

## Friess

<b>Grundlagen Medienkonzeption, P. MKB1</b>		<b>Kreativkonzeption, P. MKB4</b>		<b>Medienrezeption, P. DIM1</b>	
Medienanalyse, Vorlesung	Grundlagen Medienkonzeption	Ideenentwicklung	Konzeption	Grundlagentheorien	Empirische Forschungsansätze
Medientheorie	Kreativtechniken	Ideenfindung/Ideation	Konzeption für interaktive Medien	Empirische Sozialforschung	Emotionstheorien
Medienrezeption	Ideenentwicklung	Beurteilen von Ideen	Konzeptionelles Texten	Quantitative und qualitative Erhebungsmethoden	Kognitionstheorien
Filmanalyse	Ideenvermittlung	Mediennutzung	Kreativtechniken	Leitfadeninterviews	Medienrezeption
Fernsehanalyse	Analyse Produkt und Awareness-Kampagnen	Dramaturgie interaktiver Medien	Storyboarding	Standardisierte Befragung	
Computerspielanalyse	Experimenteller Kurzentwurf	User Experience	Mockups		
	Darstellungsmethoden	Konzeptionsmethoden	Pitchkonzeption		
	Analysen mit heuristischen Kriterien	Navigationskonzepte	Pitchpräsentation		

## Ruf

<b>Textkonzeption, P. MKB4</b>		<b>Medientheorie, P. MKB6</b>		<b>Designtheorie und Medienforschung, P. DIM1</b>	
Storytelling	Creative Writing			Designtheorie	Medienforschung
Grundzüge der Erzähltheorie	Textgestaltung	Medientheorien		Beobachtung und Reflexion ästhetischer Geschehnisse	Theorien visueller Medien
Dramaturgie narrativer Medien	Text als Medium/Medien als Text	Medienästhetik		Lektüre designtheoretischer Texte	Theorien auditiver Medien
Grundmuster der Erzählanalyse	Schreiben als Kulturtechnik	Kommunikationstheorien		Begriffsschulung der Designästhetik	Theorien audiovisueller Medien
(Trans-)Mediales Storytelling	Creative Writing/Textpraxis	Theorien digitaler Medienkommunikation		Designästhetische Ansätze und Modelle	Theorien digitaler Medien
Erzählweisen im Medientransfer	Medientextuelle Entwurfs- und Konzeptionsprozesse	Wissenschaftliches Arbeiten		Designtheorie(n)	Theorien des Mediendesigns
Visuelle, AV- und digitale Medienerzählungen	Texttheorie/Textsorten/Textmuster	Wissenschaftliches Referieren		Designgeschichte	Mediengeschichte
		Wissenschaftliches Schreiben		Digitale Designkultur	Wissenschaftliche Diskurspraktiken
		Wissenschaftliche Disputation			

## Andere

<b>Grundlagen Mediengestaltung, P. MKB1, MIB1, OMB1</b>		<b>AV-Produktion, P. MKB2, MIB2, OMB2</b>		<b>Projektstudium, P. MKB4, MIB4, OMB4</b>	
Grundlagen Mediengestaltung	Medienpsychologie	Vorlesung	Praktikum	Projektmanagement und Soft Skills	Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben
Gestalterisches Sehen	Mediennutzung	Kreativität und Kreativitätstechniken	Drehbuchwerkstatt, Idee, Exposé, Treatment, Drehbuch	Projekt-/Projektmanagementbegriff, Projektorganisation	Wissenschaftliche Arbeits- und Schreibprozesse
Kreativität	Mediennutzungstheorien	Scriptwriting – von der Idee zum Drehbuch	Drehplanung, Gefährdungsanalysen	Sach- und Systemebene in Projekten	Bewertungskriterien wissenschaftlichen Arbeitens
Visuelle Kommunikation	Geschichte der Medienpsychologie	Dramaturgie zeitbasierter Medien	Dreharbeiten	Konzeptualisierung und Zielbildung/-vereinbarung	Forschungsliteraturrecherche, Bibliographieren
Kompositionslehre, Bildaufbau, Visualisierung	Lernen mit Medien	Sprache des Films – Theorien des Films	Sound-Recording am Filmset	Aufgabenplanung, insb. Projektstrukturplan	Theoriedesign, Denkmodelle, Strukturierungsformen wissenschaftlichen Arbeitens
Flächenmaß / Gestaltwahrnehmung	Kommunikationsmodelle	Aspekte der Bildgestaltung, Kadrierung, Perspektive	Postproduction	Terminplanung (sequenziell vs. iterativ-inkrementell)	Richtiges Zitieren, Umgang mit wissenschaftlichen Quellen
Bilder, Zeichen und Symbole	Massenkommunikationsmodelle	Gestaltungsebenen des Filmtons	O-Ton-/ Effekt/ FX/ SFX Editing	Ressourcen/ Kostenplanung	Wissenschaftliche Stilistik, wissenschaftliche Textsorten
Bild-Kommunikation	Medienwirkung	Gestaltungsaspekte der Montage	DAW gestützte Audiobearbeitung	Besondere Arten des Projektmanagements (i.e. agile)	Präsentation wissenschaftlicher Erkenntnisse
Konzeption	Informationsverarbeitung	Montage und Narration	DAW gestützte Bildbearbeitung	GTD-Konzept.	Definition von Wissenschaft
Farbe, Typografie	Instrumente der empirischen Medienpsychologie	Produktions-Prozess	Ästhetische, dramaturgische und stilistische Aspekte	Soft Skills	Analyse wissenschaftlicher Forschungsliteratur
Bewertung von Gestaltung		Postproduction und Sounddesign	Screening und Diskussion der Arbeiten		Umgang mit sowie Auswertung von Datenbanken zu wissenschaftlichen Quellen

<b>Computerspielanalyse, W</b>		<b>User Experience Design, P. MKB2, MIB2, OMB2</b>		<b>Interface Design, P. MKB5</b>	
Computerspielanalyse	Narration	Vorlesung	Seminar	Vorlesung	Praktikum
		Zielgruppen- und Nutzerforschung		Alltagsinterfaces	
		Nutzerbedürfnisse, Anforderungskataloge		Wahrnehmung, Semiotik	
		Informationsarchitektur, Navigationssysteme		App Konzeption	
		Konzeptionsmethoden		User Experience, User Centered Design	
		Usability		Prototyping	
		Testmethoden		Design Patterns, Typografie	
		Arbeitsprozesse		Microinteractions, Onboarding	
		Designkommunikation		Inclusive Design	
		Informationsdesign		Natural Language Interfaces, Artificial Intelligence	
		Metaphern, Semiotik		Futuristic Interfaces, Trends	