Anwendung anwenden: Funktionsumfang, Performance, Wartbarkeit, Usability, Betriebssicherheit.

Inhalte

a) Aktuelle Technologien im Bereich digitaler Medien

- Evaluierung von Technologien in Bereich digitaler Medien. Dazu gehören insbesondere die folgenden Themengebiete: Verteilte Anwendung, Programmiersprachen, Virtual Reality, Augmented Reality, Computer Vision, Künstliche Intelligenz u.a. Deep Learning, Agile Softwareentwicklung, GUI-Programmierung, UX-Design, Blockchain

Lehrformen

a) Aktuelle Technologien im Bereich digitaler Medien

- Workshop

Teilnahmevoraussetzungen

a) Aktuelle Technologien im Bereich digitaler Medien

- Keine

Prüfungsformen

a) Aktuelle Technologien im Bereich digitaler Medien

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) (80%),
Semesterbegleitende Präsentation (sbPN) (20%) | Prüfungsleistung (in LP): | 6 |
|---|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- Medieninformatik B.Sc.
- OnlineMedien B.Sc.
- Medienkonzeption B.A.
- Musikdesign B.Mus.
- Alle Studiengänge der HFU

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler

Hauptamtlich Lehrende:

a) Aktuelle Technologien im Bereich digitaler Medien

- Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler
- Prof. Dr. Uwe Hahne

Literatur

a) Aktuelle Technologien im Bereich digitaler Medien

- Wird in der Veranstaltung bekannt gegeben

Akustische Phänomene

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2022-2808	180 h	6	Variabel	WiSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Akustische Phänomene		Deutsch / Englisch	4 SWS / 45 h	135 h	18

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- akustische und psychoakustische Grundlagen der Wahrnehmung und Gestaltung von Klängen benennen.

Verstehen:

- die gelernten Grundlagen mit der Wahrnehmung und Produktion von Klängen verknüpfen.

Anwenden:

- die gelernten Grundlagen in der Wahrnehmung und Produktion von Klängen anwenden.

Analyse:

- die Gestaltung akustischer Phänomene in fremden und eigenen Produktionen auf die gelernten Grundlagen zurückführen und weitere Hintergründe entdecken.

Synthese:

- die gelernten Grundlagen in der eigenen Hör- und Gestaltungspraxis anwenden und vertiefen.

Evaluation:

- die gelernten Grundlagen zur Bewertung fremder und eigener Gestaltungsprojekte anwenden und eigenständig in Frage stellen.

Inhalte

a) Akustische Phänomene

- Grundlagen der Klangökologie
- Hörpraktiken
- Physikalisch-akustische Grundlagen der Klangerzeugung und -ausbreitung
- Grundlagen der Klangwahrnehmung und Psychoakustik
- Grundlagen der digitalen Klangverarbeitung
- Grundliegende Klangparameter in der Wahrnehmung und digitalen Verarbeitung von Klängen
- Grundlagen der räumlichen Klangwahrnehmung und digitale Audiorendering-Techniken
- Grundliegende digitale Audioeffekte
- Grundliegende digitale Techniken der Analyse- und (Re-)Synthese von Klängen
- Verwendung grundliegender akustischer Phänomene und Techniken in der Klanggestaltung

Lehrformen

a) Akustische Phänomene

- Seminar

Teilnahmevoraussetzungen

a) Akustische Phänomene

- Keine

Prüfungsformen

a) Akustische Phänomene

- Praktische Arbeit (A)	Prüfungsleistung (in LP):	4
- Referat (R)	Studienleistung (in LP):	2

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 hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Norbert Schnell

Hauptamtlich Lehrende:

a) Akustische Phänomene

- Prof. Dr. Norbert Schnell

Literatur

a) Akustische Phänomene

- Sterne, Jonathan (Herausgeber): The Sound Studies Reader, Taylor & Francis, 2012, ISBN: 9781135762353
- Schafer, R. Murray: The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World, Inner Traditions/Bear, 1994, ISBN: 9780892814558
- Zwicker, E.: Psychoakustik, Germany, Springer Berlin, 2013, ISBN: 9783642685101
- Weinzierl, Stefan (Herausgeber): Handbuch der Audiotechnik, Germany, Springer Berlin, 2009, ISBN: 9783540343011
- Patel, Aniruddh D.: Music, Language, and the Brain, Oxford University Press, USA, 2010, ISBN: 9780199755301
- Ihde, Don: Listening and Voice: Phenomenologies of Sound, Second Edition, State University of New York Press, 2012, ISBN: 9780791479308

Bewegtbilddesign

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2022-2787	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Bewegtbilddesign		Deutsch	4 SWS / 45 h	135 h	15

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

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

Verstehen:

- abstrakte Bildsprachen verstehen.
- ästhetische und technische Konzepte von Bewegtbild nachvollziehen.

Anwenden:

- ästhetische Gestaltungsexperimente durchführen.
- Animationen und Compositings entwerfen, planen und realisieren.

Inhalte

a) Bewegtbilddesign

- Grundlagen der Gestaltung und Produktion von computerbasiertem Bewegtbild
- Ästhetik und Experiment
- Konzeption und Realisierung von Motion Design, Animationen und Compositings
- Existierende Tools und Techniken
- Abstrakte Bildsprache
- Historische und zeitgenössische Werke und Konzepte
- Kuratieren der Arbeitsergebnisse

Lehrformen

a) Bewegtbilddesign

- Seminar

Teilnahmevoraussetzungen

a) Bewegtbilddesign

- Keine

Prüfungsformen

a) Bewegtbilddesign

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 6 |
|-------------------------|---------------------------|---|

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.

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Regina Reusch

Hauptamtlich Lehrende:

a) Bewegtbilddesign

- Prof. Regina Reusch

Literatur

a) Bewegtbilddesign

- O'Reilly, David: Basic Animation Aesthetics, 2009, Online: <http://www.media-arts-uts.com/aes1/wp-content/uploads/2012/01/BasicAnimationAesthetics.pdf> [17.01.2022]
- Wiedemann, Julius: The History of Graphic Design. Vol. 2. 1960–Today, Köln: Taschen, 2021

Computerspielanalyse / Narration in Games

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2014-2467	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Computerspielanalyse		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	24
b) Narration in Games		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	24

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- eine erprobte Methode zur kritischen Untersuchung von digitalen Spielen anwenden und die Grundlagen der Spieletheorie erfassen.
- die Konzeption für ein digitales Spiel entwickeln sowie eine Story für eine interaktive virtuelle Welt schreiben.

Verstehen:

- Zusammenhänge zwischen Ästhetik, Story, Spielspaß und Wertevermittlung erkennen sowie die Immersion und die Entstehung des Flows im fiktiven raumzeitlichen Universum des Spiels verstehen.
- ein zielgruppen- und plattformorientiertes Thema finden und die Grundlagen der Analyse von Games in eine eigene Spiele-Konzeption umsetzen.

Anwenden:

- ein digitales Spiel analysieren und präsentieren.
- in und mit virtuellen Welten und Figuren erzählen sowie narrative Navigationsstrukturen entwickeln.

Analyse:

- das digitale Spiel als audiovisuelles interaktives narratives Medium entschlüsseln.
- den Schreibprozess dramaturgisch hinterfragen.

Synthese:

- Medienkompetenz für Games und konvergente Medien entwickeln.
- die Vorzüge der Teamarbeit beim kreativen Prozess der Games-Konzeption erkennen.

Evaluation:

- eine Expertise für ein digitales Spiel erstellen.
- förderungsfähiges Designdocument erstellen.

Inhalte

a) Computerspielanalyse

- Spieletheorie, Genrekunde
- Zielgruppen, Plattformen, Vermarktung
- Ästhetik virtueller Welten
- Dramaturgie der Spielstory
- Figurenkunde
- Ludologie
- Navigationsgestaltung
- Emotionale Bindung
- Bedeutung
- Mediales Zeichensystem

b) Narration in Games

- Themenfindung
- Erzählen für bestimmte Zielgruppen
- Genregebundenes Erzählen
- Erzählen im Raum
- Entwicklung spielbarer und nicht spielbarer Charaktere
- Aktion, Reaktion, Interaktion, Regeln
- Erzählstruktur
- Erzählen auf der Soundspur
- Informationsvermittlung
- Visuelle Ästhetik, Format

Lehrformen

a) Computerspielanalyse

- Seminar

b) Narration in Games

- Seminar

Teilnahmevoraussetzungen

a) Computerspielanalyse

- Keine

b) Narration in Games

- Keine

Prüfungsformen

a) Computerspielanalyse

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|-------------------------|---------------------------|---|

b) Narration in Games

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|-------------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrende:

a) Computerspielanalyse

- Beate Ehrmann

b) Narration in Games

- Beate Ehrmann

Literatur

a) Computerspielanalyse

- Huizinga, Johan: Homo Ludens, rororo TB, 2006
- Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler, 2. Auflage, Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, 2009
- Mediaperspektiven, diverse Artikel z. B. MP 10/13 Quandt, Breuer, Festl, Scharkow: Digitale Spiele: Stabile Nutzung in einem dynamischen Markt, monatliche Zeitschrift, Hessischer Rundfunk, Frankfurt am Main

b) Narration in Games

- Mc Gonigal, Jane: Besser als die Wirklichkeit! - Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, Heyne Verlag, München, 2012

CRM

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2014-2518	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) CRM		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	20

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

→ 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.

Inhalte

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

- | | | |
|------------------|---------------------------|---|
| - Hausarbeit (H) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Gotthard Pietsch

Hauptamtlich Lehrende:

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

Designmanagement & Digital Enterprise

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2017-2709	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Designmanagement & Digital Enterprise		Deutsch	4 SWS / 45 h	135 h	16

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- grundlegende Dimensionen des Designmanagements beschreiben.
- übergreifende Managementprinzipien darstellen und erläutern.

Verstehen:

- die Auswirkungen der digitalen Transformation auf die kommerzielle Kommunikation und ihre Medien erkennen und beurteilen.
- Formen agiler Geschäftsmodelle einschätzen und bewerten.

Anwenden:

- strategische Positionierung von Marken und Unternehmen entwickeln und umsetzen.
- Customer-Touchpoints und Customer-Journey im Unternehmen planen und steuern.

Analyse:

- kontextbezogene, nutzerrelevante Inhalte von konventionell linearen Kommunikationsangeboten abgrenzen und deren Wirkung ermitteln.

Synthese:

- Methoden medienübergreifender Kommunikationskampagnen entwickeln und deren Umsetzung bewerten.
- virtuelle interdisziplinäre Teams aufbauen und deren Workflow steuern.

Inhalte

a) Designmanagement & Digital Enterprise

- Je schneller sich Strategien, Tools und Medienkanäle in der Kreativbranche ändern, desto wichtiger ist ein eigenes Einschätzungsvermögen für die Relevanz und für die zielführende Handhabung von verschiedenen Kommunikationsformen.

In diesem Seminar werden die Teilnehmer*innen anhand von Praxisbeispielen angeregt, sich mit dem Management und den Strategien von Design und Medien auseinander zu setzen. Zusätzlich wird deren Wirkung mit aktuellen Marktanforderungen und Kundenbedürfnissen abgeglichen und in einem modellhaften Kampagnenplan neu organisiert.

Die Inhalte des Seminars gliedern sich in fünf Teilbereiche:

- A. Mensch und Mindset
- B. Unternehmen und Kultur
- C. Markt und Wettbewerb
- D. Medien und Technik
- E. Budget und Zeit

Lehrformen

a) Designmanagement & Digital Enterprise

- Seminar mit Gruppenarbeit

Teilnahmevoraussetzungen

a) Designmanagement & Digital Enterprise

- Absolviertes Praktikum

Prüfungsformen

a) Designmanagement & Digital Enterprise

- Semesterbegleitende Präsentation (sbP)	Prüfungsleistung (in LP):	4
- Semesterbegleitendes Referat (sbR)	Studienleistung (in LP):	2

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- Medieninformatik B.Sc.
- OnlineMedien B.Sc.
- Medienkonzeption B.A.
- Musikdesign B.Mus.
- Alle Studiengänge der HFU

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrende:

a) Designmanagement & Digital Enterprise

- Martin Dege

Literatur

a) Designmanagement & Digital Enterprise

- Heimann, M.; Schütz, M.: Wie Design wirkt, 1. Aufl., Rheinwerk Verlag, 2017
- Pricken, M.: Kribbeln im Kopf, 11. vollst. überarb. Aufl., Hermann Schmidt Verlag, 2010
- Bruhn, M.; Homburg C.: Marketing Lexikon, 1. Aufl., Gabler Verlag, 2001
- Hölscher, B.: Digitales Dilemma, 1. Aufl., Tredition, 2017
- Baetzgen, A. Hrsg.: Brand Planning, 1. Aufl., Schäffer Pöschel, 2011
- Pukall B., Uebenickel F., Brenner W.: Design Thinking Handbuch, 1. Aufl. Frankfurter Allgemeine Buch, 2015

Digital Asset Creation For Games

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2021-2781	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Digital Asset Creation for Games, Theorie		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	30
b) Digital Asset Creation For Games, Praktikum		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	30

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die wesentlichen computergrafischen Eigenschaften und Produktionsschritte von Game Assets benennen.
- state-of-the-art Software zur Erstellung, Implementation und Darstellung der Game-Industrie gliedern und deren Features skizzieren.

Verstehen:

- eigene Game Assets illustrieren und einem fachkundigen Publikum entsprechend gängiger Akquise methodik nach vorführen.
- neue Game- bzw. Hardware-Technologien und -Konzepte diskutieren.

Anwenden:

- technische Konzepte zur Produktion von hardwareressourcen-schonenden Game Assets erkennen.
- anhand von definierten Anforderungen der Technical- und Art Direction und vorgegebener Software Pipeline neue Game Assets produzieren.

Analyse:

- die Produktionsschritte und -techniken bestehender Objekte aufschlüsseln und in Bezug auf Effizienz analysieren.
- Eigenschaften von Game-Inhalten auf Ebene der Geometrie, Material und dessen Verhalten bzgl. Shading, Rendering und Animation einschätzen.

Synthese:

- technische Anforderungen bzw. Einschränkungen bzgl. der Darstellungsqualität ableiten und mit Hilfe gestalterisch-konzeptionellen Mitteln der Computergrafik kompensieren.
- den Look eines bestehenden Games aufgreifen und auf eigene Konzeptideen übertragen (Look-Reproduktion).

Evaluation:

- technische Möglichkeiten einer Game Engine vor dem Hintergrund der Asset Creation bewerten.
- Assets mit zur Verfügung stehenden Hardware-Ressourcen auf Performance prüfen (Lastberechnung).

Inhalte

a) Digital Asset Creation for Games, Theorie

- Eigenschaften & Anforderungen von Game Assets
- Production vs. Software Pipeline - Tools & Prozesse
- Szenenorganisation & -konventionen
- Modelliertechniken (Topologie)
- UVing - UV-Mapping, -Editing & -Konzepte
- Texturingsmethoden
- Materialien entwickeln
- Shading & Rendering (Lichtmodelle und Fakes)
- Prop Effects - Lights, Motion & Sound

b) Digital Asset Creation For Games, Praktikum

- Pixel/Texel/Voxel, Polycount, Texel Density, Map Resolution, Triangulation, Tesselierung, Quads vs. Tris
- Datenportierung (Im-/Export), -strukturen, -formate (FBX, EXR, OBJ, PSD), Schnittstellen und Integrationen
- Koordinatensysteme, Transformationen, Normalen, Skalierung
- Hard- & Soft Surface Modeling (Subdivs), Prozedurales Modellieren, Z-Buffer, Level-of-Detail
- Texturkoordinaten, Unwrapping-Techniken, Decal Atlas, Ptex
- Masking/Matting, Blending Modes, Alpha Channel, Texture Baking, Seamless/Tileable Textures, Texture Painting
- Prozedurale Materialien mit Substance
- Physically-based Rendering, 2D-/3D-Mapping (Bump, Normal, Parallax, Displacement etc.)
- Modifier-Based Animation, Controller Stacking

Lehrformen

a) Digital Asset Creation for Games, Theorie

- Seminar, Referate, Impulsvorträge, Diskussionen

b) Digital Asset Creation For Games, Praktikum

- Exploratives Lernen, Gruppenarbeit, Workshop, Cognitive Apprenticeship

Teilnahmevoraussetzungen

a) Digital Asset Creation for Games, Theorie

- Computergrafische Grundlagen, z.B. VS Computergrafik / -& 3D-Modellierung oder vergleichbar

b) Digital Asset Creation For Games, Praktikum

- Computergrafische Grundlagen, z.B. VS Computergrafik / -& 3D-Modellierung oder vergleichbar

Prüfungsformen

a) Digital Asset Creation for Games, Theorie

- | | | |
|----------------------|--------------------------|---|
| - Studienarbeit (ST) | Studienleistung (in LP): | 3 |
|----------------------|--------------------------|---|

b) Digital Asset Creation For Games, Praktikum

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|-------------------------|---------------------------|---|

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 hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Christoph Müller

Hauptamtlich Lehrende:

a) Digital Asset Creation for Games, Theorie

- David Lochmann

b) Digital Asset Creation For Games, Praktikum

- David Lochmann

Literatur

a) Digital Asset Creation for Games, Theorie

- McKinley, Michael: Maya Studio Projects: Game Environments and Props, John Wiley & Sons, 2010, ISBN: 978-0470524039
- Carter, Ben: The Game Asset Pipeline (Game Development Series), Charles River Media, 2004, ISBN: 978-1584503422
- Yot, Richard: Light for Visual Artists - Understanding and Using Light in Art & Design, Laurence King Publishing, 2019, ISBN: 978-1786274519
- Hart, Eric: The Prop Effects Guidebook - Lights, Motion, Sound, and Magic, Taylor & Francis Ltd, 2018, ISBN: 978-1138641136

b) Digital Asset Creation For Games, Praktikum

- Siehe Veranstaltung a)

Drehbuchseminar

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2014-2519	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Drehbuchseminar		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	12

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- 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.

Synthese:

- einen eigenen Filmstoff bis zur Exposéstufe entwickeln.

Inhalte

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 (in LP): | 3 |
|------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrende:

a) Drehbuchseminar

- Michael Geier

Literatur

a) Drehbuchseminar

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

Echtzeit-Computergrafik

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2019-2752	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Echtzeit-Computergrafik, Grundlagen		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	12
b) Echtzeit-Computergrafik, Praktische Erfahrung		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	12

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- 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.

Synthese:

- interaktive Echtzeit Visualisierungen in geeigneten Werkzeugen umsetzen.

Evaluation:

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

Inhalte

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 (in LP): | 3 |
|-------------------------|---------------------------|---|

b) Echtzeit-Computergrafik, Praktische Erfahrung

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|---|---------------------------|---|

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 hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Uwe Hahne

Hauptamtlich Lehrende:

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

Eventmanagement für Abschlussfeier DM

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2023-2824	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Eventmanagement für Abschlussfeier DM		Deutsch	4 SWS / 45 h	135 h	12

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Events planen, organisieren und durchführen.

Verstehen:

- ein tiefgreifendes Verständnis für die verschiedenen Aspekte des Eventmanagements entwickeln.

Anwenden:

- ihr erlerntes Wissen und ihre praktischen Fähigkeiten anwenden, um effektiv Events zu planen, zu organisieren und zu managen.

Analyse:

- Events analysieren und kritisch bewerten, um Stärken und Schwächen zu identifizieren sowie Verbesserungspotenziale aufzuzeigen.

Synthese:

- Eventkonzepte und -pläne in präsentierbarer Form darstellen, um andere Stakeholder zu informieren und überzeugen zu können sowie eigenständig Events planen, organisieren und managen, sowohl in beruflichen als auch persönlichen Kontexten.

Evaluation:

- Events hinsichtlich ihres Erfolgs, ihrer Effektivität und der erreichten Ziele beurteilen und entsprechende Schlussfolgerungen daraus ziehen.

Inhalte

a) Eventmanagement für Abschlussfeier DM

- Grundlagen des Eventmanagements
- Eventarten und deren Anforderungen
- Eventplanung und -organisation
- Budgetierung und Ressourcenmanagement
- Logistik und Standortauswahl
- Vertragsverhandlungen und rechtliche Aspekte
- Risikomanagement und Notfallplanung
- Teilnehmermanagement und Gästebetreuung
- Umsetzung der Graduierungsfeier
- Evaluation und Nachbereitung von Veranstaltungen

Lehrformen

a) Eventmanagement für Abschlussfeier DM

- Seminar

Teilnahmevoraussetzungen

a) Eventmanagement für Abschlussfeier DM

- Motivationsschreiben (1 Seite)

Prüfungsformen

a) Eventmanagement für Abschlussfeier DM

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 6 |
|-------------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- Medieninformatik B.Sc.
- OnlineMedien B.Sc.
- Medienkonzeption B.A.
- Musikdesign B.Mus.
- Alle Studiengänge der HFU

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrende:

a) Eventmanagement für Abschlussfeier DM

- Monetta Marchiano

Literatur

a) Eventmanagement für Abschlussfeier DM

- Schmitt, Irmtraud: Praxishandbuch Event Management: Das A-Z der perfekten Veranstaltungsorganisation, Gabler Verlag, 2012, ISBN: 9783834992468
- Holzbauer, Ulrich: Eventmanagement: Veranstaltungen professionell zum Erfolg führen, Springer Verlag, 2010, ISBN: 9783642124280
- Eisermann, Uwe; Winnen, Lothar; Wrobel, Alexander: Praxisorientiertes Eventmanagement: Events erfolgreich planen, umsetzen und bewerten, Springer Gabler Verlag, 2014, ISBN: 9783658023461
- Sakschewski, Thomas; Paul Siegfried: Veranstaltungsmanagement: Märkte, Aufgaben und Akteure, Springer Gabler Verlag, 2017, ISBN: 9783658168995
- Massonne, Feeline: Veranstaltungsmanagement, Springer Gabler Verlag, 2017, ISBN: 9783662540046
- Dams, Colja M.: Agiles Event Management : Vom "Wow" zum "How" im erfolgreichen Event Management, Springer Gabler Verlag, 2019, ISBN: 9783658255008

Fotografie

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2020-2770	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Fotografie		Deutsch	4 SWS / 45 h	135 h	10

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- eigenständig zu gegebenen Themen fotografische Aufnahmen anfertigen.

Verstehen:

- Bildkonzepte entschlüsseln und verstehen.

Anwenden:

- handwerkliche Prozesse verstehen und realisieren.

Analyse:

- klassische und moderne Fotoauffassungen beurteilen und in bildnerische Kreativität umsetzen.

Synthese:

- eigene Bildsprache entwickeln.

Inhalte

a) Fotografie

- Bildaufbau in der Fotografie
- Studiotechnik
- Licht
- Maske
- Lichtstimmungen, Features
- Nachbearbeitung
- Themen: Still, People, Compositing, Portrait, Landschaft, Feature u.ä.
- Der Kurs richtet sich an Fortgeschrittene, die bereit sind viel Arbeit und Mühe zu investieren, um eine bildnerische Realität jenseits der üblichen „Instagram-Fotografie“ zu erreichen. Fokus liegt auf der ästhetischen Qualität. Technik wird vorausgesetzt.

Lehrformen

a) Fotografie

- Vorlesung, Seminar

Teilnahmevoraussetzungen

a) Fotografie

- Keine

Prüfungsformen

a) Fotografie

- | | | |
|---------------------------|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeiten (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 6 |
|---------------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Christian Fries

Hauptamtlich Lehrende:

a) Fotografie

- Prof. Christian Fries
- Prof. Martin Aichele

Literatur

a) Fotografie

- Mante, Harald: Bildgestaltung in der Fotografie, München, 1980
- Welsch, Wolfgang: Ästhetisches Denken, Stuttgart, 1990
- Katz, Stephen D.: Die richtige Einstellung, 4. Auflage, Frankfurt am Main, 2002
- Brandt, Reinhard: Die Wirklichkeit des Bildes. Sehen und Erkennen, München, 1999
- Mante, Harald: Motive kreativ nutzen, Dortmund, 1996
- Welsch, Wolfgang: Grenzgänge der Ästhetik, Stuttgart, 1996

Grundlagen der Videobearbeitung

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2022-2790	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Grundlagen der Videobearbeitung		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	25

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die wichtigsten Mittel der Videobearbeitung (Schnitt, Audio, VFX, Animationen) kennen und erkennen.

Verstehen:

- sich in die Arbeitsweisen der Software Premiere Pro und After Effects hineindenken.

Anwenden:

- Bild- und Audiomaterial bearbeiten und anreichern.
- Premiere Pro und After Effects im Zusammenspiel verwenden.

Analyse:

- Effekte und Schnitteigenschaften erkennen und Möglichkeiten für die eigene Anwendung erkennen.

Synthese:

- selbständig Aufgaben aus dem Videoschnitt umsetzen, eigene Videoprojekte erstellen und diese um Effekte erweitern.

Inhalte

a) Grundlagen der Videobearbeitung

- Post-Production
- Film- und Videoschnitt
- VFX und Animation
- Kreativität
- Bildgestaltungs-Aspekte
- Softwarekenntnisse
- Grundlagen Videobearbeitung

Lehrformen

a) Grundlagen der Videobearbeitung

- Seminar

Teilnahmevoraussetzungen

a) Grundlagen der Videobearbeitung

- Keine

Prüfungsformen

a) Grundlagen der Videobearbeitung

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|-------------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrende:

a) Grundlagen der Videobearbeitung

- Jan Dangschat

Literatur

a) Grundlagen der Videobearbeitung

- Adobe: Premiere Pro Tutorials, URL: <https://helpx.adobe.com/de/premiere-pro/tutorials.html>
- Adobe: After Effects Tutorials, URL: <https://helpx.adobe.com/de/after-effects/tutorials.html>
- Zahariz: Track camera movement using 3D Tracker in After Effects, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MyUnslvnJM&t=403s>
- School of Motion: Text Animators in After Effects, URL: https://www.youtube.com/watch?v=b1_p2qQf_Ts&list=PLDAm_xXgmn6PO_M-60RknfKTT0nDvzTZ8&index=6&t=1349s

Interaktive Medien Installationen

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2019-2753	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Interaktive Medien Installationen		Deutsch / Englisch	4 SWS / 45 h	135 h	12

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die Grundlagen der Gestaltung interaktiver Medieninstallationen benennen.
- einen Überblick über die existierenden Entwicklungsumgebungen und Techniken vorweisen.

Verstehen:

- wesentliche Gestaltungselemente interaktiver Medieninstallationen verstehen.
- ästhetische und technische Konzepte interaktiver Medieninstallationen nachvollziehen.

Anwenden:

- interaktive Medieninstallationen gestalten.
- interaktive Medieninstallationen technisch umsetzen.

Inhalte

a) Interaktive Medien Installationen

- Grundlagen der Gestaltung interaktiver Medieninstallationen
- Historische und aktuelle Werke und Konzepte
- Existierende Entwicklungsumgebungen und Techniken
- Konzeption und Realisierung interaktiver Medieninstallationen

Lehrformen

a) Interaktive Medien Installationen

- Seminar mit praktischer Gruppenarbeit

Teilnahmevoraussetzungen

a) Interaktive Medien Installationen

- Keine

Prüfungsformen

a) Interaktive Medien Installationen

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 6 |
|-------------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Norbert Schnell

Hauptamtlich Lehrende:

a) Interaktive Medien Installationen

- Dr. Oliver Wolf

Literatur

a) Interaktive Medien Installationen

- De Campo, Alberto; Hentschel, Ulrike; King, Dorothee; Kufus, Axel: Play:test. Versuche über die Kunst des Experimentierens, Verlag der Universität der Künste Berlin, 2013
- Klanten, R.; Ehmann, S.; Hanschke, V.; Feireiss, L.: A Touch of Code: Interactive Installations and Experiences
- Simanowski, R.: Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations
- Turkle, S.: The second self: Computers and the human spirit
- Antonelli, P.: Talk to me: Design and the Communication between People and Objects
- Kwastek, K.: Aesthetics of Interaction in Digital Art

Interaktive Systeme Labor-Forschungsprojekt

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2023-2814	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Interaktive Systeme Labor-Forschungsprojekt		Deutsch	4 SWS / 45 h	135 h	15

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Definitionen, Aspekte und Forschungsthemen interaktiver Systeme beschreiben und einordnen.

Verstehen:

- interaktive Systeme konzeptuell verstehen und bestehende Systeme einordnen.

Anwenden:

- interaktive Systeme konzipieren und dabei entsprechende Konzepte anwenden und verknüpfen.

Analyse:

- Anforderungen, Besonderheiten und Herausforderungen von interaktiven ubiquitären Systemen analysieren und strukturieren.

Synthese:

- ein interaktives System prototypisch implementieren und mit entsprechenden Technologien auf Netzwerk- ebenso wie Interaktionsebene ausstatten.

Evaluation:

- interaktive Systeme methodisch evaluieren und Ansätze für die softwaretechnische Verbesserung erarbeiten.

Inhalte

a) Interaktive Systeme Labor-Forschungsprojekt

- Interaktive Systeme und Interaktion
- Interaktionsformen
- Interaktionstechnologien
- Kennenlernen der Laborausstattung
- Forschungsmethoden und eigener Ansatz
- User Experience und Usability
- Anwendungsfelder interaktiver Systeme wie digitale Produktion und Mobilitätssysteme
- Prototyping interaktiver Systeme, eigener Prototyp
- Verteilte und vernetzte Systeme: Internet der Dinge (IoT), Cyber-Physical Systems

Lehrformen

a) Interaktive Systeme Labor-Forschungsprojekt

- Vorlesungs-Input, eigenes Forschungsprojekt allein oder in Kleingruppen

Teilnahmevoraussetzungen

a) Interaktive Systeme Labor-Forschungsprojekt

- Grundwissen in interaktiven Systemen

Prüfungsformen

a) Interaktive Systeme Labor-Forschungsprojekt

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): |
|-------------------------|---------------------------|

6

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.

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Thomas Schlegel

Hauptamtlich Lehrende:

a) Interaktive Systeme Labor-Forschungsprojekt

- Prof. Dr. Thomas Schlegel

Literatur

a) Interaktive Systeme Labor-Forschungsprojekt

- Literatur wird in der Lehrveranstaltung nach Bedarf bekanntgegeben bzw. individuelle für eigenes Projektthema

Interfacedesign in Music

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2022-2809	180 h	6	Variabel	WiSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Interfacedesign in Music		Deutsch / Englisch	4 SWS / 45 h	135 h	18

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- 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.

Synthese:

- einfache musikalische Interfaces konzipieren und umsetzen.

Evaluation:

- die Konzeption und Umsetzung musikalischer Interfaces beurteilen.

Inhalte

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)	Prüfungsleistung (in LP):	4
- Referat (R)	Studienleistung (in LP):	2

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 hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Norbert Schnell

Hauptamtlich Lehrende:

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

Introduction to Deep Learning

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2018-2737	180 h	6	Variabel	WiSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Introduction to Deep Learning, theoretical part		Englisch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	12
b) Introduction to Deep Learning, practical part		Englisch	1 SWS / 11,25 h	78,75 h	12

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- beschreiben, was Deep Learning ist.
- die Anwendungsmöglichkeiten benennen.

Verstehen:

- Convolutional Neural Networks (CNN) charakterisieren.
- Recurrent Neural Networks (RNN) charakterisieren.

Anwenden:

- einfache CNN's mit Tensorflow implementieren.
- einfache Sequence-to-Sequence Modelle implementieren.

Analyse:

- die Wirkung verschiedener Hyperparameter analysieren.

Synthese:

- für in der Praxis auftauchende Klassifikationsprobleme mit Deep-Learning-Techniken Lösungsvorschläge erarbeiten.
- Lösungsvorschläge für sequentielle Daten erarbeiten.

Inhalte

a) Introduction to Deep Learning, theoretical part

- Linear Regression
- Logistic Regression
- Softmax Regression
- Neural Networks
- Convolutional Neural Networks (CNN)
- Backpropagation
- Recurrent Neural Networks
- Encoder-Decoder Networks
- Reinforcement Learning

b) Introduction to Deep Learning, practical part

- Alle Inhalte der Veranstaltung a) werden geübt und praktisch angewendet.

Lehrformen

a) Introduction to Deep Learning, theoretical part

- Vorlesung, Gruppenarbeit

b) Introduction to Deep Learning, practical part

- Praktikum

Teilnahmevoraussetzungen

a) Introduction to Deep Learning, theoretical part

- Keine

b) Introduction to Deep Learning, practical part

- Keine

Prüfungsformen

a) Introduction to Deep Learning, theoretical part

- Mündliche Prüfung (M) Prüfungsleistung (in LP): 3

b) Introduction to Deep Learning, practical part

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- Medieninformatik B.Sc.
- OnlineMedien B.Sc.
- Medienkonzeption B.A.
- Medieninformatik M.Sc.
- Alle Studiengänge der HFU

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Ruxandra Lasowski

Hauptamtlich Lehrende:

a) Introduction to Deep Learning, theoretical part

- Prof. Dr. Ruxandra Lasowski

b) Introduction to Deep Learning, practical part

- Prof. Dr. Ruxandra Lasowski

Literatur

a) Introduction to Deep Learning, theoretical part

- Goodfellow, Ian; Bengio, Yoshua; Courville, Aaron: Deep Learning, MIT Press, 2016
- Bishop, Chr.: Pattern Recognition and Machine Learning, Springer, 2006
- Aurélien Géron, Getting started with TensorFlow, O'Reilly
- Hands-on machine learning with Scikit-Learn and Aurélien Géron, TensorFlow: concepts, tools, and techniques for building intelligent systems, O'Reilly
- Abhishek, Nandy; Manisha, Biswas: Reinforcement Learning With Open AI, TensorFlow and Keras Using Python

b) Introduction to Deep Learning, practical part

- Siehe Veranstaltung a)

Klanggestaltung im Studio + Live

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2021-2784	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Klanggestaltung im Studio + Live		Deutsch	4 SWS / 45 h	135 h	12

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die tontechnischen Werkzeuge einer DAW / eines Mischpults und die Elemente eines Studios /eines Livesetups bedienen.

Verstehen:

- die grundsätzliche Struktur und den Signalverlauf einer Mischung verstehen.

Anwenden:

- Mischpult, Mikrophone, Lautsprecher künstlerisch sinnvoll einsetzen.

Analyse:

- Probleme klanglicher Natur erkennen und entsprechend die Möglichkeiten, die die Audiobearbeitung bietet, Filter, Kompression, Effekte problemlos einsetzen, ein Sounddesign erarbeiten.

Synthese:

- Mischungen durchführen und fertigstellen, eine Beschallung planen und durchführen.

Evaluation:

- die technische und künstlerische Qualität einer Mischung / einer Beschallung beurteilen und verbessern.

Inhalte

a) Klanggestaltung im Studio + Live

- Signalverlauf einer Digitalen Audio Workstation
- Werkzeuge kennenlernen: Filter, Dynamics, FX
- Klang gestalten mit Filtern, Dynamics musikalisch einsetzen, Räume schaffen mit Reverb und Delay
- Musik mischen, Balancen, Sidechaining, Automatisierung
- Mastering
- Komponenten und Signalverlauf einer Beschallung
- Lautsprecher, Abstrahlverhalten von Pointsources und Linearrays, Bassarray, Cardioidsetups, Arrayprocessing
- Übersicht über Bühnenelemente wie Mikrofonierung, Splitter, Wireless, Monitoring
- Lautsprechermanagement, Einmessen/Einhören von PAs, Soundcheck, Konzert

Lehrformen

a) Klanggestaltung im Studio + Live

- Vorlesung, Seminar, Gruppenarbeit

Teilnahmevoraussetzungen

a) Klanggestaltung im Studio + Live

- Erfahrung im Audiobereich hilfreich aber nicht zwingend, Interesse an Musik

Prüfungsformen

a) Klanggestaltung im Studio + Live

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 6 |
|-------------------------|---------------------------|---|

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.

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Matthias Reusch

Hauptamtlich Lehrende:

a) Klanggestaltung im Studio + Live

- Prof. Matthias Reusch

Literatur

a) Klanggestaltung im Studio + Live

- Dickreiter, Michael: Handbuch der Tonstudientechnik, 8.Auflage, De Gruyter Saur, 2014, ISBN 9783110289787
- Carlos, Albrecht: Der Tonmeister, Mikrofonierung akustischer Instrumente in der Popmusik, Live- und Studiosetups, Schiele & Schön, 2010, ISBN 3794908066
- Owsinski, Bobby: Mischen wie die Profis, Das Handbuch für Toningenieure, GC Carstensen, 2013, ISBN: 3-910098-44-4
- Katz, Bob: Mastering Audio, Über die Kunst und die Technik, GC Carstensen, 2010, ISBN 391009841
- Pieper, Frank: Das P.A.Handbuch, Praktische Einführung in die Beschallungstechnik, GC Carstensen, ISBN 3-910098-18-5
- Davis, Don; Patronis, Eugene Jr.: Sound System Engineering, 4th Edition, Focal Press, ISBN 978-0-240-80830-7

Konzeption von Social Media Marketingkampagnen

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2023-2820	180 h	6	Variabel	WiSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Konzeption von Social Media Marketingkampagnen		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	157,5 h	12

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Social Media-Marketingkampagnen entwerfen und planen.
- Zielgruppen und Benchmarks für Social Media-Kampagnen definieren.

Verstehen:

- die Bestandteile von Social Media-Kampagnen und die Zusammenhänge zwischen ihnen erläutern.
- den Prozess der Kampagnenplanung (inkl. Content-Konzeption und -Kreation) verstehen.

Anwenden:

- Marketingkampagnen in den sozialen Medien konzeptionieren und KPI für die Erfolgsmessung definieren.
- Kundenwünsche hinsichtlich der Kampagne umsetzen und mit Kunden effektiv und professionell kommunizieren.

Analyse:

- die einzelnen Bestandteile von Marketingkampagnen in Social Media aufschlüsseln und ihre Bedeutung für die Kampagne bewerten.

Synthese:

- den Prozess der Kampagnenplanung darstellen und ebenso wie die Ergebnisse der Kampagnenkonzeption gegenüber dem Kunden präsentieren.
- die der Kampagne zugrundeliegende Strategie formulieren und in konkrete Maßnahmen umsetzen.

Inhalte

a) Konzeption von Social Media Marketingkampagnen

- Kampagnenplanung
- Strategieformulierung
- Zielgruppendefinition
- Content-Konzeption
- Content-Kreation
- Erstellung von Redaktions- und Content-Plänen
- Benchmark-Formulierung
- Das Modul wird in Zusammenarbeit mit der Agentur Jung von Matt durchgeführt, die den entsprechenden Kunden bzw. das Projekt vorgeben wird. Die Studierenden werden in kleine Gruppen eingeteilt, die unabhängig voneinander jeweils eine Kampagne für diesen Kunden entwickeln und diese am Ende des Semesters der Agentur vorstellen.

Lehrformen

a) Konzeption von Social Media Marketingkampagnen

- Seminar, Gruppenarbeit

Teilnahmevoraussetzungen

a) Konzeption von Social Media Marketingkampagnen

- Idealerweise erfolgreiche Belegung der Veranstaltung Online-Marketing bzw. des Moduls Marketingkonzeption

Prüfungsformen

a) Konzeption von Social Media Marketingkampagnen

- Präsentation (P)	Prüfungsleistung (in LP):	4
- Bericht (B)	Studienleistung (in LP):	2

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Jasmin Baumann

Hauptamtlich Lehrende:

a) Konzeption von Social Media Marketingkampagnen

- Prof. Dr. Jasmin Baumann

Literatur

a) Konzeption von Social Media Marketingkampagnen

- Opresnik, Marc Oliver; Hollensen, Svend; Kotler, Philip: Social Media Marketing: Grundlagen und Praxis. Opresnik Management Guides, 2022, 5. Aufl. ISBN-13: 979-8413846230
- Kreutzer, Ralf T.: Social-Media-Marketing kompakt: Ausgestalten, Plattformen finden, messen, organisatorisch verankern. Springer Gabler, 2021, 2. Aufl. ISBN-13: 978-3658338657
- Kobilke, Kristina: Instagram-Marketing für Unternehmen. Mitp Business, 2022, 5. Aufl. ISBN-13: 978-3747506011
- Marquardt, Anton: #1 auf Social Media: Die Social Media Marketing Anleitung für mehr Reichweite, Kunden und Umsatz. Bookmundo Direct, 2022. ISBN-13: 978-9403680477

Live GLFtv

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2018-2749	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Live GLFtv		Deutsch	4 SWS / 45 h	135 h	15

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- 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:

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

Synthese:

- 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.

Inhalte

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 (in LP):

6

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrende:

a) Live GLFtv

- Prof. Martin Aichele

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

Marketing Automation

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2019-2756	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Marketing Automation		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	25

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Kauf- und Verkaufsprozesse offline und online verstehen. Sie besitzen ferner einen Überblick über die Möglichkeiten der verschiedenen Online-Marketing-Instrumente und -Kanäle und kennen die Prinzipien des User Centered Designs (Kundenzentrierung).

Verstehen:

- die Prinzipien der Leadgenerierung, Leadqualifizierung und des Leadmanagements verstehen und kennen die Schnittstellen zwischen Marketing und Vertrieb.

Anwenden:

- ein Marketing-Konzept für eine digitale Marketingkampagne erstellen und umsetzen (inkl. Ads, E-Mailings und Landingpages) sowie mehrstufige, automatische Kampagnen planen und konfigurieren.

Analyse:

- fundierte Zielgruppenanalysen auf Basis von Personas und Customer Journey Mapping durchführen.

Inhalte

a) Marketing Automation

- Überblick Online-Marketing-Kanäle (SEM, Social Media, E-Mail-Marketing, Influencer Marketing, Content Marketing, ...)
- Persona- und Customer-Journey-Analyse
- Leadgenerierung, Leadqualifizierung, Leadmanagement
- Data Driven Marketing/datengetriebenes Marketing
- Mehrstufige, digitale Marketingkampagnen (E-Mailings, SEA, Social Media Marketing, Landingpages)
- Predictive Analytics (u.a. NBO, RFM)
- Erfolgsfaktoren für Landingpages
- Marketing-Automation-Software
- Rechtliche Aspekte der Marketing-Automation

Lehrformen

a) Marketing Automation

- Vorlesung, Gruppenarbeit, praktische Arbeit

Teilnahmevoraussetzungen

a) Marketing Automation

- Abgeschlossenes Grundstudium

Prüfungsformen

a) Marketing Automation

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|---|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Jasmin Baumann

Hauptamtlich Lehrende:

a) Marketing Automation

- Oliver Schmitt

Literatur

a) Marketing Automation

- Schröder, Britta: Inbound! Das Handbuch für modernes Marketing, Rheinwerk Computing, 2017, 978-3836244510
- Woods, Steven: Digital Body Language, New Year Publishing Llc, 2009, ISBN: 978-0979988554
- Schuster, Norbert: Leadmanagement mit modernem Leadmanagement mehr qualifizierte Interessenten generieren und sie bis zum Abschluss entwickeln, Vogel Business Media, 2015, ISBN: 978-3834333490

Marketingkonzeption

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2015-2627	180 h	6	5	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Strategische Markenführung		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	35
b) Operatives Marketing		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	35

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die Ziele und Herausforderungen der Markenführung kennen (Strategische Markenführung).

Verstehen:

- Produktentwicklungsprozesse erläutern und den Produktlebenszyklus beschreiben (Operatives Marketing).
- den Unterschied zwischen Produkten und Marken beschreiben (Strategische Markenführung).

Anwenden:

- Kommunikationsstrategien und -mechanismen entwickeln (Operatives Marketing).
- die Identität einer Marke durch die Kreation von Markenelementen und Sekundärassoziationen entwickeln (Strategische Markenführung).

Analyse:

- verschiedene Distributionskanäle beurteilen (Operatives Marketing).
- Marken anhand der Brand-Equity-Pyramide analysieren (Strategische Markenführung).

Synthese:

- das Käuferverhalten in Konsumenten- und Absatzmärkten umfassend erklären (Operatives Marketing).
- identifizieren, wie div. Akteure die Markenbedeutung im ko-kreativen Prozess mit beeinflussen (Strategische Markenführung).

Evaluation:

- Markenpositionierung und Portfolio-Strategien (Strategische Markenführung).

Inhalte

a) Strategische Markenführung

- Herausforderungen und Ziele der Markenführung
- Ko-Kreation der Markenbedeutung
- Brand Equity nach Keller
- Markenpositionierung
- Schaffung der Markenidentität durch Markenelemente und Sekundärassoziationen
- Markenaufbau und -pflege
- Markenportfolios und -architektur
- Markendehnung und -innovation
- Globale Markenführung
- Markenführung im B2B- und Dienstleistungssektor

b) Operatives Marketing

- Käuferverhalten in Konsumenten- und Absatzmärkten
- Produkte, Dienstleistungen und Marken
- Produkt-Lebenszyklus
- Produktinnovation und -elimination
- Preisstrategien und Preisanpassung
- Relevante Vertriebsentscheidungen
- Werbung und PR
- Persönlicher Verkauf und Verkaufsförderung
- Direktmarketing und Online Marketing

Lehrformen

a) Strategische Markenführung

- Vorlesung

b) Operatives Marketing

- Vorlesung

Teilnahmevoraussetzungen

a) Strategische Markenführung

- Keine

b) Operatives Marketing

- Keine

Prüfungsformen

a) Strategische Markenführung

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Veranstaltungsbegleitende Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
| - Semesterbegleitende praktische Arbeit (sbA) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |

b) Operatives Marketing

- | | | |
|---|---------------------------|------------------------|
| - Veranstaltungsbegleitende Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | Siehe Veranstaltung a) |
|---|---------------------------|------------------------|

Verwendung des Moduls

Pflichtmodul in:

- Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 15)
- Medienkonzeption B.A. (SPO-Version: 14)

Wahlpflichtmodul in:

- Medieninformatik B.Sc.
- OnlineMedien B.Sc.

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Jasmin Baumann

Hauptamtlich Lehrende:

a) Strategische Markenführung

- Prof. Dr. Jasmin Baumann

b) Operatives Marketing

- Prof. Dr. Jasmin Baumann

Literatur

a) Strategische Markenführung

- Beverland, M.: Brand Management – Co-Creating Meaningful Brands, Sage Publications, London, 2018
- Burmann, C. et al.: Identitätsbasierte Markenführung: Grundlagen - Strategie - Umsetzung – Controlling, 3. Auflage, Springer Gabler, Wiesbaden, 2018
- Esch, F.-R.: Strategie und Technik der Markenführung, 9. Auflage, Vahlen, München, 2017
- Keller, K. L.: Strategic Brand Management, 4. Auflage, Pearson, Harlow, 2012
- Meffert, H.; Burmann, C.; Koers, M.: Markenmanagement: Identitätsorientierte Markenführung und praktische Umsetzung, 2. Auflage, Springer Gabler, Wiesbaden, 2013

b) Operatives Marketing

- Meffert, H.; Burmann, C.; Kirchgeorg, M.: Marketing – Grundlagen marktorientierter Unternehmensführung, 13. Auflage, Gabler, Wiesbaden, 2018
- Becker, J.: Marketing-Konzeption - Grundlagen des zielstrategischen und operativen Marketing-Managements, 11. Auflage, Vahlen, München, 2018
- Kotler, P.; Armstrong, G.; Harris, L. C.; Piercy, N.: Grundlagen des Marketings, 6. Auflage, Pearson, München, 2016
- Kotler, P.; Keller, K. L.; Opresnik, M. O.: Marketing-Management: Konzepte-Instrumente-Unternehmensfallstudien, 15. Auflage, Pearson, München, 2017
- Kreutzer, R. T.: Praxisorientiertes Online-Marketing: Konzepte - Instrumente - Checklisten, 3. Auflage, SpringerGabler, Wiesbaden, 2018

Mediale Gegenkultur

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2014-2546	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Mediale Gegenkultur		Deutsch / Englisch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	15
b) Mediale Gegenkultur, Praktikum		Deutsch/ Englisch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	15

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- beispielhaft gegenkulturelle Bewegungen identifizieren.
- Beispiele von Umsetzungen gegenkultureller Strömungen in Medieninhalten kennenlernen.

Verstehen:

- grundsätzliche Mechanismen der Abgrenzung zwischen Kulturen und gegenkulturelle / subkulturellen Bewegungen erkennen.
- Methoden der medialen Umsetzung gegenkultureller Anliegen differenzieren.

Anwenden:

- aktuelle Bezüge aus Medieninhalten zu den jeweiligen Themen / Projekten des WPMs herausarbeiten sowie Inhalte der gelesenen Texte filtern und wesentliche Aspekte im Hinblick auf das Thema der Veranstaltung zusammenfassen, systematisieren und darstellen.
- ein eigenes gegenkulturelles Projekt konzipieren und umsetzen.

Analyse:

- längere Texte aus verschiedenen Disziplinen und verschiedenen Autorentypen lesen und verstehen, analysieren und interpretieren.
- selbstrecherchierte Beispiele für gegenkulturelle Projekte analysieren.

Synthese:

- Erkenntnisse aus den Texten und besprochenen Medienprojekten in ein eigenes Medienprojekt oder eine Ausarbeitung umsetzen.
- ein eigenes gegenkulturelles Projekt konzipieren und umsetzen.

Evaluation:

- den eigenen Ansatz und seine Umsetzung im Produkt kritisch reflektieren und bewerten.

Inhalte

a) Mediale Gegenkultur

- Einführung in das Thema Gegenkultur
- Gegenkultur in den aktuellen Medien
- Gründe und Anlässe für gegenkulturelle Bewegungen
- Strategien gegenkultureller Bewegungen
- Kommerzialisierung des Gegenkulturellen
- Neue Mechanismen (medialer) Gegenkultur im Internet
- Gegenkulturelle Beispielprojekte

b) Mediale Gegenkultur, Praktikum

- Recherche und Auswertung von Beispielen gegenkultureller Projekte
- Entwicklung eines eigenen inhaltlichen Ansatzes für ein gegenkulturelles Projekt
- Konzeption und Umsetzung eines eigenen gegenkulturellen Medienprojekts
- Präsentation des eigenen Gegenkulturprojektes
- Kritische Reflexion des Projektes im Praktikum

Lehrformen

a) Mediale Gegenkultur

- Seminar

b) Mediale Gegenkultur, Praktikum

- Praktikum

Teilnahmevoraussetzungen

a) Mediale Gegenkultur

- Keine

b) Mediale Gegenkultur, Praktikum

- Keine

Prüfungsformen

a) Mediale Gegenkultur

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Veranstaltungsübergreifende praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 6 |
|---|---------------------------|---|

b) Mediale Gegenkultur, Praktikum

- | | | |
|---|---------------------------|------------------------|
| - Veranstaltungsübergreifende praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | Siehe Veranstaltung a) |
|---|---------------------------|------------------------|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Christoph Zydorek

Hauptamtlich Lehrende:

a) Mediale Gegenkultur

- Prof. Dr. Christoph Zydorek

b) Mediale Gegenkultur, Praktikum

- Prof. Dr. Christoph Zydorek

Literatur

a) Mediale Gegenkultur

- Pörksen, B.; Dietel, H.: Der entfesselte Skandal, Herbert von Halem Verlag, 2012
- Geiselberger, H. (Hg.): Wikileaks und die Folgen, Suhrkamp, 2011
- Lasn, K.: Culture Jamming, Orange Press, 2005
- Hessel, S.: Empört Euch, Ullstein Verlag, 2011
- Heath, J.; Potter, A.: Konsumrebellen – Der Mythos der Gegenkultur, Der Freitag Mediengesellschaft, 2009
- Doll, M.: Widerstand im Gewand des Hyper-Konformismus. Die Fake-Strategien von The Yes Men, in: Andreas Becker, Martin Doll, Serjoscha Wiemer u. a. (Hg.), Mimikry, Gefährlicher Luxus zwischen Natur und Kultur, Schliengen: Edition Argus 2008, S. 245-258

b) Mediale Gegenkultur, Praktikum

- Medienprodukte im gegenkulturellen Bereich als Texte, Audios, Videos, Animation etc.
- Film: z.B. Die Yesmen (2005, 2009, 2014), Rihani Brothers (2014), Laura Poitras (2015)
- Website: z.B. www.wikileaks.org/cryptome.org
- Print: z.B. Lasn, Kalle (2005), Inspire Magazine
- Ausstellungen: z.B. Looking for Mushrooms, Museum Ludwig, Ausstellung und Katalog 2008

Medien und Gesellschaft

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2014-2550	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Medien und Gesellschaft		Deutsch/ Englisch	4 SWS / 45 h	135 h	12

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- sich kritisch mit Medien und ihrem Einfluss in der Gesellschaft auseinandersetzen.
- die Auswirkungen, Effekte, Einfluß und Beitrag der Medien in der Gesellschaft erkennen und sich kritisch damit auseinander setzen.

Verstehen:

- die Grundlagen der Medientheorie verstehen.

Anwenden:

- Medieneinfluss im täglichen Leben erkennen.

Analyse:

- Medien vergleichen und deren Auswirkungen analysieren.

Synthese:

- Vorteile und Nachteile der verschiedene Medien in der Gesellschaft erkennen.
- als aktiv Handelnde mit den Medien umgehen und sie nicht nur passiv konsumieren.

Inhalte

a) Medien und Gesellschaft

- Leseverständnis Analyse und Zusammenfassung verschiedener Aufsätze in englischer Sprache
- Textanalyse, -verständnis und -kritik
- Texte schreiben und zusammenfassen
- Grundlagen und Prinzipien der Medientheorie
- Lektüre und Analyse von Klassikern der Medientheorie
- Politischer Einfluß und Beeinflussung der Medien
- Soziale Aspekte der Medien
- Neue Medien und Kunst
- Neue Medien und Gender
- Partizipative kritische Ansätze in den Medien

Lehrformen

a) Medien und Gesellschaft

- Seminar, Gruppenarbeit

Teilnahmevoraussetzungen

a) Medien und Gesellschaft

- Englischkenntnisse

Prüfungsformen

a) Medien und Gesellschaft

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 6 |
|-------------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Miguel Garcia

Hauptamtlich Lehrende:

a) Medien und Gesellschaft

- Prof. Dr. Miguel Garcia

Literatur

a) Medien und Gesellschaft

- Pias, Claus; Vogl, Joseph; Engell, Lorenz; Fahle, Oliver; Neitzel, Britta (Hrsg.): Kursbuch Medienkultur - Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard, 4. Aufl., 2002; DVA, ISBN: 978-3-421-05310-7
- Colombo, Gary; Cullen, Robert; Lisle, Bonnie (Ed.): Rereading America - Cultural Contexts for Critical Thinking and Writing, 8th. Ed., Bedford/St. Martin's, ISBN: 978-0-312-54854-4
- Santa, Otto; Brown, Ana: Tide Rising - Metaphors of Latinos in Contemporary American Public Discourse, 2nd. Ed., 2003, University of Texas Press, Austin, ISBN: 978-0-292-77767-5

mixing music compact

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2023-2821	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) mixing music compact		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	12

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die grundsätzliche Struktur und den Signalverlauf einer Audioaufzeichnung und Mischung verstehen.

Anwenden:

- die Möglichkeiten, die die Audiobearbeitung bietet, Filter, Kompression, Effekte einsetzen.

Analyse:

- Aufgaben technischer und klanglicher Natur erkennen.

Synthese:

- Aufgaben mit Hilfe der Werkzeuge künstlerisch überzeugend lösen.

Evaluation:

- die technische und künstlerische Qualität einer Mischung beurteilen und verbessern.

Inhalte

a) mixing music compact

- Signalverlauf einer Audioaufzeichnung und Mischung
- Mikrofonierung
- Signalverlauf einer Digitalen Audio Workstation
- Werkzeuge kennenlernen: Filter, Dynamics, FX
- Klang gestalten mit Filtern
- Dynamics musikalisch einsetzen
- Räume schaffen mit Reverb und Delay
- Balance, Sidechaining
- Musik mischen, Automatisierung
- Mastering

Lehrformen

a) mixing music compact

- Seminar, Gruppenarbeit

Teilnahmevoraussetzungen

a) mixing music compact

- Vorerfahrung mit Musikmischung

Prüfungsformen

a) mixing music compact

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|-------------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Matthias Reusch

Hauptamtlich Lehrende:

a) mixing music compact

- Prof. Matthias Reusch

Literatur

a) mixing music compact

- Dickreiter, Michael: Handbuch der Tonstudientechnik, 8.Auflage, De Gruyter Saur, 2014, ISBN 9783110289787
- Carlos, Albrecht: Der Tonmeister, Mikrofonierung akustischer Instrumente in der Popmusik, Live- und Studiosetups, Schiele & Schön, 2010, ISBN 3794908066
- Bobby Owsinski, Mischen wie die Profis, Das Handbuch für Toningenieure, GC Carstensen, 2013, ISBN: 3-910098-44-4
- Katz, Bob: Mastering Audio, Über die Kunst und die Technik, GC Carstensen, 2010, ISBN 391009841

Performance Marketing

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2014-2524	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Performance Marketing		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	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.

Synthese:

- 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).

Inhalte

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 (in LP): | 3 |
|--|--------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Christoph Zydorek

Hauptamtlich Lehrende:

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/
- support.google.com/adwords/?hl=en#topic=3119071
- moz.com/blog
- 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

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2017-2707	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Recht der digitalen Medien		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	25

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- 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.

Synthese:

- Rechtsprobleme erkennen und einfache Softwareverträge rechtskonform gestalten.

Evaluation:

- die Erfolgsaussichten einer einfachen gerichtlichen Streitigkeit bewerten.

Inhalte

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

- | | | |
|------------------|---------------------------|---|
| - Hausarbeit (H) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrende:

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

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2022-2788	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Schreibwerkstatt - Professionelles Texten		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	15

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

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

Verstehen:

- eine Text-Konzeption entwickeln und schlüssig sprachlich begründen.

Anwenden:

- Texte für unterschiedliche Zielgruppen erstellen.

Inhalte

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 (in LP): | 3 |
|-------------------------|---------------------------|---|

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 hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Christian Fries

Hauptamtlich Lehrende:

a) Schreibwerkstatt - Professionelles Texten

- Rainer Witt

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

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2020-2773	90 h	3	Variabel	WiSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Selbstorganisation - das richtige Zeitmanagement		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	12

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- 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.

Synthese:

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

Inhalte

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 (in LP): | 3 |
|-------------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Martin Aichele

Hauptamtlich Lehrende:

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

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2014-2514	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Typografie 1		Deutsch	4 SWS / 45 h	135 h	18

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die wichtigsten typografischen Grundlagen erkennen.

Verstehen:

- typografische Gestaltungen anfertigen.

Anwenden:

- Schriftarten unterscheiden und Klassifikation anwenden.

Analyse:

- Satz beurteilen und selber mit Layoutprogrammen umsetzen.

Synthese:

- typografische Logos für diverse Anwendungen erstellen.

Evaluation:

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

Inhalte

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 (in LP): | 6 |
|---------------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Christian Fries

Hauptamtlich Lehrende:

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

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2021-2785	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Web-Analytics		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	20
b) UX Research		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	20

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- 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.

Synthese:

- 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.

Inhalte

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%), Semesterbegleitende Präsentation (sbP)
(50%) | Studienleistung (in LP): | 3 |
|---|--------------------------|---|

b) UX Research

- | | | |
|---|---------------------------|---|
| - Semesterbegleitende Praktische Arbeit (sbA)
(50%), Semesterbegleitende Präsentation (sbP)
(50%) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|---|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Christoph Zydorek

Hauptamtlich Lehrende:

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

- Nunnally, 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

Webarchitekturen

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2019-2758	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Webarchitekturen, Vorlesung		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	20
b) Webarchitekturen, Praktikum		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	20

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- verschiedene Webarchitekturen aufzeigen.
- Webarchitekturen und Algorithmen beschreiben.

Verstehen:

- Funktionsweisen von Webarchitekturen darstellen.
- Entwicklungen in den Webarchitekturen assoziieren.

Anwenden:

- Anwendungen der Webarchitekturen erläutern.
- Trends und aktuelle Themen einordnen.

Analyse:

- Möglichkeiten von Webarchitekturen aufzeigen.
- Defizite von Webarchitekturen analysieren.

Synthese:

- Webarchitekturen konzipieren.
- neue Anwendungen ableiten.

Evaluation:

- Webarchitekturen optimieren.
- intelligente Verknüpfung von Algorithmen erstellen.

Inhalte

a) Webarchitekturen, Vorlesung

- Big Data
- Blockchain
- Industrie 4.0
- Semantic Web
- Suchmaschinen
- Sicherheit
- Aktuelle Themen
- Webanalyse

b) Webarchitekturen, Praktikum

- Cloudserver
- Kryptowährung
- Internet der Dinge
- Geoinformationssysteme
- Webanalyse
- PGP/GPG
- Mailverschlüsselung

Lehrformen

a) Webarchitekturen, Vorlesung

- Vorlesung

b) Webarchitekturen, Praktikum

- Praktische Übungen

Teilnahmevoraussetzungen

a) Webarchitekturen, Vorlesung

- Keine

b) Webarchitekturen, Praktikum

- Keine

Prüfungsformen

a) Webarchitekturen, Vorlesung

- | | | |
|---------------|---------------------------|---|
| - Klausur (K) | Prüfungsleistung (in LP): | 3 |
|---------------|---------------------------|---|

b) Webarchitekturen, Praktikum

- | | | |
|---|--------------------------|---|
| - Semesterbegleitende praktische Arbeit (SbA) | Studienleistung (in LP): | 3 |
|---|--------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Jürgen Anders

Hauptamtlich Lehrende:

a) Webarchitekturen, Vorlesung

- Prof. Dr. Jürgen Anders

b) Webarchitekturen, Praktikum

- Prof. Dr. Jürgen Anders

Literatur

a) Webarchitekturen, Vorlesung

- Fasel, D.; Meier, A.: Big Data. Springer Vieweg, 2016, 1. Auflage, ISBN: 978-3658115883
- Lewandowski, D.: Suchmaschinen verstehen. Springer-Vieweg, 2018, 2. Auflage, ISBN: 978-3662564103
- Alby, T.: Webanalyse. Rheinwerk Computing, 2019, 1. Auflage, ISBN: 978-3836272369
- Drescher, D.: Blockchain Grundlagen. Mitp-Verlag, 2017, ISBN: 978-3958456532
- Meinel, C.: Webtechnologien. Springer Verlag, 2021, ISBN: 978-354929451
- Wagner, R. M.: Industrie 4.0 für die Praxis. Springer Gabler, 2018, 1. Auflage, ISBN: 978-3658211172

b) Webarchitekturen, Praktikum

- Skripte und Dokumentation für praktische Übungen
- Aktuelle Artikel aus der Fachpresse

Wissenschaftliches Arbeiten mit KI

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2023-2818	90 h	3	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Akademisches Schreiben mit KI		Deutsch	2 SWS / 22,5 h	67,5 h	15

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- die generellen Voraussetzungen im wiss. Arbeiten benennen.
- die Vorgaben der Hochschule und Fakultät benennen.

Verstehen:

- die Funktion textgenerierender Applikationen verstehen.
- Einsatzbereiche von KI im akadem. Schreiben verstehen.

Anwenden:

- KI bei Recherche, Literatursuche, Verarbeitung von Textinhalten, Gliederung, Thesenformulierung etc. einsetzen.

Analyse:

- die Ergebnisse beim Einsatz in typischen Aufgaben beim Verfassen wiss. Texte analysieren.
- die Ergebnisse eigener inhaltlicher Arbeit und textgenerierender KI vergleichen.

Synthese:

- eine eigene sinnvolle Anwendung von KI bei typ. Aufgaben der akadem. Textproduktion üben.

Evaluation:

- konstruktive Einsatzpotenziale von KI im akademischen Schreiben evaluieren.

Inhalte

a) Akademisches Schreiben mit KI

- Einstieg: Es gibt keine KI!
- Rahmenbedingungen der Hochschule und der Fakultät
- Integrität im Wiss. Arbeiten
- Prompt Generatoren benutzen
- Begriffsdefinitionen und Quellensuche
- Literaturrecherche und Sichten von Forschung
- Paraphrasieren
- Einzelne Thesen oder Argumente weiter ausführen
- Teilkapitel schreiben lassen
- Übungen erledigen mit CGPT

Lehrformen

a) Akademisches Schreiben mit KI

- Vortrag, Textlektüre, Diskussion und Diskussionsrezeption, Gruppenarbeit

Teilnahmevoraussetzungen

a) Akademisches Schreiben mit KI

- Grundstudium, Seminar Wiss. Arbeiten und Schreiben (4. Sem.)

Prüfungsformen

a) Akademisches Schreiben mit KI

- | | | |
|-------------------------|--------------------------|---|
| - Praktische Arbeit (A) | Studienleistung (in LP): | 3 |
|-------------------------|--------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- Medieninformatik B.Sc.
- OnlineMedien B.Sc.
- Medienkonzeption B.A.
- Alle Studiengänge der HFU

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Dr. Christoph Zydorek

Hauptamtlich Lehrende:

a) Akademisches Schreiben mit KI

- Prof. Dr. Christoph Zydorek

Literatur

a) Akademisches Schreiben mit KI

- Berger-Grabner, D. (2022) Wissenschaftliches Arbeiten in den Wirtschafts- und Sozialwissenschaften, 4.Aufl. Springer Gabler Verlag
- C'T (2023) lesen und Lesen lassen, Sprach-KI unterstützt beim Sichten von Forschungsarbeiten, 2023/Heft 11, S.118-122
- Ministerium für Schule und Bildung des Landes NRW (2023) Umgang mit textgenerierenden KI-Systemen - Ein Handlungsleitfaden, Düsseldorf
- Lanier, J. (2023) Es gibt keine KI, In: The New Yorker 20.4.2023

Zeichnen 1

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2014-2531	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Zeichnen 1		Deutsch	4 SWS / 45 h	135 h	20

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- Grundlagenwissen anwenden.

Verstehen:

- zeichnerische Abbildungen anfertigen.

Anwenden:

- eine zeichnerische Konzeption (Storyboard) entwickeln.

Analyse:

- differenzierte Wahrnehmungsaufgaben lösen.

Synthese:

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

Inhalte

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 (in LP): | 6 |
|---------------------------|---------------------------|---|

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Christian Fries

Hauptamtlich Lehrende:

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

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-2020-2771	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Zeichnen 2, Figürliches Zeichnen und Storyboard Design		Deutsch	4 SWS / 45 h	135 h	15

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Wissen / Kenntnisse:

- 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.

Synthese:

- angewandte Zeichnungen aus der Vorstellung erstellen.

Inhalte

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 (in LP): |
|---------------------------|---------------------------|

6

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

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

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Christian Fries

Hauptamtlich Lehrende:

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

Modulhandbuch Medieninformatik (B.Sc.)

Studiendekan: Prof. Dr. Ullrich Dittler

Fakultät Digitale Medien

Hochschule Furtwangen

Robert-Gerwig-Platz 1

78120 Furtwangen