

STUDIENINHALTE STUDIENÜBERGREIFENDES ANGEBOT - MINORS

ÜBERSICHT

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
22429 Interculturell Communication B2 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"><li>22429a Intercultural Communication B2</li></ul>	1.
22433 Business Skills Meetings B2 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"><li>22433a English Business Skills - Meetings B2</li></ul>	1.

23373 English for Marketing B2+ Minors:  
Advertising, App Design & Development, Business  
Analytics, Games Technology, Integrated Product  
Design, International Publishing, Journalismen  
Creation Management, Media Creation and  
Management, Moving Images, Online Media  
Management, Print Media Technologies, Visual  
Communication

671131 Practical Course in Game Development  
Minor: Games Technology

671132 Computergraphics Minor: Games Technology

711101 Traineeship in Printing Minor: Advertising

714582 Guest Lecturer Studies Minor: Advertising

719440 Usability Engineering Minor: App Design &  
Development

721134 Film Excercises Minor: Moving Images

721324 Media Production Minor: Moving Images

- 23373a English for Marketing  
B2+

1.

- 113510a Game-Praktikum

1.

- 113447a Computergrafik

1.

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

1.

- 224889a Aktuelles  
Thema/Gastdozenten

1.

- 119440a Usability Engineering
- 119440a Usability Engineering

1.

- 721134a Film Excercises

1.

- 721324a Media Production

1.

722300 Media Production Minor: Media Creation and Management

- 223531a Konzeption  
Hochschulradio
- 223531b Realisation  
Hochschulradio
- 223532a Konzeption  
Studentenfernsehen Stufe
- 223532b Realisation  
Studentenfernsehen Stufe
- 223535a Konzeption  
TV-Produktion
- 223535b Realisation  
TV-Produktion

1.

722310 Field Trip /Study Project Minor: Media Creation and Management

- 722310a Field Trip/Study Project

1.

722403 Rights and Licences Minor: Advertising

- 114553a Lizenzen, Rechtehandel
- 114553a Lizenzen, Rechtehandel

1.

722410 Typography of Books, Papers and Magazines Minor: International Publishing

- 114251a Buch-, Zeitungs- und Zeitschriftengestaltung

1.

722411 Crossmedia & Innovation Minor: International Publishing

- 114211a Crossmediales Produkt- und Innovationsmanagement

1.

722415 SimGame Entrepreneurship Minor: International Publishing

- 115983b Entrepreneurship Simulation

1.

722420 Binding & Finishing Minor: International Publishing

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

1.

722422 Publishing Project/Digital Transformation Minor: International Publishing

- 223633b Transferprojekt Verlag und Konvergenz
- 722450a Storytelling & Genres

1.

722450 Storytelling & Genres Minor: International Publishing

- 722450a Storytelling & Genres

1.

724354 Advertising Spot Conception Minor: Advertising

- 224354a Werbespotkonzeption

1.

726001 International Content Production Minor: Journalismen Creation Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>226402b ICP Production</li> </ul>	1.
733404 Specialist Project Minor: Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>733404a Specialist Project</li> </ul>	1.
733405 Media Psychology Minors: Advertising, Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>733405a Media Psychology</li> </ul>	1.
733406 Application Design Workshop Minor: Visual Communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>334047a Application Design Methoden</li> <li>733406a Application Design Documentation</li> </ul>	1.
733505 Business Intelligence Applications Minor: Business Analytics	<ul style="list-style-type: none"> <li>733505a Business Intelligence Applications</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.
737077 Introduction to International Business Minor: Online Media Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>337077c Introduction to International Business</li> </ul>	1.
780310 Design Project Minor: Integrated Product Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>180310a Designprojekt 1</li> </ul>	1.
780320 Photography Minor: Integrated Product Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>180320a Fotografie</li> </ul>	1.
780410 Design Project Minor: Integrated Product Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>180410a Designprojekt 2</li> </ul>	1.
780411 Creative Printing Minor: Integrated Product Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>180411a Kreative Drucktechniken</li> </ul>	1.
780412 Advanced Typography Minor: Integrated Product Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>180412a Vertiefung Typografie</li> </ul>	1.
780420 Advanced Visualisation Techniques Minor: Integrated Product Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>180420a Vertiefung Darstellungstechniken</li> </ul>	1.

780440 Sustainability and Design Minor: Integrated Product Design

- 180440a Nachhaltigkeit und Design

1.

780460 Research Seminar Minor: Integrated Product Design

- 180460a Wissenschaftliches Seminar

1.

780461 Research Project Minor: Integrated Product Design

- 180461a Wissenschaftliche Arbeit

1.

822440 German Language Course - C1.1 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

- 822440a German Language Course - C1.1

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

822453 German Language Course - A2.1 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

- 822453a German Language Course - A2.1

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

822455 German Language Course - B1.1 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

- 822455a German Language Course - B1.1

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

822457 German Language Course - B2.1 Minors:  
Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies

822470 German Language Course - C1.2 Minors:  
Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

822471 German Language Course - A1.2 Minors:  
Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

822473 German Language Course - A2.2 Minors:  
Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

- 822457a German Language Course - B2.1

- 822470a German Language Course - C1.2

- 822471a German Language Course - A1.2

- 822473a German Language Course - A2.2

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

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

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

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

822475 German Language Course - B1.2 Minors:  
Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

822477 German Language Course - B2.2 Minors:  
Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

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

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

119450 Interdisziplinäres Projekt Minor: App Design & Development

119610 Innovation Management Minor: Integrated Product Design

- 822475a German Language Course - B1.2

- 822477a German Language Course - B2.2

- 113520a Theory of Game Development

- 113521a Game Engine Programming

- 113522a Gameplay Programming

- 114583a Photography

- 119320a User Interface Design

- 119450a Interdisziplinäres Projekt

- 119610a Innovation Management

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

1.

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

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

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

3., 4., 6., 7.

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

1., 3., 4.

1., 6., 7.

1., 4., 6., 7.

119640 Mobile Web Applications Minor: App Design & Development

- 119640a Mobile Web Applications

1., 4., 6., 7.

181210 Material Sciences Minor: Print Media Technologies

- 181210a Material Sciences

1., 2.

181220 Pre-Media Technology and Colour Minor: Print Media Technologies

- 181220a Pre-Media Technology and Colour
- 181220b Exercises Pre-Media

1., 2.

181230 Traineeship in Printing Minor: Print Media Technologies

- 181230a Traineeship in Printing

1., 2.

181300 Commercial Printing Minor: Print Media Technologies

- 181300a Digital Printing

1., 3.

181410 Packaging Printing Minor: Print Media Technologies

- 181410a Gravure Printing
- 181410b Flexographic Printing
- 181410c Metrology in Packaging Printing

1., 4.

181800 Campaign Management Minor: Print Media Technologies

- 181800a Campaign Management

1., 6., 7.

221200 Graphic Arts Minors: Moving Images, Visual Communication

- 221200a Graphic Arts

1., 3.

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.

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, Visual Communication

- 224353a Screendesign

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

224459 Mobile Advertising and Brand Engagement Minors: Advertising, 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.

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

1., 7.

- 335103b Big Data Projekt

337050 International Media Research Minors:

Advertising, Online Media Management

- 337050a International Media Research

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

337074 Multimedia Storytelling Minor: Online Media Management

- 337074a Multimedia Storytelling

1.

337079 Online Marketing I Minor: Online Media Management

- 337079a Introduction to Online Marketing

1., 3.

- 337079c Crossmedia Marketing

338010 Fachspezifisches Projekt:

Informationstechnologie 1 Minor: Business Analytics

- 338010a Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 1

1., 6., 7.

822451 German Language Course - A1.1 Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

- 822451a German Language Course - A1.1

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

# MODUL INTERCULTURELL COMMUNICATION B2

**Modul:** 22429 Interculturell Communication B2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games  
Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen  
Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images,  
Online Media Management, Print Media Technologies, 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:

-

Bemerkung:

Englisch

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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

22429a

Intercultural  
Communication B2

-

2

2

KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL BUSINESS SKILLS MEETINGS B2

**Modul:** 22433 Business Skills Meetings B2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games  
Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen  
Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images,  
Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

Modulverantwortlicher: Dr. Barbara Garzia-Jansen

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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

22433a	English Business Skills - Meetings B2	V	2	2	KMP
--------	--	---	---	---	-----

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL ENGLISCH FOR MARKETING B2+

**Modul:** 23373 Englisch for Marketing B2+ (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games  
Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen  
Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images,  
Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

Modulverantwortlicher: Dr. Barbara Garzia-Jansen

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
23373a	English for Marketing B2+	-	2	2	KMP

\* 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
113510a	Game-Praktikum	P	6	8	

\* 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
113447a	Computergrafik	V	4	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TRAINEESHIP IN PRINTING

**Modul:** 711101 Traineeship in Printing (Pflichtmodul im Hauptstudium), Minor:  
Advertising

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				

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GUEST LECTURER STUDIES

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

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
224889a	Aktuelles Thema/Gastdozenten	-	0	0	

\* 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:

-  
  
-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
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
721134a	Film Excercises	-	4	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIA PRODUCTION

<b>Modul:</b>	<b>721324 Media Production (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Moving Images</b>
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. Nils Högsdal

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 RIGHTS AND LICENCES

<b>Modul:</b>	<b>722403 Rights and Licences (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising</b>
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
<b>Kompetenzprofil</b>	
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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TYPOGRAPHY OF BOOKS, PAPERS AND MAGAZINES

**Modul:** 722410 Typography of Books, Papers and Magazines (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: International Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Stefan Schmid

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
114251a	Buch-, Zeitungs- und Zeitschriftengestaltung	-	6	7	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL CROSSMEDIA & INNOVATION

**Modul:** 722411 Crossmedia & Innovation (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
International Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Okke Schlüter

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
114211a	Crossmediales Produkt- und Innovationsmanagement	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SIMGAME ENTREPRENEURSHIP

**Modul:** 722415 SimGame Entrepreneurship (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: International Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Helmut Wittenzellner

ECTS-min./max.: 2 / 2

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
115983b	Entrepreneurship Simulation	-	2	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL BINDING & FINISHING

**Modul:** 722420 Binding & Finishing (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
International Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Dipl.-Ing. Volker Jansen

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
111820a	Binding and Finishing + TP: Binding and Finishing	-	6	8	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PUBLISHING PROJECT/DIGITAL TRANSFORMATION

**Modul:** 722422 Publishing Project/Digital Transformation (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: International Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Boris Kühnle

ECTS-min./max.: 3 / 3

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
223633b	Transferprojekt Verlag und Konvergenz	P	2	3	
722450a	Storytelling & Genres	-		3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL STORRYTELLING & GENRES

**Modul:** 722450 Storrytelling & Genres (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
International Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Okke Schlüter

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
722450a	Storytelling & Genres	-	0	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL ADVERTISING SPOT CONCEPTION

**Modul:** 724354 Advertising Spot Conception (Pflichtmodul im Grundstudium),  
**Minor: Advertising**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Burkard Michel

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
224354a	Werbespotkonzeption	V	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☐
- Teamfähigkeit☐
- Reflexion☐
- Eigenständigkeit & Verantwortung☐



Voraussetzung für dieses  
Modul:  
  
Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-  
  
-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
226402b	ICP Production	-	3	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SPECIALIST PROJECT

**Modul:** 733404 Specialist Project (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Visual Communication

Modulverantwortlicher: Prof. Ralph Tille

ECTS-min./max.: 5 / 5

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
733404a	Specialist Project	-	3	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIA PSYCHOLOGY

**Modul:** 733405 Media Psychology (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors:  
Advertising, 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
733405a	Media Psychology	-	2	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL APPLICATION DESIGN WORKSHOP

Modul:

733406 Application Design Workshop (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Visual Communication

Modulverantwortlicher:

Prof. Ralph Tille

ECTS-min./max.:

7 / 7

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
334047a	Application Design Methoden	-	3	5	
733406a	Application Design Documentation	-	0	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL BUSINESS INTELLIGENCE APPLICATIONS

Modul:

733505 Business Intelligence Applications (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
733505a	Business Intelligence Applications	-	3	6	

\* 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:** 737077 Introduction to International Business (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Online Media Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bettina Schwarzer

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
337077c	Introduction to International Business	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DESIGN PROJECT

Modul:	780310 Design Project (Wahlpflichtmodul 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
180310a	Designprojekt 1	-	6	10	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PHOTOGRAPHY

**Modul:** 780320 Photography (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
180320a	Fotografie	-	2	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL DESIGN PROJECT

Modul:	780410 Design Project (Wahlpflichtmodul 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
180410a	Designprojekt 2	-	6	10	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL CREATIVE PRINTING

**Modul:** 780411 Creative Printing (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Barbara Scholz

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 ADVANCED TYPOGRAPHY

Modul:	780412 Advanced Typography (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design
Modulverantwortlicher:	Prof. Barbara Scholz
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
180412a	Vertiefung Typografie	-	3	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL ADVANCED VISUALISATION TECHNIQUES

Modul:

780420 Advanced Visualisation Techniques (Pflichtmodul im Grundstudium),  
Minor: Integrated Product Design

Modulverantwortlicher:

Prof. Burkhard Fritz

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 SUTAINABILITY AND DESIGN

Modul:

780440 Sutainability and 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 RESEARCH SEMINAR

Modul:	780460 Research Seminar (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Bernhard Dusch
ECTS-min./max.:	4 / 4
Modulprüfung:	A

## 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 RESEARCH PROJECT

Modul:	780461 Research Project (Wahlpflichtmodul 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 GERMAN LANGUAGE COURSE - C1.1

**Modul:** 822440 German Language Course - C1.1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

**Modulverantwortlicher:** Dr. Barbara Garzia-Jansen

**ECTS-min./max.:** 2 / 2

**Workload:** 13 Termine (Präsenz) + strukturiertes Selbststudium.  
Es wird regelmäßige Anwesenheit (max. 2 Fehltermine -Nachweis wird durch Teilnahmelisten geführt) sowie die Vorbereitung und Nachbereitung des Stoffes erwartet.  
Anforderungen für den Leistungsnachweis: verschiedene kürzere Textproduktionen; Präsentation eines Referats und Abfassen einer Abschlussarbeit zu einem der allgemeinen Themen  
Am letzten Kurstag wird die schriftliche Prüfung geschrieben.  
Für diesen Kurs bekommen Austauschstudierende zwei ECTS Kreditpunkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.

**Modulprüfung:** KMP

**Formale Zulassungsvoraussetzungen:** Zulassungsvoraussetzung: Erfolgreich abgeschlossene Stufe B2.2

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurse C1.2 besucht werden.

## Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

### COMPETENTE SPRACHVERWENDUNG C1 nach GER:

Die angegebenen Lernziele/Kompetenzen gelten für die gesamte Niveaustufe C1.

Lesen: Er/sie ist in der Lage, die Informationen komplexer allgemeinwissenschaftlicher Texte zu erfassen, ausführliche Berichte und Analysen zu lesen, in denen Zusammenhänge, Meinungen und Standpunkte erörtert werden.

Hören: Er/sie kann Vorlesungen, Reden und Berichte im Rahmen des Studiums verstehen, sowie längeren Redebeiträgen und Gesprächen folgen, auch wenn sie nicht klar strukturiert sind und wenn Zusammenhänge nicht explizit ausgedrückt werden.

Sprechen: Er/sie kann zu vielen allgemeinwissenschaftlichen Themen des Interessengebietes eine klare und detaillierte Darstellung geben. Er/sie kann einen Standpunkt zu einem Problem erklären. Er/sie kann flüssig, korrekt und wirkungsvoll über ein breites Spektrum von Themen allgemeiner oder wissenschaftlicher Art sprechen.

Schreiben: Er/sie kann ein komplexes Thema klar und gut strukturiert darlegen, dabei verschiedene Standpunkte darstellen, Hauptgedanken hervorheben und die Argumentation durch ausführliche Beispiele verdeutlichen. Wortschatz und Stil variieren je nach Textsorte und Thema.

### 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 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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

822440a

German Language  
Course - C1.1

-

3

2

KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - A2.1

**Modul:** 822453 German Language Course - A2.1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games  
Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen  
Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images,  
Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

Modulverantwortlicher: Dr. Barbara Garzia-Jansen

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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

822453a

German Language Course

-

4

2

- A2.1

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - B1.1

**Modul:** 822455 German Language Course - B1.1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games  
Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen  
Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images,  
Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

Modulverantwortlicher: Dr. Barbara Garzia-Jansen

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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

822455a

German Language Course

-

4

2

- B1.1

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - B2.1

Modul:	<b>822457 German Language Course - B2.1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design &amp; Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies</b>
Modulverantwortlicher:	Dr. Barbara Garzia-Jansen
ECTS-min./max.:	2 / 2
Workload:	<p>13 dates (presence) + self-study. Regular attendance (max. 2 missed appointments) and active participation in class. Preparation and post-processing of the materials are required. The final written exam takes place on the last day of the course.</p> <p>Exchange students, who have regularly attended and successfully completed the course, will be awarded 2 ECTS Credit Points and will receive a certificate with indication of the CEFR level and final grade. After successful completion of this level, it is possible to attend the following course/level.</p> <p>13 Termine (Präsenz) + Selbststudium Es wird regelmäßige Anwesenheit (max. 2 Fehltermine), die Erledigung der Hausaufgaben sowie die Vorbereitung und Nachbereitung des Stoffes erwartet. Die schriftliche Prüfungen werden am letzten Kurstag geschrieben.</p> <p>Für diesen Kurs bekommen Austauschstudierende zwei ECTS Kreditpunkte und ein benotetes Zertifikat mit Angabe der Note und der GER Niveaustufe. Erst nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurse B2.2 besucht werden.</p>
Modulprüfung:	KMP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	<p>Entry requirement: Succesful completion of German Language Course B1.2.</p> <p>Next level: B2.2</p> <p>Zulassungsvoraussetzung:Kenntnisse auf dem Niveau B1.2. des GER, die in einem Einstufungstest nachzuweisen sind, oder äquivalente Leistungsnachweise.</p> <p>Nächstes Niveau: B2.2</p>

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

### SELBSTSTÄNDIGE SPRACHVERWENDUNG B2:

Kann die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen verstehen; versteht im eigenen Spezialgebiet auch Fachdiskussionen.

Kann sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit Muttersprachlern ohne größere Anstrengung auf beiden Seiten gut möglich ist.

Kann sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben.

### 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 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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

822457a

German Language  
Course - B2.1

-

4

2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - C1.2

**Modul:** 822470 German Language Course - C1.2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

Modulverantwortlicher: Dr. Barbara Garzia-Jansen

ECTS-min./max.: 2 / 2

Workload: 13 Termine (Präsenz) + strukturiertes Selbststudium. Es wird regelmäßige Anwesenheit (max. 2 Fehltermine -Nachweis wird durch Teilnahmelisten geführt) sowie die Vorbereitung und Nachbereitung des Stoffes erwartet. Anforderungen für den Leistungsnachweis: verschiedene kürzere Textproduktionen; Präsentation eines Referats und Abfassen einer Abschlussarbeit zu einem der allgemeinen Themen. Am letzten Kurstag wird die schriftliche Prüfung geschrieben.

Für diesen Kurs bekommen Austauschstudierende zwei ECTS Kreditpunkte und ein benotetes Zertifikat mit Angabe der GER Niveaustufe.

Modulprüfung: KMP

Formale Zulassungsvoraussetzung: Erfolgreich abgeschlossene Stufe C1.1

Zulassungsvoraussetzungen: Nächstes Niveau: C2.1

## Kompetenzprofil



## Lernergebnisse:

### COMPETENTE SPRACHVERWENDUNG C1 nach GER:

Die angegebenen Lernziele/Kompetenzen gelten für die gesamte Niveaustufe C1.

**Lesen:** Er/sie ist in der Lage, die Informationen komplexer allgemeinwissenschaftlicher Texte zu erfassen, ausführliche Berichte und Analysen zu lesen, in denen Zusammenhänge, Meinungen und Standpunkte erörtert werden.

**Hören:** Er/sie kann Vorlesungen, Reden und Berichte im Rahmen des Studiums verstehen, sowie längeren Redebeiträgen und Gesprächen folgen, auch wenn sie nicht klar strukturiert sind und wenn Zusammenhänge nicht explizit ausgedrückt werden.

**Sprechen:** Er/sie kann zu vielen allgemeinwissenschaftlichen Themen des Interessengebietes eine klare und detaillierte Darstellung geben. Er/sie kann einen Standpunkt zu einem Problem erklären. Er/sie kann flüssig, korrekt und wirkungsvoll über ein breites Spektrum von Themen allgemeiner oder wissenschaftlicher Art sprechen.

**Schreiben:** Er/sie kann ein komplexes Thema klar und gut strukturiert darlegen, dabei verschiedene Standpunkte darstellen, Hauptgedanken hervorheben und die Argumentation durch ausführliche Beispiele verdeutlichen. Wortschatz und Stil variieren je nach Textsorte und Thema.

### 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 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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

822470a

German Language  
Course - C1.2

-

3

2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - A1.2

**Modul:** 822471 German Language Course - A1.2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games  
Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen  
Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images,  
Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

Modulverantwortlicher: Dr. Barbara Garzia-Jansen

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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

822471a	German Language Course - A1.2	-	4	2	KMP
---------	----------------------------------	---	---	---	-----

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - A2.2

**Modul:** 822473 German Language Course - A2.2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games  
Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen  
Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images,  
Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

Modulverantwortlicher: Dr. Barbara Garzia-Jansen

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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



822473a

German Language Course

-

4

2

- A2.2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - B1.2

**Modul:** 822475 German Language Course - B1.2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games  
Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen  
Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images,  
Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

Modulverantwortlicher: Dr. Barbara Garzia-Jansen

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KMP

### 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 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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

822475a

German Language Course  
- B1.2

-

4

2

KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - B2.2

**Modul:** 822477 German Language Course - B2.2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games  
Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen  
Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online  
Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

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
822477a	German Language Course - B2.2	-	4	2	

\* 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: MP

### 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

\* 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	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL GAME-PHYSICS

## (GAME PHYSICS )

<b>Modul:</b>	<b>113540 Game-Physics (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Technology</b>
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
<b>Kompetenzprofil</b>	
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)

<b>Modul:</b>	<b>114583 Photography (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising</b>
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.
<b>Kompetenzprofil</b>	
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 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 INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT

## (INTERDISCIPLINARY PROJECT)

**Modul:** 119450 Interdisziplinäres Projekt (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: App Design & Development

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Joachim Charzinski

ECTS-min./max.: 8 / 8

Workload: Der Arbeitsaufwand beträgt 240 h. Die Projektarbeit erfolgt in freier Zeiteinteilung im Laufe des gesamten Semesters. Der Arbeitsumfang wird zu Projektbeginn im Rahmen der Projektplanerstellung durch die Studierenden im Voraus abgeschätzt und mit dem betreuenden Professor abgestimmt.

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Ähnlich wie im Projekt 119400, werden im interdisziplinären Projekt fachliche, organisatorische und Teamkompetenzen erworben und erprobt. Anders als im Projekt 119400 ist das Team im interdisziplinären Projekt grundsätzlich aus Studierenden mehrerer Fachrichtungen zusammengesetzt, so dass die Studierenden sich zusätzlich die fachlichen Aufgaben gezielt organisieren müssen und die Kommunikation mit Fachleuten anderer Disziplinen üben, die nicht dieselben fachlichen Voraussetzungen und oft eine andere Grund-Vorgehensweise haben. Nach erfolgreichem Abschluss des Projektes haben die Studierenden gelernt, sich auch in interdisziplinären Teams zu organisieren und mit Vertretern anderer Fachrichtungen zu kommunizieren. Sie haben ihre eigenen fachlichen Fähigkeiten in einem breiteren Umfeld vertreten, eingesetzt und ausgebaut. Sie haben Erfahrung im Analysieren von Aufgabenstellungen und Problemfeldern, im Erstellen von Konzepten zur Problemlösung und in der praktischen Umsetzung von Lösungen.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	20 %
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 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:

siehe SPO

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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

119450a

Interdisziplinäres Projekt

-

2

8

\* 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 MOBILE WEB APPLICATIONS

## (MOBILE WEB APPLICATIONS)

**Modul:** 119640 Mobile Web Applications (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
App Design & Development

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: ca. 148 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

Formale lt. SPO

Zulassungsvoraussetzungen:

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Studierende beherrschen nach der Vorlesung die Grundlagen zur Entwicklung von mobilen webbasierten sowie hybriden Anwendungen. Sie kennen die Grundlagen der Webtechnologien im Bereich Frontend- und Backendentwicklung und können für den jeweiligen Anwendungsfall die optimale Entwicklungstechnologie zur Umsetzung der Zielanwendung wählen. Desweiteren werden Kenntnisse zur Vorgehensweise, Entwicklungstools und Methoden zur Entwicklung komplexerer mobiler webbasierter Anwendungen vermittelt. Selbständiges Einarbeiten in neueste Technologien und Anwenden dieser in kurzer Zeit ist neben Abstraktionsvermögen und pragmatischer Lösungskompetenz ein Ziel der Veranstaltung. Durch die Entwicklung einer webbasierten Anwendungen im Team werden Teamfähigkeit und soziale Kompetenzen gefördert. Das gelernte Wissen wird im Rahmen der Veranstaltung reflektiert, sowie die Auseinandersetzung mit der Nachhaltigkeit und ethischer Verantwortung in der Softwareentwicklung wird diskutiert. So sind sie qualifiziert, komplexe mobile Anwendungen im Team für verschiedene Plattformen umzusetzen, sowie digitale Produkte zu entwickeln. Studierende werden in ihrer Kreativität gefördert und bei der Umsetzung eigener Ideen unterstützt.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	20 %
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 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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



119640a

Mobile Web  
Applications

-

2

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MATERIAL SCIENCES

Modul:	<b>181210 Material Sciences (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Print Media Technologies</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dipl.-Ing. Volker Jansen
ECTS-min./max.:	6 / 6
Workload:	Taught sessions at 4 hrs; 60 hrs/term Preparation for exam at 118,5 hrs/term Exam: 1,5 hrs Total: 180 hrs
Modulprüfung:	KL, 90 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	All participants need to satisfy one of the following requirements: OOPT (GER: B 2 or higher) TOEFL (550 paper-based PBT, 79 internet-based iBT, or higher) IELTS (6,0 or higher) Cambridge Certificate of Proficiency (grade B or higher) Cambridge Advanced Certificate (grade A) GCSE in English (grade B or higher) Allgemeine Hochschulreife (grade in English 2,0 resp. 10 credits or higher) International GCSE in English as a second language (grade B or higher)
Prüfungsvorleistung:	<b>LT</b> , Anmeldung unter <b>181211</b>
<b>Kompetenzprofil</b>	

Lernergebnisse:

### **Learning Outcome**

Ability to demonstrate an understanding of theoretical knowledge in materials science;

Ability to demonstrate written and oral communication skills in communicating materials science- and physics-related topics;

Ability to demonstrate an understanding of the analytical methods required to interpret and analyse results;

Ability to draw conclusions, supported by data;

Ability to apply knowledge of science and engineering to solve problems related to materials science and engineering;

Ability to collaborate effectively on multidisciplinary teams;

Broad education necessary to understand the impact of engineering and scientific solutions in a global, economic, environmental, and societal context.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	60 %
Analyse	20 %
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 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
181210a	Material Sciences	-	5	6	LT*

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PRE-MEDIA TECHNOLOGY AND COLOUR

Modul:	<b>181220 Pre-Media Technology and Colour (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Print Media Technologies</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Armin Weichmann
ECTS-min./max.:	7 / 7
Workload:	Taught sessions at 7 hrs; 105 hrs/term Preparation for exam at 103,5 hrs/term Exam: 1,5 hrs Total: 210 hrs
Modulprüfung:	KL, 90 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	All participants need to satisfy one of the following requirements: OOPT (GER: B 2 or higher) TOEFL (550 paper-based PBT, 79 internet-based iBT, or higher) IELTS (6,0 or higher) Cambridge Certificate of Proficiency (grade B or higher) Cambridge Advanced Certificate (grade A) GCSE in English (grade B or higher) Allgemeine Hochschulreife (grade in English 2,0 resp. 10 credits or higher) International GCSE in English as a second language (grade B or higher)
Prüfungsvorleistung:	<b>LÜ</b> , Anmeldung unter <b>181221</b>
<b>Kompetenzprofil</b>	

Lernergebnisse:

### **Learning Outcome**

Be able to apply knowledge of pre-media technology and colour management systems appropriate to the discipline;

Be able to identify technical and design requirements, and define the type of software and level of post production appropriate;

Be able to operate and evaluate a workflow-based system, process, component, or program to meet desired needs;

To understand colour and colour management and be able to adjust images

Be able to function effectively on teams to accomplish a common goal;

Be able to communicate effectively with a range of audiences;

Be able to analyse the impact of various workflow systems and pre-press software and colour management systems on different print processes, non-impact and impact;

Recognise the need for and an ability to engage in continuing professional development;

Be able to use current techniques, skills, and tools necessary for pre-media practice.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	60 %
Analyse	20 %
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 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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



181220a	Pre-Media Technology and Colour	-	2	3	
181220b	Exercises Pre-Media	-	4	4	LÜ

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TRAINEESHIP IN PRINTING

**Modul:** 181230 Traineeship in Printing (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:  
Print Media Technologies

Modulverantwortlicher: Prof. Armin Weichmann

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: Taught sessions at 6 hrs; 90 hrs/term  
Practical work and research: 60 hrs/term  
Report writing: 30 h  
Total: 180 hrs

Modulprüfung: PA

Formale All participants need to satisfy one of the following requirements:

Zulassungsvoraussetzungen: OOPT (GER: B 2 or higher)  
TOEFL (550 paper-based PBT, 79 internet-based iBT, or higher)  
IELTS (6,0 or higher)  
Cambridge Certificate of Proficiency (grade B or higher)  
Cambridge Advanced Certificate (grade A)  
GCSE in English (grade B or higher)  
Allgemeine Hochschulreife (grade in English 2,0 resp. 10 credits or higher)  
International GCSE in English as a second language (grade B or higher)

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

### Learning Outcome

At the end of this basic course course, students will be expected to have:

- acquired a general knowledge of the principles and mechanisms underlying print media production;
- acquired a basic knowledge of workflows, print- and post-press technologies to understand the physical and technological bases of media production taught in the course;
- acquired the ability to measurement devices and understand densitometry;
- carried out practical work related to printing, and produced word-processed reports of that work.

--

### 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 type="checkbox"/>

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

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
181230a	Traineeship in Printing	-	6	6	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL COMMERCIAL PRINTING

<b>Modul:</b>	<b>181300 Commercial Printing (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Print Media Technologies</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Stefan Güttler
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Taught sessions at 4 hrs; 60 hrs/term Preparation for exam 88,5 hrs/term Exam 1,5 hs Total: 150 hrs
Modulprüfung:	KL, 90 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	All participants need to satisfy one of the following requirements: OOPT (GER: B 2 or higher) TOEFL (550 paper-based PBT, 79 internet-based iBT, or higher) IELTS (6,0 or higher) Cambridge Certificate of Proficiency (grade B or higher) Cambridge Advanced Certificate (grade A) GCSE in English (grade B or higher) Allgemeine Hochschulreife (grade in English 2,0 resp. 10 credits or higher) International GCSE in English as a second language (grade B or higher)
<b>Kompetenzprofil</b>	

**Learning outcome of taught sessions:**

Ability to demonstrate an understanding of theoretical knowledge in packaging printing;

Ability to demonstrate written and oral communication skills in communicating printing-related topics;

Ability to demonstrate an understanding of the analytical methods required to interpret and analyse results;

Ability to draw conclusions, supported by data;

Ability to apply knowledge of printing and engineering to solve problems related to printing and packaging;

Ability to collaborate effectively on multidisciplinary teams;

Broad education necessary to understand the impact of engineering and scientific solutions in a global, economic, environmental, and societal context.

**Learning outcome of practical sessions:**

Students will demonstrate proficiency in the acquisition of data using a variety of laboratory instruments and in the analysis and interpretation of such data, using statistical, computational, or mathematical methods;

Students will demonstrate an understanding of the analytical methods required to interpret and analyze results and draw conclusions as supported by their data;

Students will gain the ability to employ a wide range of printed and electronic resources and information technologies to support their research on physical systems and present those results in the context of the current understanding of physical phenomena.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	50 %
Analyse	20 %
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 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
181300a	Digital Printing	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL PACKAGING PRINTING

<b>Modul:</b>	<b>181410 Packaging Printing (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Print Media Technologies</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Armin Weichmann
ECTS-min./max.:	8 / 8
Workload:	Taught sessions at 6 hrs; 90 hrs/term Preparation for exam 148,5 hrs/term Exam 1,5 hs Total: 240 hrs
Modulprüfung:	KL, 120 Min
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	All participants need to satisfy one of the following requirements: OOPT (GER: B 2 or higher) TOEFL (550 paper-based PBT, 79 internet-based iBT, or higher) IELTS (6,0 or higher) Cambridge Certificate of Proficiency (grade B or higher) Cambridge Advanced Certificate (grade A) GCSE in English (grade B or higher) Allgemeine Hochschulreife (grade in English 2,0 resp. 10 credits or higher) International GCSE in English as a second language (grade B or higher)
<b>Kompetenzprofil</b>	

**Learning outcome of taught sessions:**

Ability to demonstrate an understanding of theoretical knowledge in packaging printing;

Ability to demonstrate written and oral communication skills in communicating printing-related topics;

Ability to demonstrate an understanding of the analytical methods required to interpret and analyse results;

Ability to draw conclusions, supported by data;

Ability to apply knowledge of printing and engineering to solve problems related to printing and packaging;

Ability to collaborate effectively on multidisciplinary teams;

Broad education necessary to understand the impact of engineering and scientific solutions in a global, economic, environmental, and societal context.

**Learning outcome of practical sessions:**

Students will demonstrate proficiency in the acquisition of data using a variety of laboratory instruments and in the analysis and interpretation of such data, using statistical, computational, or mathematical methods;

Students will demonstrate an understanding of the analytical methods required to interpret and analyze results and draw conclusions as supported by their data;

Students will gain the ability to employ a wide range of printed and electronic resources and information technologies to support their research on physical systems and present those results in the context of the current understanding of physical phenomena.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	30 %
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 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
181410a	Gravure Printing	-	3	4	

181410b	Flexographic Printing	-	2	3
181410c	Metrology in Packaging Printing	-	1	1

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL CAMPAIGN MANAGEMENT

Modul:	181800 Campaign Management (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Print Media Technologies
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
181800a	Campaign Management	-	6	8	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GRAPHIC ARTS

## (GRAPHIC ARTS )

Modul:	<b>221200 Graphic Arts (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Moving Images, 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:	<p>This lecture aims to deliver a basic understanding and practice special skills applied in graphic design and illustration for the field of audiovisual media.</p> <p>Perception and drawing are essential skills here, as well as aesthetically and semiotically correct graphic abstraction and reduction for the effective visualization of information.</p>
-----------------	---

### 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	



\* 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
221400a	Medienwissenschaft	S	4	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FILMGESCHICHTE

## (FILM HISTORY )

Modul:	<b>221403 Filmgeschichte (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Audiovisual Media</b>
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
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung werden die Studierende:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• die Methoden der Filmanalyse beherrschen und in Zusammenhang mit historischen Fragen anwenden können,</li><li>• vertiefte Kenntnisse der wichtigsten Werke einer exemplarischen Periode oder Stilrichtung der Filmgeschichte besitzen,</li><li>• filmische Formelemente und Erzählweisen in ihrem historischen Kontext begreifen,</li><li>• Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens praktisch beherrschen,</li><li>• Vortragserfahrung gewonnen haben.</li></ul>



### 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
221403a	Filmgeschichte	S	4	4	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SPEZIELLE BWL: INVESTITION, FINANZIERUNG UND ENTREPRENEURSHIP

(CORPORATE FINANCE AND ENTREPRENEURSHIP (BUSINESS ADMINISTRATION) )

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

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

\* 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 includes a lecture and a transfer project: - Lecture: aspects of strategic behaviour and decisions within the field of International (Media) Management - Project: group works and case studies to apply strategic aspects of International (Media) Management and on several International Media Markets

### 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:	<b>224353 Screendesign (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, Visual Communication</b>
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	Screendesign	V	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MOBILE ADVERTISING AND BRAND ENGAGEMENT

Modul:	<b>224459 Mobile Advertising and Brand Engagement (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, Industrial Print Media Produktion</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jürgen Scheible
ECTS-min./max.:	4 / 4
Workload:	<p>Seminar:</p> <p>15 Termine zu je 4 SWh = 45 Zeitstunden</p> <p>Vor- und Nachbereitung:</p> <p>15 Termine zu je 4 SWh = 45 Zeitstunden</p> <p>Anfertigen des Entwurfs:</p> <p>4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand = 122 Zeitstunden</p>
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
226103a	Leadership	V, Ü	4	6	

\* 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 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 / Minor Journalism and Communication Management it will be taught in English and encourages students to apply comparative research methods and international case studies in crossnational teams.

### 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 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 )

<b>Modul:</b>	<b>337050 International Media Research (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, Online Media Management</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Bettina Schwarzer
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	5 ECTS = 150 Stunden Zeitaufwand
Modulprüfung:	PP
<b>Kompetenzprofil</b>	
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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MULTIMEDIA STORYTELLING

## (MULTIMEDIA STORYTELLING)

<b>Modul:</b>	<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

# MODUL ONLINE MARKETING I

## (ONLINE MARKETING I)

<b>Modul:</b>	<b>337079 Online Marketing I (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Online Media Management</b>
---------------	---

Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Sarah Spitzer
------------------------	-------------------------

ECTS-min./max.:	5 / 5
-----------------	-------

Workload:	5 ECTS = 150 Zeitstunden
-----------	--------------------------

Modulprüfung:	KMP
---------------	-----

### **Kompetenzprofil**

Lernergebnisse:	<p>Im Rahmen des Moduls werden verschiedene Perspektiven die Voraussetzungen für die Entwicklung des Marketing-Mix sind beleuchtet. Hierzu gehören sowohl die strategischen Grundlagen als auch die Methoden zur eigenständigen Marktforschung und die grundsätzliche Betrachtung der Konsequenzen der Verbindung von Online- und Offline-Strategien im Marketing.</p>
-----------------	--

### 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 type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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

337079a	Introduction to Online Marketing	-	2	2	
337079c	Crossmedia Marketing	-	2	3	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE 1

## (SPECIALIST PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY 1 )

<b>Modul:</b>	<b>338010 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 1 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Business Analytics</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Cornelia Vonhof
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Studierenden bearbeiten selbständig innerhalb des Projektzeitraums eine komplexe fachbezogene Problemstellung, um am Ende praktische Ergebnisse („Produkte“) vorzulegen. Typischerweise werden Projekte in Teams bearbeitet, so dass nicht nur der individuelle Arbeitsprozess organisiert werden muss, sondern auch der Gruppenarbeitsprozess. Lernen und Lehren in Projekten nutzt diese Arbeitsform als Rahmen, der bei den Studierenden eine große Breite von Fähigkeiten anspricht und zu entwickeln hilft.

### 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 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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

338010a

Fachspezifisches Projekt:  
Informationstechnologie 1

-

3

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - A1.1

**Modul:** 822451 German Language Course - A1.1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games  
Technology, Integrated Product Design, International Publishing, Journalismen  
Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images,  
Online Media Management, Print Media Technologies, Visual Communication

Modulverantwortlicher: Dr. Barbara Garzia-Jansen

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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

822451a

German Language Course  
- A1.1

-

4

2

KMP

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen