

## STUDIENINHALTE STUDIENÜBERGREIFENDES ANGEBOT - MINORS

### ÜBERSICHT

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
22429 Interculturell Communication Minors: Advertising & Publishing, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Industrial Print Media Produktion, Integrated Product Design, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"><li>• 22429 Intercultural Communication</li><li>• 22429 Intercultural Communication</li><li>• 22429 Intercultural Communication</li></ul>	1.
22440 German Language Course - C1 Minors: Advertising & Publishing, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Industrial Print Media Produktion, Integrated Product Design, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"><li>• 22440 Deutsch Semesterbegleitkurs C1*)</li></ul>	1.

22441 German Language Course-C2 Minors:  
Advertising & Publishing, App Design &  
Development, Business Analytics, Games  
Technology, Industrial Print Media Produktion,  
Innovative Content Strategies, Journalismen  
Creation Management, Moving Images, Online  
Media Management, Visual Communication

22442 History of Art & Architecture Minors:  
Advertising & Publishing, App Design &  
Development, Business Analytics, Games  
Technology, Industrial Print Media Produktion,  
Integrated Product Design, Journalismen Creation  
Management, Moving Images, Online Media  
Management, Visual Communication

22443 Interkulturelle Kommunikation Minors:  
Advertising & Publishing, App Design &  
Development, Audiovisual Media, Business  
Analytics, Games Technology, Industrial Print  
Media Produktion, Integrated Product Design,  
Journalismen Creation Management, Moving  
Images, Online Media Management, Visual  
Communication

22448 German Society & Culture Minors:  
Advertising & Publishing, App Design &  
Development, Business Analytics, Games  
Technology, Industrial Print Media Produktion,  
Integrated Product Design, Journalismen Creation  
Management, Moving Images, Online Media  
Management, Visual Communication

- 22441 Deutsch  
Semesterbegleitkurs C2

1.

- 22443 Interkulturelle  
Kommunikation\*)

1.

- 22448 German Society &  
Culture\*)
- 23373 English for Marketing

1.

22451 German Language Course - A1 Minors:  
Advertising & Publishing, App Design &  
Development, Business Analytics, Games  
Technology, Industrial Print Media Produktion,  
Integrated Product Design, Journalismen Creation  
Management, Media Creation and Management,  
Moving Images, Online Media Management, Visual  
Communication

22453 German Language Course - A2 Minors:  
Advertising & Publishing, App Design &  
Development, Business Analytics, Games  
Technology, Industrial Print Media Produktion,  
Integrated Product Design, Journalismen Creation  
Management, Media Creation and Management,  
Moving Images, Online Media Management, Visual  
Communication

- 22451 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
A1.1+A1.2\*)
- 22451 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
A1.1+A1.2\*)
- 22451 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
A1.1+A1.2\*)
- 22451 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
A1.1+A1.2\*)
- 22451 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
A1.1+A1.2\*)

- 22453 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
A2.1+A2.2\*)
- 22453 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
A2.1+A2.2\*)
- 22453 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
A2.1+A2.2\*)

1.

1.

22455 German Language Course - B1 Minors:  
Advertising & Publishing, App Design &  
Development, Business Analytics, Games  
Technology, Industrial Print Media Produktion,  
Integrated Product Design, Journalismen Creation  
Management, Media Creation and Management,  
Moving Images, Online Media Management, Visual  
Communication

- 22455 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
B1.1+B1.2\*)
- 22455 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
B1.1+B1.2\*)
- 22455 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
B1.1+B1.2\*)
- 22455 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
B1.1+B1.2\*)
- 22455 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
B1.1+B1.2\*)

1.

22457 German Language Course - B2 Minors:  
Advertising & Publishing, App Design &  
Development, Business Analytics, Games  
Technology, Industrial Print Media Produktion,  
Integrated Product Design, Journalismen Creation  
Management, Media Creation and Management,  
Moving Images, Online Media Management, Visual  
Communication

- 22457 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
B2.1+B2.2\*)
- 22457 Deutsch  
Semesterbegleitkurs  
B2.1+B2.2\*)

1.

671100 Industrial Print Media Production Minor:  
Industrial Print Media Produktion

- 22429 Intercultural  
Communication
- 671102 Post Press  
Technologies

1.

671102 Post Press Technologies Minor: Industrial  
Print Media Produktion

- 111820a Binding and Finishing  
+ TP: Binding and Finishing

1.

671113 Gravure Printing Minor: Industrial Print  
Media Produktion

- 111993a Tiefdruck-Vertiefung

1.

671131 Practical Course in Game Development Minor: Games Technology	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 113510a Game-Praktikum</li> </ul>	1.
671132 Computergraphics Minor: Games Technology	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 113447a Computergrafik</li> </ul>	1.
672300 Media Creation and Management Minor: Journalismen Creation Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 672303 Entrepreneurship: Creating and Financing Ventures</li> <li>• 672305 Field Trip/Study Project</li> </ul>	1.
711101 Traineeship in Printing Minors: Advertising & Publishing, Industrial Print Media Produktion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 111813a Grundlagen Praktikum Prepress Press Postpress</li> <li>• 111813a Grundlagen Praktikum Prepress Press Postpress</li> </ul>	1.
714582 Guest Lecturer Studies Minor: Advertising & Publishing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 714582a Guest Lecturer Studies</li> </ul>	1.
719440 Usability Engineering Minor: App Design & Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 119440a Usability Engineering</li> <li>• 119440a Usability Engineering</li> </ul>	1.
721134 Film Exercises Minor: Moving Images	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 221134a Übungen Film</li> <li>• 721134a Film Exercises</li> </ul>	1.
721324 Media Production Minor: Moving Images	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 721324a Media Production</li> </ul>	1.
722300 Media Production Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 223531a Konzeption Hochschulradio</li> <li>• 223531b Realisation Hochschulradio</li> <li>• 223532a Konzeption Studentenfernsehen Stufe</li> <li>• 223532b Realisation Studentenfernsehen Stufe</li> <li>• 223535a Konzeption TV-Produktion</li> <li>• 223535b Realisation TV-Produktion</li> </ul>	1.

722310 Field Trip /Study Project Minor: Media Creation and Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 722310a Field Trip/Study Project</li> </ul>	1.
722400 Marketing Fundamentals for Publishers Minor: Advertising & Publishing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 114191a Grundlagen Marketing</li> </ul>	1.
722401 Information Psychology Minor: Advertising & Publishing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334006a Informationspsychologie</li> </ul>	1.
722403 Rights and Licences Minor: Advertising & Publishing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 114553a Lizenzen, Rechtehandel</li> <li>• 114553c Lizenzen und Rechtehandel</li> </ul>	1.
726001 International Content Production Minor: Journalisten Creation Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 226402b ICP Production</li> </ul>	1.
733402 Information Psychology Minor: Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 334006a Informationspsychologie</li> </ul>	1.
733509 Data Warehousing Minor: Business Analytics	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 733509a Building a Data Warehouse</li> </ul>	1.
733703 International Media Management Minor: Online Media Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 337085b International Media</li> </ul>	1.
733705 Media and Culture Minor: Online Media Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 337085d Media and Culture</li> </ul>	1.
733706 Strategic Management Minor: Online Media Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 337085a Strategic Mangement</li> </ul>	1.
733707 Digital Transformation Minor: Online Media Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 337085c Digital Transformation</li> </ul>	1.
733708 Introduction to International Business Minor: Online Media Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 337077b Introduction to International Business</li> </ul>	1.

00025 Englisch Minors: Advertising & Publishing, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, Journalismen Creation Management, Moving Images, Online Media Management, Visual Communication

111820 Binding and Finishing + TP: Binding and Finishing Minor: Industrial Print Media Produktion

111953 Integration and Automation of Print Production Processes Minor: Industrial Print Media Produktion

111993 Tiefdruck-Vertiefung Minor: Industrial Print Media Produktion

113520 Theory of Game Development Minor: Games Technology

113521 Game Engine Programming Minor: Games Technology

113522 Gameplay Programming Minor: Games Technology

113540 Game-Physics Minor: Games Technology

114583 Photography Minor: Advertising & Publishing

119104 Grundlagen Grafikdesign Minor: App Design & Development

119320 User Interface Design Minors: App Design & Development, Visual Communication

119610 Innovation Management Minor: Integrated Product Design

- 22428 English - Professional Online Competence\*)
- 23373 English for Marketing

1., 2., 3., 4., 5., 6., 7.

4., 6., 7.

- 111953a Integration and Automation of Print Production Processes

1., 4., 6., 7.

7.

- 113520a Theory of Game Development

1., 3., 4., 6., 7.

- 113521a Game Engine Programming

1., 3., 4., 6., 7.

- 113522a Gameplay Programming

1., 3., 4., 6., 7.

3., 4., 6., 7.

- 114583a Photography

1., 3., 4., 6., 7.

- 119104a Grundlagen Grafikdesign

1.

- 119320a User Interface Design

1., 4.

- 119610a Innovation Management

1., 4., 6., 7.

180320 Fotografie Minor: Integrated Product Design	• 180320a Fotografie	3.
180410 Designprojekt 2 Minor: Integrated Product Design	• 180410a Designprojekt 2	1., 4.
180411 Kreative Drucktechniken Minor: Integrated Product Design	• 180411a Kreative Drucktechniken	1., 4., 6., 7.
180412 Vertiefung Typografie Minor: Integrated Product Design	• 180412a Vertiefung Typografie	1., 4., 6., 7.
180420 Vertiefung Darstellungstechniken Minor: Integrated Product Design	• 180420a Vertiefung Darstellungstechniken	1., 4., 6., 7.
180440 Nachhaltigkeit und Design Minor: Integrated Product Design	• 180440a Nachhaltigkeit und Design	1., 4.
180460 Wissenschaftliches Seminar Minor: Integrated Product Design	• 180460a Wissenschaftliches Seminar	1., 4., 6., 7.
180461 Wissenschaftliche Arbeit Minor: Integrated Product Design	• 180461a Wissenschaftliche Arbeit	1., 4., 6., 7.
221195 Visual Effects Minor: Visual Effects	• 221195a Visual Effects	1., 3., 4., 6., 7.
221200 Graphic Arts Minor: Visual Communication	• 221200a Graphic Arts • 221200a Graphic Arts	1., 3.
221201 Screendesign Minors: Audiovisual Media, Visual Effects	• 221201a Screendesign	1., 3., 4.
221374 Studioproduktion Visual Effects 1 (T+G) Minor: Visual Effects	• 221374a Studioproduktion Visual Effects 1 (T+G)	1., 4., 6., 7.
221400 Medienwissenschaft Minor: Audiovisual Media	• 221400a Medienwissenschaft	1., 4., 6., 7.
221403 Filmgeschichte Minor: Audiovisual Media	• 221403a Filmgeschichte	1., 4., 6., 7.



223333 Spezielle BWL: Investition, Finanzierung und Entrepreneurship Minor: Media Creation and Management

- 223333a Investition, Finanzierung und Unternehmensbesteuerung
- 223333b Rating, Finanzierungsmodelle und Entrepreneurship

1., 4., 6., 7.

223336 Spezielle BWL: Marketing-Management und Online-Marketing Minor: Media Creation and Management

- 223336a Marketing-Management/Online-Marketing
- 223336b Transferprojekt Marketing-Management/Online-Marketing

1., 4., 6., 7.

223530 Produktion Audio

- 223530b Realisation Audio

1., 3., 4., 6., 7.

223531 Produktion Hochschulradio Minor: Journalisten Creation Management

3., 4., 6., 7.

223532 Produktion Studentenfernsehen Stufe Minor: Journalisten Creation Management

3., 4., 6., 7.

223533 Produktion Video, Film Minor: Journalisten Creation Management

- 223533a Konzeption Video, Film
- 223533b Realisation Video, Film

1., 3., 4., 6., 7.

223535 Produktion TV Minor: Journalisten Creation Management

3., 4., 6., 7.

223536 Produktion Interaktive Medien, Multimedia Minor: Journalisten Creation Management

- 223536b Realisation Interaktiver Medien, Multimedia

3., 4., 6., 7.

223631 Medienwirtschaft: Internationales Medienmanagement Minor: Media Creation and Management

- 223631a Internationale Medienmärkte
- 223631b Transferprojekt Internationales Medienmanagement

1., 3., 4., 6., 7.

223632 Medienwirtschaft: Internet und Digitale Medien Minor: Media Creation and Management

- 223632a Internetstrategien und -konzepte
- 223632b Transferprojekt Internet und Digitale Medien

1., 3., 4., 6., 7.

224353 Screendesign Minors: Advertising & Publishing, Visual Communication

- 224353a Screendesign
- 224353a Screendesign

1., 3., 4., 6., 7.

224459 Mobile Advertising and Brand Engagement Minors: Advertising & Publishing, Industrial Print Media Produktion

- 224459a Mobile Advertising and Brand Engagement

1., 4., 6., 7.

226103 Leadership Minor: Journalismen Creation Management

- 226103a Leadership

1., 6.

226203 Innovation Management Minor: Journalismen Creation Management

- 226203a Innovation Management

1., 6.

226306 Content Management Minor: Journalismen Creation Management

- 226306a Content Management

1., 6.

226502 Corporate Communications Minor: Journalismen Creation Management

- 226502a Corporate Communications

1., 6.

334045 Digitale Fotografie (Zulassung ab WS 16/17) Minor: Visual Communication

- 334045a Digitale Fotografie

1., 3., 4., 6., 7.

334047 Application Design Methoden (Zulassung ab WS 16/17) Minor: Visual Communication

.....

3., 4., 6., 7.

334842 Application Design Minor: Visual Communication

- 334842a Application Design

1., 7.

335050 MM-Strategisches Management Minor: Business Analytics

- 335050a MM-Strategisches Management

1., 7.

335103 Big Data Scenarios Minor: Business Analytics

- 335103a Big Data Scenarios Vorlesung
- 335103b Big Data Projekt

1., 7.

337050 International Media Research Minors:  
Advertising & Publishing, Online Media  
Management

337062 Leadership and Management Minor:  
Online Media Management

337074 Multimedia Storytelling Minor: Online  
Media Management

- 337050a International Media  
Research

- 337062a Leadership and  
Management

- 337074a Multimedia  
Storytelling

1., 3., 4., 6.,  
7.

1., 7.

1.

# MODUL INTERCULTURELL COMMUNICATION

**Modul:** 22429 Interculturell Communication (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising & Publishing, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Industrial Print Media Produktion, Integrated Product Design, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Visual Communication

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jürgen Scheible

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KMP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

22429	Intercultural Communication	-	2	2	KMP
22429	Intercultural Communication	-	2	2	KMP
22429	Intercultural Communication	-	2	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - C1

**Modul:** 22440 German Language Course - C1 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising & Publishing, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Industrial Print Media Produktion, Integrated Product Design, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Visual Communication

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KMP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):



EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
22440	Deutsch Semesterbegleitkurs C1*)	S	3	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE-C2

**Modul:** 22441 German Language Course-C2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising & Publishing, App Design & Development, Business  
Analytics, Games Technology, Industrial Print Media Produktion, Innovative  
Content Strategies, Journalismen Creation Management, Moving Images,  
Online Media Management, Visual Communication

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KL, 60 Min

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
22441	Deutsch Semesterbegleitkurs C2	S	2	2	KL, 60 Min

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL HISTORY OF ART & ARCHITECTURE

**Modul:** 22442 History of Art & Architecture (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium),  
Minors: Advertising & Publishing, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Industrial Print Media Produktion, Integrated Product Design, Journalismen Creation Management, Moving Images, Online Media Management, Visual Communication

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Nils Högsdal

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KMP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERKULTURELLE KOMMUNIKATION

**Modul:** 22443 Interkulturelle Kommunikation (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising & Publishing, App Design & Development, Audiovisual  
Media, Business Analytics, Games Technology, Industrial Print Media  
Produktion, Integrated Product Design, Journalismen Creation Management,  
Moving Images, Online Media Management, Visual Communication

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: RE



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
22443	Interkulturelle Kommunikation*)	-	3	2	RE

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN SOCIETY & CULTURE

**Modul:** 22448 German Society & Culture (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising & Publishing, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Industrial Print Media Produktion, Integrated Product Design, Journalismen Creation Management, Moving Images, Online Media Management, Visual Communication

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KL, 60 Min

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
22448	German Society & Culture*)	S	2	2	KMP
23373	English for Marketing	-	2	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - A1

**Modul:** 22451 German Language Course - A1 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising & Publishing, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Industrial Print Media Produktion, Integrated Product Design, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Visual Communication

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KMP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
22451	Deutsch Semesterbegleitkurs A1.1+A1.2*)	S	4	2	KMP
22451	Deutsch Semesterbegleitkurs A1.1+A1.2*)	S	4	2	KMP
22451	Deutsch Semesterbegleitkurs A1.1+A1.2*)	S	4	2	KMP
22451	Deutsch Semesterbegleitkurs A1.1+A1.2*)	S	4	2	KMP
22451	Deutsch Semesterbegleitkurs A1.1+A1.2*)	S	4	2	KMP
22451	Deutsch Semesterbegleitkurs A1.1+A1.2*)	S	4	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - A2

**Modul:** 22453 German Language Course - A2 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising & Publishing, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Industrial Print Media Produktion, Integrated Product Design, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Visual Communication

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KMP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
22453	Deutsch Semesterbegleitkurs A2.1+A2.2*)	S	4	2	KMP
22453	Deutsch Semesterbegleitkurs A2.1+A2.2*)	S	4	2	KMP
22453	Deutsch Semesterbegleitkurs A2.1+A2.2*)	S	4	2	KMP
22453	Deutsch Semesterbegleitkurs A2.1+A2.2*)	S	4	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - B1

**Modul:** 22455 German Language Course - B1 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising & Publishing, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Industrial Print Media Produktion, Integrated Product Design, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Visual Communication

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KMP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
22455	Deutsch Semesterbegleitkurs B1.1+B1.2*)	S	4	2	KMP
22455	Deutsch Semesterbegleitkurs B1.1+B1.2*)	S	4	2	KMP
22455	Deutsch Semesterbegleitkurs B1.1+B1.2*)	S	4	2	KMP
22455	Deutsch Semesterbegleitkurs B1.1+B1.2*)	S	4	2	KMP
22455	Deutsch Semesterbegleitkurs B1.1+B1.2*)	S	4	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - B2

**Modul:** 22457 German Language Course - B2 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising & Publishing, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Industrial Print Media Produktion, Integrated Product Design, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Visual Communication

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KMP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):



EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
22457	Deutsch Semesterbegleitkurs B2.1+B2.2*)	S	4	2	KMP
22457	Deutsch Semesterbegleitkurs B2.1+B2.2*)	S	4	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INDUSTRIAL PRINT MEDIA PRODUCTION

**Modul:** 671100 Industrial Print Media Production (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Industrial Print Media Produktion

Modulverantwortlicher: Prof. Dipl.-Ing. Volker Jansen

Modulprüfung:

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

-

Modul:

Dieses Modul ist

-

Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
22429	Intercultural Communication	-	2	2	KMP
671102	Post Press Technologies	V	2	2	HA

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL POST PRESS TECHNOLOGIES

**Modul:** 671102 Post Press Technologies (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Industrial Print Media Produktion

Modulverantwortlicher: Prof. Dipl.-Ing. Volker Jansen

ECTS-min./max.: 8 / 8

Modulprüfung: PP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

111820a

Binding and Finishing +  
TP: Binding and Finishing

- 6 8

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GRAVURE PRINTING

**Modul:** 671113 Gravure Printing (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Industrial Print Media Produktion

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Martin Dreher

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung: MP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



111993a

Tiefdruck-Vertiefung

-

4

4

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PRACTICAL COURSE IN GAME DEVELOPMENT

**Modul:** 671131 Practical Course in Game Development (Pflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Games Technology

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Stefan Radicke

ECTS-min./max.: 8 / 8

Modulprüfung: PA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL COMPUTERGRAPHICS

**Modul:** 671132 Computergraphics (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Games Technology

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: LA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIA CREATION AND MANAGEMENT

**Modul:** 672300 Media Creation and Management (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Journalismen Creation Management

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Nils Högsdal

**Modulprüfung:**

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>



Voraussetzung für dieses  
Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

-

-

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
672303	Entrepreneurship: Creating and Financing Ventures	-	4	6	
672305	Field Trip/Study Project	-	0	2	RE

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TRAINEESHIP IN PRINTING

**Modul:** 711101 Traineeship in Printing (Pflichtmodul im Hauptstudium), Minors:  
Advertising & Publishing, Industrial Print Media Produktion

Modulverantwortlicher: Prof. Dr.-Ing. Gunter Hübner

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: PA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

111813a	Grundlagen Praktikum	-	6	6
	Prepress Press Postpress			
111813a	Grundlagen Praktikum	-	6	6
	Prepress Press Postpress			

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GUEST LECTURER STUDIES

**Modul:** 714582 Guest Lecturer Studies (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Advertising & Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jürgen Scheible

ECTS-min./max.: 3 / 3

Modulprüfung: PP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

714582a

Guest Lecturer  
Studies

- 2 3

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL USABILITY ENGINEERING

**Modul:** 719440 Usability Engineering (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: App Design & Development

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Gottfried Zimmermann

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung: MP



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

-

Dieses Modul ist

-

Voraussetzung für:

**Modul:** 719440 Usability Engineering (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Integrated Product Design

Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Gottfried Zimmermann
ECTS-min./max.:	4 / 4
Modulprüfung:	MP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
---------------------------------	---

Dieses Modul ist -

Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119440a	Usability Engineering	V, Ü	4	4	LÜ
119440a	Usability Engineering	V, Ü	4	4	LÜ

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FILM EXCERCISES

**Modul:** 721134 Film Excercises (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
**Moving Images**

Modulverantwortlicher: Prof. Stefan Grandinetti

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung: HA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

221134a	Übungen Film	-	4	4
721134a	Film Excercises	-	4	4

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIA PRODUCTION

**Modul:** 721324 Media Production (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
**Moving Images**

Modulverantwortlicher: Prof. Boris Michalski

ECTS-min./max.: 16 / 16

Workload: Conception: 120 hours + Packaging / Preparation: 180 hours + Realization /  
Presentation: 180 hours = Total Workload: 480 hours

Modulprüfung: SP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	30 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



721324a

Media Production

-

6

6

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIA PRODUCTION

**Modul:** 722300 Media Production (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Media Creation and Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Eva Stadler

ECTS-min./max.: 8 / 8

Modulprüfung: PA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr

Lehrveranstaltung

Art

SWS

ECTS

Prüfungsform

223531a	Konzeption Hochschulradio	S	2	2
223531b	Realisation Hochschulradio	SP	4	6
223532a	Konzeption Studentenfernsehen Stufe	S	2	2
223532b	Realisation Studentenfernsehen Stufe	SP	4	6
223535a	Konzeption TV-Produktion	S	2	2
223535b	Realisation TV-Produktion	SP	4	6

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FIELD TRIP /STUDY PROJECT

**Modul:** 722310 Field Trip /Study Project (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Media Creation and Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Eva Stadler

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: PA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

722310a

Field Trip/Study  
Project

- 0 2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MARKETING FUNDAMENTALS FOR PUBLISHERS

<b>Modul:</b>	<b>722400 Marketing Fundamentals for Publishers (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising &amp; Publishing</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jürgen Scheible
ECTS-min./max.:	2 / 2
Workload:	15 Session each 2 SWS = ca. 23 hours; Pre- and afterwork: 15 times each 1,5 SWS = ca. 17 hours; Preparation for a presentation = 20 hours; Workload ca. 60 hours
Modulprüfung:	RE
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	This lecture provides the fundamentals of Marketing Management. Its aim is to enable the participants to take part in industry-specific marketing lectures and seminars later on.



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	70 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

114191a

Grundlagen Marketing

-

2

2

RE

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INFORMATION PSYCHOLOGY

**Modul:** 722401 Information Psychology (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
**Advertising & Publishing**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Roland Mangold

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KL, 45 Min

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL RIGHTS AND LICENCES

**Modul:** 722403 Rights and Licences (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Advertising & Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Michael Veddern

ECTS-min./max.: 3 / 3

Workload: 3 ECTS: approx. 80 hours

-----

Lecture: 15 x 90 Min. = 22,5 hours

Preparation: 15 x 120 Min. = 30 hours

Preparation of Country Report, Foreign Rights Catalogue and "Pitch" = 25  
hours

Modulprüfung: PP

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Ability to offer and to market rights in media products.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

-

Modul:

Dieses Modul ist

-

Voraussetzung für:

Bemerkung:

\*\*) Wahlbereich, aus dem 6 ECTS belegt werden

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
114553a	Lizenzen, Rechtehandel	-	2	3	
114553c	Lizenzen und Rechtehandel	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL INTERNATIONAL CONTENT PRODUCTION

**Modul:** 726001 International Content Production (Pflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Journalismen Creation Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Lars Rinsdorf

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: PA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INFORMATION PSYCHOLOGY

**Modul:** 733402 Information Psychology (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Visual Communication

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Roland Mangold

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KL, 45 Min

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

334006a

Informationspsychologie

-

2

2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DATA WAREHOUSING

**Modul:** 733509 Data Warehousing (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
**Business Analytics**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Peter Lehmann

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: MP, 30 Min.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



733509a

Building a Data  
Warehouse

- 3 6

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERNATIONAL MEDIA MANAGEMENT

**Modul:** 733703 International Media Management (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Online Media Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. HP Psy Constanze Sigler

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: LA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

337085b

International Media

-

2

2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIA AND CULTURE

**Modul:** 733705 Media and Culture (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Online  
Media Management

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: LA

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

-

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337085d	Media and Culture	-	2	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL STRATEGIC MANAGEMENT

**Modul:** 733706 Strategic Management (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Online Media Management

ECTS-min./max.: 3 / 3

Modulprüfung: LA

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

-

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337085a	Strategic Mangement	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL DIGITAL TRANSFORMATION

**Modul:** 733707 Digital Transformation (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Online Media Management

ECTS-min./max.: 3 / 3

Modulprüfung: LA

## Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

-

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
337085c	Digital Transformation	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTRODUCTION TO INTERNATIONAL BUSINESS

**Modul:** 733708 Introduction to International Business (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Online Media Management

ECTS-min./max.: 3 / 3

Workload: 5 ECTS = 150 h

Modulprüfung: LA

Formale  
Zulassungsvoraussetzungen: Inhalte der Veranstaltungen Einführung in die Betriebswirtschaftslehre, Marketing, Organisation und Einführung in die Wirtschaftsinformatik werden als bekannt vorausgesetzt.

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Dieses Modul dient der Zusammenführung der verschiedenen Lehrinhalte des Grundstudiums. Nach Abschluss des Moduls sollten Studierende in der Lage sein, Inhalte der Bereiche Medien, Wirtschaft und IT miteinander zu verknüpfen und inhaltliche Fragestellungen aus diesen drei Perspektiven zu reflektieren.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	70 %
Analyse	30 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

337077b

Introduction to  
International  
Business

-	2	3
---	---	---

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL ENGLISCH

**Modul:** 00025 Englisch (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
Advertising & Publishing, App Design & Development, Business  
Analytics, Games Technology, Integrated Product Design,  
Journalismen Creation Management, Moving Images, Online Media  
Management, Visual Communication

Modulprüfung:

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

Voraussetzungen: Zwischen 35-39 Punkte beim OOPT Einstufungstest

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

22428	English - Professional Online Competence*)	V	2		KL, 60 Min
23373	English for Marketing	-	2	2	KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL BINDING AND FINISHING + TP: BINDING AND FINISHING

## (BINDING AND FINISHING + TP: BINDING AND FINISHING)

**Modul:** 111820 Binding and Finishing + TP: Binding and Finishing  
(Wahlpflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Industrial Print Media  
Produktion

Modulverantwortlicher: Prof. Dipl.-Ing. Volker Jansen

ECTS-min./max.: 8 / 8

Modulprüfung: PP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	Teilnehmerbeschränkung

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

**EDV-Nr**

**Lehrveranstaltung**

**Art**

**SWS**

**ECTS**

**Prüfungsform**

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTEGRATION AND AUTOMATION OF PRINT PRODUCTION PROCESSES

(INTEGRATION AND AUTOMATION OF PRINT PRODUCTION PROCESSES )

**Modul:** 111953 Integration and Automation of Print Production Processes  
(Pflichtmodul im Hauptstudium), Minor: Industrial Print Media  
Produktion

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Thomas Hoffmann-Walbeck

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung: ST

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

111953a

Integration and Automation  
of Print Production  
Processes

- 2 4

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TIEFDRUCK-VERTIEFUNG

## (SPECIALIZATION GRAVURE PRINTING)

**Modul:** 111993 Tiefdruck-Vertiefung (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Industrial Print Media Produktion

Modulverantwortlicher: Prof. Armin Weichmann

ECTS-min./max.: 4 / 4

Workload: Vorlesung: 14 Termine zu je 4 SWS = 42 Zeitstunden  
Vor- und Nachbereitung: 14 Termine zu je 2 h = 28 Zeitstunden  
Prüfungsvorbereitung: 2 Tage zu je 8 Zeitstunden = 16 Zeitstunden  
Summe: 86 Zeitstunden = 4 ECTS

Modulprüfung: MP

### Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

Die Studierenden lernen kennen die Charakteristiken des Tiefdrucks kennen und entwickeln ein vertieftes Verständnis der zu Grunde liegenden Mechanismen und Abläufe.

Sie erwerben Gesprächskompetenz hinsichtlich des Verfahrens und der Abläufe in einer Tiefdruckerei und an der Tiefdruckmaschine.

Sie sind in die Lage, die Elemente der Tiefdruckmaschine zu erkennen, sowie sich in Gesprächen fachspezifisch auszudrücken und die zur Analyse der Abläufe und Druckergebnisse notwendige Messtechnik zu nutzen.

### **Inhalte des Lehrteils**

- Typische Tiefdruckproduktionsmaschinen und deren Elemente
- Das Tiefdruckwerk, die Tiefdruckeinfärbung
- Die Charakteristika der Farbe, die entstehenden und zu berücksichtigenden Kennlinien.
- Die notwendige Messtechnik
- Die Elemente der Automatisierung,
- Die verwendete Peripherie und die Gesamteinbindung der Maschinen in die Hausgerätetechnik
- Typische Druckeffekte und die Beurteilung der Drucke



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist

-

Voraussetzung für:

Bemerkung:

Das Modul 111993 darf als Einzelmodul nur dann belegt werden, falls die Module 111951 oder 111994 nicht belegt werden können, weil bereits eine Lehrveranstaltung in den Modulen zur Prüfung angemeldet wurde.

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL THEORY OF GAME DEVELOPMENT

## (THEORY OF GAME DEVELOPMENT )

**Modul:** 113520 Theory of Game Development (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Technology

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Stefan Radicke

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: 6 ECTS x 30 = 180 hours

Modulprüfung: KL, 60 Min

### Kompetenzprofil

- Lernergebnisse:
- See games through the eyes of a professional game developer. This includes the ability to draw valid conclusions about the development process, the business model, cultural influences, and the underlying technology.
  - Ability to analyze video games from different points of view, e.g. programmer, designer, artist, publisher, politician, and so on.
  - Understanding of the hard- and software used to develop video games and how it impacts the development process. This includes implications regarding the runtime performance as well as financial and budget considerations.
  - Ability to reflect and scientifically discuss various game development related subjects such as design, business, youth protection, hardware, and software within small groups. Presentation and explanation of the findings before the class.
  - Understanding of the various career options in the games industry.
  - Acquiring fundamental knowledge for advanced courses.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	70 %
Analyse	20 %
Konzeption	10 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

113520a

Theory of Game  
Development

V

4

6

KL, 60 Min

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GAME ENGINE PROGRAMMING

## (GAME ENGINE PROGRAMMING)

**Modul:** 113521 Game Engine Programming (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Games Technology

Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Stefan Radicke
ECTS-min./max.:	6 / 6
Workload:	6 ECTS x 30 = 180 hours
Modulprüfung:	LA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

- Students gain the ability to design effective and reusable software architectures for high-performance environments. This includes the utilization of common, as well as game-specific software design patterns and interface abstraction techniques to build a flexible, customizable and reusable game engine from the ground up.
- Detailed knowledge of game engine subsystems and their inter-dependencies are attained. Participants acquire the skill to plan and implement reference counting objects, container classes, memory management utilities, mathematical structures, accurate timing routines, resource loading and streaming systems, multi-threaded algorithms, and the integration of a 3D environmental sound framework.
- Students gain the skill to analyze, evaluate and assess the time-, performance-, and memory-characteristics of high-performance real-time software systems. This includes deep knowledge of several well-known algorithms, their specific use-cases and respective optimization techniques. In this context, a deep understanding and appreciation of the performance characteristics of modern multi-core architectures is earned. Students can write and optimize algorithms for improved cache-efficiency, memory utilization, task concurrency, and data parallelism.
- Students acquire the ability to competently and confidently develop large, interdependent software systems utilizing a test-driven approach. They can both realize subsystem functionality based on given unit-test scenarios as well as plan and execute their own automated test cases.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	10 %
Realisierung	50 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



113521a

Game Engine  
Programming

V,  
P

4

6

LA + MP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GAMEPLAY PROGRAMMING

## (GAMEPLAY PROGRAMMING )

**Modul:** 113522 Gameplay Programming (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Games Technology

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Stefan Radicke

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: 6 ECTS x 30 = 180 hours

Modulprüfung: LA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

- Ability to pick up any modern game engine quickly and easily. Students gather knowledge about common game engine components including physics, events, cameras, scripting, game components, input and more. They thus are able to implement fun mechanics by building solid and robust gameplay systems, which realize efficient communication and meaningful interaction between the utilized game engine components.
- The students undergo one full cycle of game prototyping in compliance with methods employed by professional developers. In addition, the lecture approach heavily focuses on the scientific method, where a hypothesis is formulated, tested, and eventually corrected or adapted. The steps involved are as follows:
  1. Pitching and discussion of a game mechanic in front of the entire class, thus forming a hypothesis.
  2. Written design document outlining the game mechanic, its characteristics and implications.
  3. Prototypical implementation of the game mechanic using Unreal Engine 4.
  4. Organizing, executing and evaluating playtests of the implemented prototype.
  5. Documentation and statistical evaluation of the playtest results.
  6. Improvement of the prototype based on the gathered feedback data.
  7. Technical documentation of the final prototype implementation.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

113522a

Gameplay  
Programming

V,  
P

4

6

LA + MP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GAME-PHYSICS

## (GAME PHYSICS )

**Modul:** 113540 Game-Physics (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Games Technology

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Roland Schmitz

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: 30 Vorlesungen x 1.5 Stunden = 45 Stunden  
Vor- und Nachbereitung der Vorlesungen = 45 Stunden  
Eigene Programmierpraxis = 50 Stunden  
Prüfungsvorbereitungen = 40 Stunden

Modulprüfung: MP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Die Studierende kennen nach dem Besuchs dieses Moduls die wesentlichen theoretischen Grundlagen und Prinzipien, auf denen moderne Game Physics Engines aufbauen. Insbesondere können Sie:

- die Bewegungsgleichungen für sich bewegenden Game Objects aufstellen
- die Bewegungsgleichungen näherungsweise lösen
- Kollisionen erkennen und behandeln
- die Performance bestehender Game Physics Engines kritisch bewerten und analysieren
- eigene Ideen für Physik-basierte Spiele kommunizieren und realisieren

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	10 %
Konzeption	10 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PHOTOGRAPHY

## (PHOTOGRAPHY)

**Modul:** 114583 Photography (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Advertising & Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Okke Schlüter

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: 15 sessions each 2 SWS = ca. 23 hours;  
Pre- and afterwork: 15 times each 1,5 SWS = ca. 17 hours;  
Preparation for a presentation = 20 hours;  
total Workload ca. 60 hoursNone

Modulprüfung: PA

Formale  
Zulassungsvoraussetzungen: Die Lehrveranstaltung ist aufgrund ihres Charakters (sehr hoher Betreuungsaufwand durch den Dozenten) auf 16 Teilnehmer beschränkt.  
Die Hälfte dieser Plätze ist für Studierende des Minor-Programms Advertising & Publishing reserviert.

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Students will be challenged to expand their photographic approach in regards to concept, light and shadow, focus, composition, and color.  
The objective will be accomplished through lectures, project oriented conceptualizing, image creation, and in-class discussion.



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	0 %
Konzeption	30 %
Realisierung	50 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	Teilnehmerbeschränkung

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
114583a	Photography	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GRUNDLAGEN GRAFIKDESIGN

## (GRAPHIC DESIGN BASICS)

**Modul:** 119104 Grundlagen Grafikdesign (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
App Design & Development

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sabiha Ghellal

ECTS-min./max.: 1 / 1

Workload: Seminar: 7 Termine zu je 2 SWS = 10,5 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung +  
Übungen: 3 Termine zu je 2 SWS= 4,5 Zeitstunden Hausarbeiten: 5 zu je 3  
Zeitstunden= 15 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 30  
Zeitstunden

Modulprüfung: LT

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

This lecture is part of an international study program and will be held in English. Students will learn the Basics of Graphic Design (with an emphasis on Screen Design). The aim of this lecture is to enable students to continually work on their Graphic Design skills self-sufficiently.

The graphic design principles provided and discussed as part of this lecture will enable students to self-sufficiently and continuously work on their graphic design skills and produce work examples for the purpose of designing a portfolio.

We will start by focusing on the ability to read graphic design and understand what makes visualisations appealing. Next, students will be encouraged to critically discuss color schemes, typography, layout, gestalt psychology and compositing for mobile applications. Finally, the exercises provided as part of the lecture will allow students to apply theory as part of a praxis-oriented didactic.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	10 %
Konzeption	10 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

119104a

Grundlagen  
Grafikdesign

-

1

1

LT

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL USER INTERFACE DESIGN

## (USER INTERFACE DESIGN)

**Modul:** 119320 User Interface Design (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
App Design & Development, Visual Communication

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sabiha Ghellal

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Seminar: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung +  
Übungen: 15 Termine zu je 4 Lehrstunden = 60 Zeitstunden  
Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 145 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Please note that UID is part of an international study program the lecture will be held in English.

The purpose of this praxis-oriented seminar is to design innovative Human-Computer Interfaces based on a human-centered design, this will entail:

1. Students will learn to read, distinguish and critically discuss Usability, HID (Human Interface Design), Screen design, Graphic Design, Interaction Design and Experience design aspects. Here, Students will be asked to analyze existing systems based on design principles.
2. In workshops, students will apply state of the art creativity tools and focus on HCD (Human-Centered Design) and IDEO methods.
3. In teams (2-5) Students will analyze state of the art interaction and design trends for a selected domain and present the results as part of a "pitch" presentation.
4. Students will design systems based on Interface, Interaction and experience design using state of the art prototyping (functional, graphics and interactive prototyping tools)
5. Continuously evaluate the prototypes with potential users and redesign the prototype based on user feedback.

The seminar will be marked based on the developed prototype and its associating documentation.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	30 %
Konzeption	50 %
Realisierung	10 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	Teilnehmerbeschränkung

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**



EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
119320a	User Interface Design	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INNOVATION MANAGEMENT

## (INNOVATION MANAGEMENT)

**Modul:** 119610 Innovation Management (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Joachim Charzinski

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Vorlesung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden  
Vor- und Nachbereitung, Hausaufgaben: 15 Termine zu je 4 Zeitstunden = 60  
Zeitstunden  
Prüfungsvorbereitung: 5 Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden  
Gesamter Zeitaufwand (Workload)= 145 Zeitstunden

Modulprüfung: KL, 60 Min

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

After passing this module, the students can discover mind barriers and assess risks for existing business. They have tried out several methods for generating new ideas and can decide which method to use in each situation. They can create and analyze business sketches, improve business models and calculate simple business cases to assess which innovations are promising and when is the right time to realize an innovation. They know the concept of a stage gate process and have first practical experience in the methods applied for each of the steps. They know fundamental scientific concepts relevant for innovation management such as the diffusion model, the concept of the innovator's dilemma and several business models.

During the lecture part, students practice several methods used in innovation management in group sessions, thereby also practicing their communication skills in English.

They can identify patentable inventions and have participated in sketching a patent application.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	40 %
Konzeption	20 %
Realisierung	10 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist

-

Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

119610a

Innovation  
Management

-

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FOTOGRAFIE

**Modul:** 180320 Fotografie (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 4 / 4

Workload: **4 ECTS = 120h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen)**

30h Vorlesung (bei 2 SWS)

30h Vor- und Nachbereitung der Vorlesung

45h Erstellung der Laborarbeiten

15h Vorbereitung der Semesterpräsentation

Modulprüfung: LA

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Das Modul 180320 Fotografie besteht aus einer Lehrveranstaltung (180320a Fotografie). Das Modul behandelt theoretische wie praktische Aspekte der Fotografie. Die Teilnahme an diesem Modul vermittelt den Studierenden grundlegende Kenntnisse über die historische Entwicklung der analogen und digitalen Fotografie. Zudem werden Studierende befähigt, die Mittel der Fotografie für erzählerische und dokumentarische Zwecke zielgerichtet einzusetzen. Hierzu zählt nicht nur das erstellen von fotografischen Moodboards und Berichten, sondern auch die Dokumentation eigener Arbeiten. Weitere Angaben zu den Inhalten der Lehrveranstaltung dieses Moduls finden Sie auf der Seite der Lehrveranstaltung 180320a Fotografie.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

180320a

Fotografie

-

2

4

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DESIGNPROJEKT 2

**Modul:** 180410 Designprojekt 2 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 10 / 10

Modulprüfung: PP



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL KREATIVE DRUCKTECHNIKEN

**Modul:** 180411 Kreative Drucktechniken (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung: PA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

180411a

Kreative  
Drucktechniken

-

3

4

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL VERTIEFUNG TYPOGRAFIE

**Modul:** 180412 Vertiefung Typografie (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung: PA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses  
Modul:

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL VERTIEFUNG DARSTELLUNGSTECHNIKEN

**Modul:** 180420 Vertiefung Darstellungstechniken (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung: PA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

180420a

Vertiefung  
Darstellungstechniken

- 3 4

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL NACHHALTIGKEIT UND DESIGN

**Modul:** 180440 Nachhaltigkeit und Design (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 4 / 4

Modulprüfung: LA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

180440a

Nachhaltigkeit und  
Design

-

2

4

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL WISSENSCHAFTLICHES SEMINAR

**Modul:** 180460 Wissenschaftliches Seminar (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: ST

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



180460a

Wissenschaftliches  
Seminar

-

2

2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL WISSENSCHAFTLICHE ARBEIT

**Modul:** 180461 Wissenschaftliche Arbeit (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 10 / 10

Modulprüfung: ST

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

180461a

Wissenschaftliche  
Arbeit

-

2

10

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL VISUAL EFFECTS

## (VISUAL EFFECTS )

**Modul:** 221195 Visual Effects (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Visual Effects

Modulverantwortlicher: Prof. Katja Schmid

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: HA

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

-

Modul:

Dieses Modul ist

-

Voraussetzung für:

Bemerkung:

ÜGR: Studierende, die das Modul 221190 erbracht haben, dürfen das Modul 221195 nicht erbringen.

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221195a	Visual Effects	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GRAPHIC ARTS

## (GRAPHIC ARTS )

Modul:	<b>221200 Graphic Arts (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Communication</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ursula Drees
ECTS-min./max.:	6 / 6
Workload:	<p>15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p><i>15 Lecture dates with 4 semester hours per week = 45 hour units (45 min each)</i></p> <p>Vor- und Nachbereitung:</p> <p>15 Termine zu je 2 SWS = 30 Zeitstunden</p> <p><i>Preparation and assignments: 15 dates with 2 semester hours per week = 30 hour units (45 min each)</i></p> <p>Prüfungsvorbereitung:</p> <p>4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden</p> <p><i>Exam preparations: 4 days with 8 hour units each = 32 hour units</i></p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 122 Zeitstunden</p> <p><i>Workload all in all = 122 hour units</i></p>
Modulprüfung:	HA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	<p>No formal prerequisites other than good understanding and speaking competences of English are required.</p> <p>However, there is a definite call for AMB students of the 3rd and 4th semester to be part of this lecture as it contributes deeply for a general creative understanding which is required in all media productions.</p>
Kompetenzprofil	



Lernergebnisse:

This lecture aims to deliver a basic understanding and practice special skills applied in graphic design and illustration for the field of audiovisual media. Perception and drawing are essential skills here, as well as aesthetically and semiotically correct graphic abstraction and reduction for the effective visualization of information.

#### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	50 %

#### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

##### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

##### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

-

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
221200a	Graphic Arts	-	4	6	
221200a	Graphic Arts	-	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SCREENDSIGN

## (SCREEN DESIGN)

**Modul:** 221201 Screendesign (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
Audiovisual Media, Visual Effects

Modulverantwortlicher: Prof. Melanie Beißwenger

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden  
*15 Lecture dates with 4 semester hours per week = 45 hour units (45 min each)*  
Vor- und Nachbereitung:  
15 Termine zu je 2 SWS = 30 Zeitstunden  
*Preparation and assignments: 15 dates with 2 semester hours per week = 30 hour units (45 min each)*  
Prüfungsvorbereitung:  
4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden  
*Exam preparations: 4 days with 8 hour units each = 32 hour units*  
Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 122 Zeitstunden  
*Workload all in all = 122 hour units*

Modulprüfung: HA

Formale None

Zulassungsvoraussetzungen:

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: The students will learn to - analyze screen-based media in regards to various design aspects - create concepts and visual designs as a means of communication - understand approaches and techniques to create still and motion graphics

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL STUDIOPRODUKTION VISUAL EFFECTS 1 (T+G)

## (PRACTICAL PROJECT IN VISUAL EFFECTS 1)

Modul:	221374 Studioproduktion Visual Effects 1 (T+G) (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Effects
Modulverantwortlicher:	Prof. Katja Schmid
ECTS-min./max.:	16 / 16
Modulprüfung:	SP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

221374a

Studioproduktion Visual  
Effects 1 (T+G)

-

6

16

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL MEDIENWISSENSCHAFT

## (MEDIA STUDIES)

**Modul:** 221400 Medienwissenschaft (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
**Audiovisual Media**

ECTS-min./max.: 4 / 4

**Workload:** Präsenzzeit: 15 Vorlesungen zu je 4 SWS = 45 Stunden  
Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 2 Arbeitsstunden = 30 Stunden  
Prüfungsleistung erbringen: 45 Stunden  
Gesamter Zeitaufwand: 120 Stunden

**Modulprüfung:** RE

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:** Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung werden die Studierenden:

- zentrale theoretische und historiographische Ansätze zu den ästhetischen, institutionellen und wirtschaftlichen, historischen und inhaltlichen Aspekten der audiovisuellen Medien kennen und anwenden können,
- sich mit einem exemplarischen Teilgebiet der Medien intensiv auseinandergesetzt haben,
- die Analyse konkreter Medienprodukte beherrschen und in Zusammenhang mit übergreifenden theoretischen oder historischen Fragen durchführen können, Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens praktisch beherrschen, Vortragserfahrung gewonnen haben.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	50 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FILMGESCHICHTE

## (FILM HISTORY )

**Modul:** 221403 Filmgeschichte (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Audiovisual Media

ECTS-min./max.: 4 / 4

**Workload:** Präsenzzeit: 15 Seminarsitzungen zu je 4 SWS = 45 Stunden  
Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 1 Arbeitsstunde = 15 Stunden  
Erstellung der Prüfungsleistung (Hausarbeit): 60 Stunden  
Gesamter Zeitaufwand: 120 Stunden

**Modulprüfung:** HA

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:** Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung werden die Studierende:

- die Methoden der Filmanalyse beherrschen und in Zusammenhang mit historischen Fragen anwenden können,
- vertiefte Kenntnisse der wichtigsten Werke einer exemplarischen Periode oder Stilrichtung der Filmgeschichte besitzen,
- filmische Formelemente und Erzählweisen in ihrem historischen Kontext begreifen,
- Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens praktisch beherrschen,
- Vortragserfahrung gewonnen haben.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	50 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# **MODUL SPEZIELLE BWL: INVESTITION, FINANZIERUNG UND ENTREPRENEURSHIP**

**(CORPORATE FINANCE AND ENTREPRENEURSHIP (BUSINESS  
ADMINISTRATION) )**

**Modul:** 223333 Spezielle BWL: Investition, Finanzierung und Entrepreneurship  
(Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Media Creation and Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Nils Högsdal

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: ST

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

Bemerkung:

ÜGR: Studierende, die 223332 angemeldet oder erbracht haben, dürfen 223333 nicht erbringen.



**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

<b>EDV-Nr</b>	<b>Lehrveranstaltung</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>ECTS</b>	<b>Prüfungsform</b>
223333a	Investition, Finanzierung und Unternehmensbesteuerung	-	2	3	
223333b	Rating, Finanzierungsmodelle und Entrepreneurship	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# **MODUL SPEZIELLE BWL: MARKETING-MANAGEMENT UND ONLINE-MARKETING**

**(MARKETING-MANAGEMENT AND DIGITAL MARKETING (BUSINESS ADMINISTRATION) )**

**Modul:** 223336 Spezielle BWL: Marketing-Management und Online-Marketing  
(Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Media Creation and Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jürgen Seitz

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: ST

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

223336a	Marketing- Management/Online- Marketing	V	2	3
223336b	Transferprojekt Marketing- Management/Online- Marketing	-	2	3

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PRODUKTION AUDIO

## (AUDIO (MEDIA PRODUCTION) )

**Modul:** 223530 Produktion Audio (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),

**Minors: Minors: keine**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Oliver Zöllner

ECTS-min./max.: 8 / 8

Workload: Präsenzveranstaltungen: 15 Termine zu 6 SWS = 67,5 Zeitstunden  
Prüfungsleistung Konzeption: 5 Tage zu 7,5 h = 37,5 Zeitstunden  
Produktionszeit (Realisation): 18 Tage zu 7,5 h = 135 Zeitstunden  
Gesamter Workload: 240 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

Formale -/-

Zulassungsvoraussetzungen:

### Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

Die Studierenden können nach Abschluss des Moduls im Umfeld eines technisch umfassend ausgestatteten Tonstudios eine eigene Tonproduktion konzipieren und realisieren. Durch die Erarbeitung in Gruppen erweitern die Studierenden ihre Teamfähigkeit und erwerben die Kompetenz, sich in einer Gruppe selbstständig zu organisieren. Die Studierenden können Ziel- und Wertbestimmung einer Tonproduktion erarbeiten und definieren, Information zu Genre und Inhalt recherchieren, darstellen, diskutieren und kommunizieren.

Nach Abschluss des Moduls verfügen die Teilnehmer über die Kompetenz, eine Produktion zu planen, Aufnahmetechniken zielgerecht einzusetzen, Aufnahme und Bearbeitung von Tonmaterial mit Audiosoftware gestalterisch und technisch vorzunehmen wie auch Mischungen und Endbearbeitungen zu erstellen.

Die Studierenden lernen, Entscheidungen im Team zu diskutieren und im Dialog zu produktangemessenen und verantwortbaren Entscheidungen zu finden, mit externen Partnern zu kommunizieren und kooperieren (wie z.B. Autoren, Musiker, Sprecher, Schauspieler, Techniker, Auftraggeber, Produktionspartner, Sponsoren), rechtliche, wirtschaftliche und ethische Aspekte einzubeziehen sowie mit Stress und Termindruck umzugehen.

Die Studierenden besitzen nach Abschluss des Moduls Schlüsselkompetenzen insbesondere zur kommunikativen Kompetenz, zur Stressresistenz sowie zur Team- und Konfliktfähigkeit.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	0 %
Konzeption	30 %
Realisierung	50 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	* BZ

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
223530b	Realisation Audio	SP	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL PRODUKTION HOCHSCHULRADIO

## (CAMPUS RADIO (MEDIA PRODUCTION))

**Modul:** 223531 Produktion Hochschulradio (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Journalismen Creation Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Oliver Zöllner

ECTS-min./max.: 8 / 8

Workload: 2 + 6 = 8 ECTS = Workload von 240 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

Formale Abschluss des Grundstudiums

Zulassungsvoraussetzungen:

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Das Modul bietet einen praktischen Einstieg in die Welt des crossmedialen Hörfunks, speziell des Hochschulradios. Im Mittelpunkt des Moduls stehen verschiedene journalistische Darstellungsformen (je nach Semesterschwerpunkt z.B. Hochschulnachrichten, Interview, Reportage). Aufgabe ist es, Nachrichten und Beiträge crossmedial zu konzipieren, zu recherchieren und umzusetzen. Oberziel ist die Produktion des HdM-Campusmagazins für HORADS 88,6: live via UKW und begleitet und ergänzt auf dem HORADS-Blog, bei Facebook, SoundCloud und Twitter.

Nach Abschluss des Moduls sind die Studierenden sicher im Umgang mit der Sprache im Radio, mit journalistischen Darstellungsformen (Nachrichten, Interview, Reportage) wie auch mit der Planung, Vorbereitung und Umsetzung von Beiträgen, Sendungen/Formaten und Online-Texten.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	0 %
Konzeption	30 %
Realisierung	50 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	* BZ

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

**EDV-Nr**

**Lehrveranstaltung**

**Art**

**SWS**

**ECTS**

**Prüfungsform**

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PRODUKTION STUDENTENFERNSEHEN STUFE

## (CAMPUS TV (MEDIA PRODUCTION) )

**Modul:** 223532 Produktion Studentenfernsehen Stufe (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Journalismen Creation Management

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Michael Müller

**ECTS-min./max.:** 8 / 8

**Workload:** 8 ECTS entspricht 240 Stunden Zeitaufwand. Um "Webcasting (Konzeption und Realisation)" als Prüfungsleistung einbringen zu können, sind folgende Voraussetzungen zu erfüllen:

Die Prüfungsleistung kann frühestens im 3. Semester angemeldet werden (was nicht heißt, dass man nicht vorher schon "ehrenamtlich" bei Stufe mitarbeiten kann)

Teilnahme an der Lehrveranstaltung "Konzeption Studentenfernsehen Stufe" am Mittwoch, 11.45-13.15 Prof. Stadler, Prof. Müller, Prof. Precht

Beteiligung an mindestens drei Stufe-Beiträgen

Teilnahme an den Stufe-Meetings sowie an Redaktionssitzungen und Beitragsbesprechungen

Zu Beginn der Stufe-Mitarbeit Teilnahme an Einführungsworkshops (Technik, Beitragsgestaltung, Dramaturgie)

Verfassen eines Lerntagebuchs von ca. 10-12 Seiten, in dem die Lernfortschritte während der Stufe-Mitarbeit reflektiert werden (Abgabe: 28.02.2017).

Kick-Off am 12.10.2016, 11.45 Uhr im Raum U31

**Modulprüfung:** PA

### Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

Wie entsteht ein journalistischer Fernsehbeitrag Im Modul Konzeption/Produktion Webcasting erstellen Sie selbständig in kleinen Teams Beiträge für das Studentenfernsehen der HdM „Stufe“. Dabei lernen Sie Beiträge zu konzipieren und zu planen, die technischen Mittel richtig auszuwählen und richtig einzusetzen, Beiträge zu schneiden und zu vertonen. Sie lernen dabei die Arbeitsweisen und das Handwerk eines Fernsehjournalisten kennen und anzuwenden. Sie erfahren, wie man Botschaften in Bild und Ton so vermittelt, dass sie bei den Zuschauern ankommen. Dabei arbeiten Sie weitgehend selbständig mit Unterstützung von erfahrenen Studenten und Dozenten. In einem Lerntagebuch reflektieren Sie Ihren Lernfortschritt.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	10 %
Konzeption	40 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	* BZ

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

**EDV-Nr**

**Lehrveranstaltung**

**Art**

**SWS**

**ECTS**

**Prüfungsform**

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PRODUKTION VIDEO, FILM

## (VIDEO, FILM (MEDIA PRODUCTION) )

**Modul:** 223533 Produktion Video, Film (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Journalismen Creation Management

Modulverantwortlicher: Prof. Stephan Ferdinand

ECTS-min./max.: 8 / 8

Workload: Siehe LVs.

Modulprüfung: PA

Formale Alle technischen Fächer.

Zulassungsvoraussetzungen:

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Die Studierenden werden befähigt, die Werkzeuge audiovisueller Produktionen anzuwenden. Sie werden Drehbücher und Storyboards für journalistische Produktionen konzipieren können.



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	20 %
Realisierung	50 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	* BZ

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
223533a	Konzeption Video, Film	S	2	2	
223533b	Realisation Video, Film	SP	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PRODUKTION TV

## (TV (MEDIA PRODUCTION))

**Modul:** 223535 Produktion TV (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Journalismen Creation Management

Modulverantwortlicher: Prof. Stephan Ferdinand

ECTS-min./max.: 8 / 8

Workload: Konzeption:  
15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden Studienarbeit und Referat: 5  
Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand  
(Workload) = 62,5 Zeitstunden  
PLUS Realisation:  
15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden  
Vor- und Nachbereitung inklusive Produktion  
15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden  
Gesamter Zeitaufwand (Workload)=90 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

Formale Alle technischen Fächer.

Zulassungsvoraussetzungen:

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, eigenständig alle Produktionsschritte einer journalistischen TV-Produktion mit Erfolg zu absolvieren. Lernziel ist es dabei nicht, aus den Studierenden perfekte Fernsehjournalisten zu machen, sondern durch die Produktion ein Verständnis für die Produktionsbedingungen und die inhaltlichen und technischen Rahmenbedingungen im TV zu entwickeln, um diese dann unter medienwirtschaftlichen Gesichtspunkten in der Praxis beurteilen zu können. Einen formalen Rahmen für die Umsetzung des jeweiligen Themas gibt es nicht. Alles Genres sind möglich.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
Konzeption	10 %
Realisierung	50 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	* BZ

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

**EDV-Nr**

**Lehrveranstaltung**

**Art**

**SWS**

**ECTS**

**Prüfungsform**

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PRODUKTION INTERAKTIVE MEDIEN, MULTIMEDIA

## (INTERACTIVE MEDIA & MULTIMEDIA (MEDIA PRODUCTION))

**Modul:** 223536 Produktion Interaktive Medien, Multimedia (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Journalismen Creation Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Wolfgang Gruel

ECTS-min./max.: 8 / 8

Workload:

Vorlesung:  
15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden  
*Lecture: 15 sessions with 2 hour units or the equivalent time in block seminars = 22,5 hour units (1 hour unit = 45 min)*

Vor- und Nachbereitung:  
15 Termine zu je 2 SWS = 22,5 Zeitstunden  
*Preparation and assignments: 15 times 2 semester weekly hours each = 22,5 hour units*

Prüfungsvorbereitung:  
2 Tage zu je 8 Zeitstunden = 16 Zeitstunden  
*Exam preparation: 2 days with 8 sem hours = 16 hour units*

Veranstaltung:

15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

Praktische Arbeit:

16 Tage zu je 8 Zeitstunden = 128 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 234 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

Formale

Zulassungsvoraussetzungen:

**Kompetenzprofil**

## Lernergebnisse:

Die Studierenden werden einen Überblick über den technischen und organisatorischen Ablauf einer Online-Produktion gewinnen, die multimedialen Elemente kennenlernen und in mindestens einem Arbeitsbereich aktiv mitwirken. Sie werden in der Lage sein, die technischen Grundlagen auf die aktuellen Problemstellungen zu übertragen und Lösungsansätze zu erarbeiten. Durch die Arbeit in einer begrenzten Gruppe erweitern die Studierenden ihre Teamfähigkeit. In der Gruppe übernimmt jeder eine Funktion, wodurch die fachliche Kompetenz gestärkt wird. Gleichzeitig wird durch die Diskussion im Plenum die Gesprächsfähigkeit ausgebildet.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	30 %
Konzeption	10 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-
Bemerkung:	* BZ

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**



EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
223536b	Realisation Interaktiver Medien, Multimedia	SP	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIENWIRTSCHAFT: INTERNATIONALES MEDIENMANAGEMENT

## (INTERNATIONAL MEDIA MANAGEMENT (MEDIA MANAGEMENT))

**Modul:** 223631 Medienwirtschaft: Internationales Medienmanagement  
(Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Media Creation and Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Uwe Eisenbeis

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: Course: 45 hours teaching time + preparation and follow-up work: 30 hours +  
preparation time term paper: approx. 105 hours = Total Workload: 180 hours

Modulprüfung: ST

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: This class include a lecture and a transfer project: - Lecture: different perspectives to analyze, understand and manage international/global media companies; specific international media management framework - Project: group works and case studies to apply specific topics of the international media management framework Final group project (project includes: research report, infographics, and presentation)

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	50 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

223631a	Internationale Medienmärkte	V	2	3
223631b	Transferprojekt Internationales Medienmanagement	P	2	3

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIENWIRTSCHAFT: INTERNET UND DIGITALE MEDIEN

## (INTERNET AND DIGITAL MEDIA (MEDIA MANAGEMENT))

**Modul:** 223632 Medienwirtschaft: Internet und Digitale Medien (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Media Creation and Management

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Jürgen Seitz

**ECTS-min./max.:** 6 / 6

**Workload:**

Vorlesung:  
15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung:  
15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

lfd. Lektüre von Marktstudien, News, Tweets im Feld der digitalen Wirtschaft = 10 Zeitstunden

Erstellung einer Feldstudie/Studie:  
5 Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden

Erstellung einer Studienarbeit, bestehend aus Powerpoint-Präsentation, Management Summary und CD-ROM:  
5 Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 180 Zeitstunden

**Modulprüfung:** ST

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:**

Aufgabe des Moduls ist die Vertiefung von Kernkompetenzen im Bereich von Internetstrategien und -konzepte. Der Studierende wird in die Lage versetzt, aufbauend auf einer fundierten Wissensbasis die Möglichkeiten der digitalen Medien einzuordnen und qualifiziert zu beurteilen. Nebem dem Schwerpunkt Internet stehen auch Konzepte mit mobilen Endgeräten im Fokus der Betrachtung. Einerseits bedeutet dies, die Wissensbasis bezüglich Theorie, Technologien und Vorgehensmodellen zu erlernen, andererseits aktuelle Konzepte aus der Praxis zu behandeln, sodass sich die Studierenden mit einer professionellen Beurteilungsbasis ausstatten.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	40 %
Konzeption	20 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist

-

Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr

Lehrveranstaltung

Art

SWS

ECTS

Prüfungsform

223632a	Internetstrategien und -konzepte	V	2	3
223632b	Transferprojekt Internet und Digitale Medien	P	2	3

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SCREENDSIGN

## (SCREENDSIGN )

**Modul:** 224353 Screendesign (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
Advertising & Publishing, Visual Communication

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. Jürgen Scheible

**ECTS-min./max.:** 3 / 3

**Workload:** Seminar:  
15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden  
Vor- und Nachbereitung:  
15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden  
Anfertigen der Praktischen Arbeit/Präsentation:  
4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden  
Gesamter Zeitaufwand = 85 Zeitstunden

**Modulprüfung:** SP

**Formale** Teilnehmerbegrenzung

**Zulassungsvoraussetzungen:**

### Kompetenzprofil



## Lernergebnisse:

Durch den Besuch des Moduls Screendesign verfügen die Studierenden sowohl über konzeptionelle als auch über praktische Kenntnisse im Umgang mit und in der Gestaltung von interaktiven Medien. Des Weiteren erhalten die Studierenden Einblicke in den komplexen Bereich der interaktiven Medien und deren Einsatzbereiche und lernen Verarbeitungsbedingungen zu berücksichtigen, welche die Basis bei der designorientierten Produktion von Multimediaseiten darstellt, um dem Nutzer das Handling so einfach wie möglich zu machen.

Inhalte sind u.a.:

- Medienkonzeption von digitalen Medien
- Kritische Reflektion digitaler Medienprodukte
- Wahrnehmungsprozesse
- Farbe- und Farbsysteme
- Grundlagen der Gestaltung des Screendesigns
- Schriften und Anwendung
- Usabilitykriterien
- Mensch-Maschine-Kommunikation

Durch eine Projektarbeit verbessern die Studierenden ihre Schlüsselqualifikationen Teamfähigkeit und Präsentationstechnik und üben die Haltung professioneller Distanz und Kritikfähigkeit gegenüber eigenen kreativen Produkten ein. Zudem vermittelt das Modul wichtige Schlüsselqualifikationen für das weitere Studium. Im Mittelpunkt steht hier das Erlernen und Erfahren von sozialen und kommunikativen Kompetenzen im Team während der Produktion von digitalen Inhalten.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	0 %
Konzeption	20 %
Realisierung	50 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

224353a	Screenesign	V	2	3
224353a	Screenesign	V	2	3

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MOBILE ADVERTISING AND BRAND ENGAGEMENT

**Modul:** 224459 Mobile Advertising and Brand Engagement (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising & Publishing, Industrial Print Media Produktion

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jürgen Scheible

ECTS-min./max.: 4 / 4

Workload:

Seminar:

15 Termine zu je 4 SWh = 45 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung:

15 Termine zu je 4 SWh = 45 Zeitstunden

Anfertigen des Entwurfs:

4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand = 122 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

## Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

In this module students will learn about:

- the specifics of designing Mobile Apps for Advertising and brand engagement purposes.
- how to analyze user needs in the field of Advertising and brand engagement.
- how to address those needs in a situated, location specific setting.
- how to build a concept design, based on a User Centered Design process for designing Mobile Experiences. (Persona, User Journey, Scenario, Task model, Prototype)

The goal for the final project task is to build a concept design including a user Interface design for a Mobile App (mock-up or functional prototype).

Students will be introduced to a series of relevant topics such as:

- How Online advertising works
- The Opportunities of Mobile Advertising
- Customer Life cycle & Mobile Loyalty
- SoLoMo - The Social Local Mobile Movement
- Mobile Augmented Reality
- Gamification
- Mobile User Interaction with Public Screens

By completing the final project work students get equipped with key qualifications such as team work, social- and communicative skills.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	40 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

224459a

Mobile Advertising and  
Brand Engagement

- 4 4

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL LEADERSHIP

## (LEADERSHIP )

**Modul:** 226103 Leadership (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Journalismen  
Creation Management

Modulverantwortlicher: Prof. Christine Ritz

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: 4 SWS / 6 ECTS

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

The course emphasizes practical application of theories presented in the course material. You will take part in interactive classroom activities designed to develop your leadership capabilities. After completing this course you will be able to

- define leadership, explain the difference between leadership and management, apply this definition to develop personal and professional goals
- identify and apply leadership styles and theories
- describe the impact of cultural differences on leadership modules
- recognize and criticize team dynamics and function effectively within a group setting
- act with sound judgment and apply ethical decision-making techniques



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	40 %
Konzeption	30 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INNOVATION MANAGEMENT

## (INNOVATION MANAGEMENT)

**Modul:** 226203 Innovation Management (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Journalismen Creation Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Lars Rinsdorf

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: In this module you learn to develop and enhance innovative editorial concepts for specific target groups from a user centered perspective. You get in touch with different useful tools in editorial strategy development and you are able to apply them to a particular project. Moreover, you learn to define, manage, and lead innovation processes in organization like media companies applying agile management tools. You learn to apply different research methods on editorial issues and to make editorial decisions based on empirical results. The module is part of the minor Journalism and Communication Management and is taught in English.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	40 %
Realisierung	20 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist

-

Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

226203a

Innovation  
Management

V,P,Ü

4

6

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL CONTENT MANAGEMENT

## (CONTENT MANAGEMENT )

**Modul:** 226306 Content Management (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Journalismen Creation Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Alexander Mäder

ECTS-min./max.: 4 / 4

Workload: 120 h

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: You know how content management systems are embedded in digital newsrooms. You are able to compare the strengths and weaknesses of different systems and to define criteria to prepare the decision making about running a particular one in your own newsroom. You're aware of interdependencies between editorial strategy and CMS. Based on this knowledge, you're able to define specific requirements and to discuss them with ICT specialists.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	20 %
Konzeption	40 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

226306a

Content Management

V,  
Ü

2

4

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL CORPORATE COMMUNICATIONS

## (CORPORATE COMMUNICATIONS )

**Modul:** 226502 Corporate Communications (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Journalismen Creation Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Swaran Sandhu

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: 6 ECTS equals roughly 180 working hours (hs).

- in-class sessions (14 weeks for 4 hs) (4 SWS): 56hs
- preparation, independent study, literature research, preperation of projekt (4h for each session): 56hs
- Capstone project: consultancy or research project in corporate communications: 68hs

Modulprüfung: TEA

### Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

The module Corporate Communications combines actual research in public relations and corporate communications with applied case studies. The main question is why organizations aim at achieving communicative goals like reputation, legitimation or image and how they are accomplishing their goals by communicative means. We will take into account the rapidly changing media landscape which moves corporate communications towards an organizational enabler of communicative messages across diverse content platforms. Since the module is part of our International Semester it will be taught in English and encourages students to apply comparative research methods and international case studies in crossnational teams.

Das Modul vermittelt den internationalen Forschungsstand im Bereich Corporate Communications. Studierende lernen zunächst die Grundzüge der Corporate Communications anhand einschlägiger Fallstudien kennen. Nach Abschluss des Moduls können Sie die Prozesskette der Corporate Communications - gesellschaftliche Kontextfaktoren, kommunikative Zielgrößen wie Identität, Image, Marke und Reputation, daraus abgeleitete Kommunikationsstrategien und Kampagnen und deren Evaluation - vor dem Hintergrund ihrer ethischen Angemessenheit für Kommunikationsprobleme beurteilen und eigenständige Strategiemodelle entwickeln. Sie können Kommunikationsziele in Strategien übersetzen und dazu passende Messgrößen definieren. Sie lernen spezialisierte Anwendungsgebiete und Anforderungen der Corporate Communications wie etwa Media Relations, Internal Communications, Corporate Publishing, Issues Management/Public Affairs und Crisis Communication exemplarisch kennen. Neben der instrumentell-strategischen Ausrichtung lernen Studierende auch alternative und kritische Erklärungsmodelle der Corporate Communications kennen, um bereits erworbenes Wissen kritisch zu reflektieren und die ethische Dimension des kommunikativen Handels zu reflektieren. Dazu gehören z.B. interpretative Ansätze wie Sensemaking oder diskursive Theorien. Dadurch können Studierende selbstständig in kleineren Teams Fallstudien zu spezifischen Problemen erarbeiten und präsentieren. Die Lehrveranstaltung ist Teil des internationalen Semesters und findet in englischer Sprache statt.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	30 %
Konzeption	20 %
Realisierung	10 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

226502a

Corporate  
Communications

V,P,Ü

4

6

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# **MODUL DIGITALE FOTOGRAFIE (ZULASSUNG AB WS 16/17)**

## **(PHOTOGRAPHY)**

**Modul:** 334045 Digitale Fotografie (Zulassung ab WS 16/17) (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Communication

Modulverantwortlicher: Prof. Ralph Tille

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung: SP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	0 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben
Stufe 2: verstehen & anwenden
Stufe 3: vergleichen & bewerten
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

**beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):**

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL APPLICATION DESIGN METHODEN (ZULASSUNG AB WS 16/17)

## (APPLICATION DESIGN )

**Modul:** 334047 Application Design Methoden (Zulassung ab WS 16/17)  
(Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Communication

Modulverantwortlicher: Prof. Ralph Tille

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: About 50-60 hours lectures. Approx. 60-70 hours individual time for designing your interface.

Modulprüfung: PA



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	10 %
Konzeption	40 %
Realisierung	30 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr

Lehrveranstaltung

Art

SWS

ECTS

Prüfungsform

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL APPLICATION DESIGN

## (APPLICATION DESIGN )

**Modul:** 334842 Application Design (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Communication

Modulverantwortlicher: Prof. Ralph Tille

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: Dies ist ein Projektseminar, d.h. es gibt Impulsvorlesungen, kleine Übungen und intensive Projekt-Besprechungstermine zu Ihren selbständig erarbeiteten Entwürfen.  
Für 3 SWS Präsenz benötigen wir ca. 30 Zeitstunden, die selbständigen Arbeiten benötigt ca. 60 Zeitstunden) und die Abgabe ca. 90 Zeitstunden).  
Zusammen 180 Zeitstunden.

Modulprüfung: PP

### Kompetenzprofil

**Update:** Eventuell werden wir in diesem Jahr ein Design-Projekt mit einem Unternehmen bearbeiten. Aufgabenstellung und Details liegen jedoch noch nicht fest – die Gespräche finden erst Ende July statt.

Im Projektseminar „Application Design“ haben Sie die Aufgabe, Teile des Interfaces einer Software zu gestalten. Dabei lernen Sie den gestalterisch-konzeptionellen Aufbau von Softwareprodukten kennen und eignen sich Methoden des Entwicklungs- und Gestaltungsprozesses an.

Das Projekt hat neben der obligatorischen Analyse von Nutzertypen und Kontext entsprechender Applikationen einen **gestalterischen Schwerpunkt**. Insbesondere die Methode der Mood-Board-Erstellung wird vertieft. Um eine adäquate Gestaltungsleistung zu erzielen wird auf die folgende drei Aspekte fokussiert:

- **Analyse des Konzeptes** von Teilen der Informations-, Interaktions- und Navigationsarchitektur
- **Entwurf und Design** der relevanten Screendesign-Elemente
- **„Proof of concept“** anhand von exemplarischen Clickdummies/Animationen

Eine zusammenfassende schriftliche Dokumentation am Ende ist obligatorisch, begleitend wird ein zeitnah geführtes weblog erwartet.

Sie vertiefen Ihre Kenntnisse in Photoshop und Illustrator. Interaktionsbeispiele werden als "proof-of-concept" mit Flash- oder Flash-Catalyst-Animationen oder/und mit After-Effects abgebildet werden. Eine dafür ausreichende Kurzeinführung in After-Effects ist vorgesehen.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	40 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MM-STRATEGISCHES MANAGEMENT

## (STRATEGIC MANAGEMENT )

Modul:	335050 MM-Strategisches Management (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Business Analytics
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Susanne Stingel
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenz: 15 Termine a 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- /Nachbearbeitung: = 45 Zeitstunden Praktische Übungen/Präsentation: 60 Zeitstunden  Workload gesamt: 150 Zeitstunden
Modulprüfung:	PP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	keine formalen Zulassungsvoraussetzungen, jedoch werden Kenntnisse der Lehrinhalte der Module "Grundlagen der Wirtschaftswissenschaften", "Managementmethoden 1 " und Managementmethoden 2 vorausgesetzt.

### Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

Nach erfolgreicher Teilnahme an der Veranstaltung sind die Studierenden der Lage die wesentlichen Ansätze und Instrumente des Strategischen Managements zu verstehen und zu beurteilen sowie strategische Analysen durchzuführen und darauf aufbauend, strategische Konzepte zu entwickeln und strategisch orientierte Handlungsempfehlungen für das Management abzuleiten. Sie kennen die Unterschiede und Zusammenhänge bzw. Wechselwirkungen zwischen strategischem und operativem Management und sind in der Lage, strategische Entscheidungen und ihre Auswirkungen auf den Geschäftserfolg zu beurteilen.

Auf Basis des didaktischen Lehr-Lern-Konzepts (u.a. Bearbeitung eigener Projekte bzw. prospektiver Fallstudien in wechselnden Teams) ermöglicht es die Veranstaltung den Studierenden auch ihre Problemlösungskompetenz sowie ihre Team- und Konfliktfähigkeit auszubauen bzw. zu festigen.



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	0 %
Analyse	50 %
Konzeption	50 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses Modul:	-
Dieses Modul ist Voraussetzung für:	-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

335050a

MM-Strategisches  
Management

S

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL BIG DATA SCENARIOS

## (BIG DATA SCENARIOS )

Modul:	<b>335103 Big Data Scenarios (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Business Analytics</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Hendrik Meth
ECTS-min./max.:	10 / 10
Workload:	10 ECTS = 300 Stunden - Vorlesung: 15h - Übung: 15h - Workshop & Industry Talk: 40h - Projektarbeit: 100h - Vor/Nacharbeit Vorlesung & Klausurvorbereitung: 130h
Modulprüfung:	LA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	- Konzepte im Bereich Big Data verstehen und erklären können - Eine komplexe Text-Mining Anwendung konzipieren und umsetzen können - Architekturen zur Verarbeitung von Big Data einordnen können

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	20 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

335103a	Big Data Scenarios Vorlesung	V	2	4
335103b	Big Data Projekt	P	2	6

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERNATIONAL MEDIA RESEARCH

## (INTERNATIONAL MEDIA RESEARCH )

**Modul:** 337050 International Media Research (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising & Publishing, Online Media Management

Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Bettina Schwarzer
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	5 ECTS = 150 Stunden Zeitaufwand
Modulprüfung:	PP

### **Kompetenzprofil**

Lernergebnisse:	Siehe Lehrveranstaltung
-----------------	-------------------------

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	20 %
Konzeption	20 %
Realisierung	20 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

337050a

International Media  
Research

S

2

5

PP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL LEADERSHIP AND MANAGEMENT

## (LEADERSHIP AND MANAGEMENT)

**Modul:** 337062 Leadership and Management (Pflichtmodul im Hauptstudium),  
Minor: Online Media Management

Modulverantwortlicher: Dr. Ing. Friedemann Reim

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung: PP

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	50 %
Konzeption	10 %
Realisierung	10 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input checked="" type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

337062a

Leadership and  
Management

S

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MULTIMEDIA STORYTELLING

## (MULTIMEDIA STORYTELLING)

Modul:	<b>337074 Multimedia Storytelling (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Online Media Management</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr.-Ing. Kresimir Vidackovic
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>5 ECTS mean 150 hours of work:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 15 hours for theoretical lectures</li><li>• 15 hours for analysis of storytelling campaign</li><li>• 40 hours for own conception with coaching</li><li>• 80 hours for concept document, mockup and elevator pitch</li></ul> <p>Please note: The exam (KMP) consists of:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Analysis of storytelling campaign</li><li>2. Project work with conception of own multimedia storytelling application:</li></ol> <ul style="list-style-type: none"><li>• Concept document</li><li>• Mockup</li><li>• Elevator pitch</li></ul>
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprehension of fundamental concepts of storytelling</li><li>• Comprehension of specific narrative styles in different media types</li><li>• Comprehension of multimedia and interactive usage of storytelling applications</li><li>• Creative and social competencies by conceptual project work</li></ul>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
Konzeption	40 %
Realisierung	10 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input type="checkbox"/>
Stufe 3: vergleichen & bewerten	<input type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

Hinweis: Die Stufen bauen aufeinander auf und schließen die jeweils vorigen mit ein. In der Regel stehen Basismodule auf den niederen, weiterführende Module auf den höheren Stufen.

#### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

Kommunikation	<input type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>
Eigenständigkeit & Verantwortung	<input checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für dieses

Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr

Lehrveranstaltung

Art

SWS

ECTS

Prüfungsform

337074a

Multimedia  
Storytelling

- 2 5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen