

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, Storytelling, Visual Communication | <ul style="list-style-type: none">• 22429a Intercultural Communication B2 | 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, Storytelling, Visual Communication | <ul style="list-style-type: none">• 22433a English Business Skills - Meetings B2 | 1. |
| 23373 Englisch 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, Storytelling, Visual Communication | <ul style="list-style-type: none">• 23373a English for Marketing B2+ | 1. |
| 711101 Traineeship in Printing Minor: Advertising | <ul style="list-style-type: none">• 711101a Traineeship in Printing | 1. |

719442 Usability Engineering Minors: App Design & Development, Integrated Product Design

- 119442a Usability Engineering

1.

721134 Film Exercises Minor: Moving Images

- 721134a Film Exercises

1.

721192 Digital Editing Minor: Moving Images

- 221192a Digitaler Schnitt

1.

721324 Media Production Minor: Moving Images

- 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

1.

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

- 223110a Tutorium
- 722310a Field Trip / Study Project

1.

722403 Rights and Licences Minor: International Publishing

- 114553a Lizenzen und Rechtehandel

1.

722411 Crossmedia Product and Innovation Management Minor: International Publishing

- 114211a Crossmediales Produkt- und Innovationsmanagement
- 722411a Ergänzungsstudium

1.

726001 International Content Production Minor: Journalismen Creation Management

- 226402b ICP Production

1.

733404 Specialist Project Minor: Visual Communication

- 733404a Specialist Project

1.

733405 Media Psychology Minor: Visual Communication

- 733405a Media Psychology

1.

733406 Application Design Workshop Minor: Visual Communication

- 733406a Application Design Documentation

1.

733510 Data Warehouse Implementation Minor:
Business Analytics

737062 Leadership and Management Minor: Online
Media Management

737077 Introduction to International Business Minor:
Online Media Management

780460 Scientific Seminar Minor: Integrated Product
Design

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, Storytelling, Visual Communication

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, Storytelling, Visual Communication

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, Storytelling, Visual Communication

- 733510a Data Warehouse
Implementation

- 337077c Introduction to
International Business

- 180460a Wissenschaftliches
Seminar
- 780460a Ergänzungsstudium

- 822440a German Language
Course - C1.1

- 822453a German Language
Course - A2.1

- 822455a German Language
Course - B1.1

1.

1.

1.

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

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

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, Storytelling, Visual Communication

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, Storytelling, 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, Storytelling, 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, Storytelling, Visual Communication

- 822457a German Language Course - B2.1

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

- 822470a German Language Course - C1.2

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

- 822471a German Language Course - A1.2

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

- 822473a German Language Course - A2.2

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, Storytelling, 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, Storytelling, Visual Communication

113447 Computergrafik Minor: Games Technology

113466 Cloud-Services and Internet of Things Minor:
App Design & Development

113510 Game Praktikum Minor: Games Technology

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

114251 Buch-, Zeitungs-und Zeitschriftengestaltung
Minor: International Publishing

114578 Storytelling & Genres Minor: International
Publishing

- 822475a German Language
Course - B1.2

- 822477a German Language
Course - B2.2

- 113447a Computergrafik

- 113466a Cloud-Services and
Internet of Things

- 113510a Game-Praktikum

- 113520a Theory of Game
Development

- 113521a Game Engine
Programming

- 113522a Gameplay Programming

- 114251a Buch-, Zeitungs- und
Zeitschriftengestaltung

- 114578a Storytelling & Genres

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

1.

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

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

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

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

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

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

3., 4., 6., 7.

1., 3.

3., 4., 6., 7.

| | | |
|---|--|--------------------|
| 114583 Photography Minor: Advertising | • 114583a Photography | 1., 3., 4., 6., 7. |
| 119320 User Interface Design Minors: App Design & Development, Visual Communication | • 119320a User Interface Design | 1., 3., 4. |
| 119450 Interdisziplinäres Projekt Minor: App Design & Development | • 119450a Interdisziplinäres Projekt | 1., 6., 7. |
| 119610 Innovation Management Minor: Integrated Product Design | • 119610a Innovation Management • 119610a Innovation Management | 1., 4., 6., 7. |
| 119640 Mobile Web Applications Minor: App Design & Development | • 119640a Mobile Web Applications | 1., 4., 6., 7. |
| 180310 Designprojekt 1 Minor: Integrated Product Design | • 180310a Designprojekt 1 | 1., 3. |
| 180320 Fotografie Minor: Integrated Product Design | • 180320a Fotografie | 1., 3. |
| 180410 Designprojekt 2 Minor: Integrated Product Design | • 180410a Designprojekt 2 | 1., 4. |
| 180411 Kreative Drucktechniken Minor: Integrated Product Design | • 180411a Kreative Drucktechniken | 1., 4., 6., 7. |
| 180412 Vertiefung Typografie Minor: Integrated Product Design | • 180412a Vertiefung Typografie | 1., 4., 6., 7. |
| 180420 Vertiefung Darstellungstechniken Minor: Integrated Product Design | • 180420a Vertiefung Darstellungstechniken | 1., 4., 6., 7. |
| 180440 Nachhaltigkeit und Design Minor: Integrated Product Design | • 180440a Nachhaltigkeit und Design | 1., 3., 4., 6., 7. |
| 180461 Wissenschaftliche Arbeit Minor: Integrated Product Design | • 180461a Wissenschaftliche Arbeit | 1., 4., 6., 7. |
| 181230 Traineeship in Printing | • 181230a Traineeship in Printing | 1., 2. |
| 221152 Inszenierung 2 Minor: Storytelling | • 221152a Inszenierung 2 | 1., 4. |
| 221155 Drehbuchentwicklung Minor: Storytelling | • 221155a Drehbuchentwicklung 2 | 1., 4. |

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: Storytelling

- 221403a Filmgeschichte

1., 3., 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.

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
- 224353a Screendesign

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

224354 Werbespotkonzeption Minor: Advertising

- 224354a Werbespotkonzeption

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

| | | |
|--|--|----------------|
| 224459 Mobile Advertising and Brand Engagement Minor: Advertising | • 224459a Mobile Advertising and Brand Engagement | 1., 4., 6., 7. |
| 224889 Aktuelle Themen und ausländische Gastdozenten Minor: Advertising | • 224889a Aktuelles Thema/Gastdozenten | 1. |
| 226103 Leadership Minor: Journalisten Creation Management | • 226103a Leadership | 1., 6. |
| 226203 Innovation Management Minor: Journalisten Creation Management | • 226203a Innovation Management | 1., 6. |
| 226306 Content Management Minor: Journalisten Creation Management | • 226306a Content Management | 1., 6. |
| 226502 Corporate Communications Minor: Journalisten Creation Management | • 226502a Corporate Communications | 1., 6. |
| 253300 Filmgestaltung Minor: Storytelling | • 253300a Filmgestaltung | 1., 2. |
| 253302 Dramaturgie/Szenografie Minor: Storytelling | • 253302a Dramaturgie/Szenographie | 1., 2. |
| 253303 Regie/Inszenierung Minor: Storytelling | • 253303a Regie/Inszenierung | 1., 2. |
| 253304 Storytelling Minor: Storytelling | • 253304a Storytelling | 1., 2. |
| 253401 Entwicklung und Gestaltung von Dokumentberichten Minor: Storytelling | • 253401a Entwicklung u. Gestaltung von Dokumentarberichten | 1., 2. |
| 335103 Big Data Scenarios Minor: Business Analytics | • 335103a Big Data Scenarios Vorlesung • 335103b Big Data Projekt | 1., 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
- 337079a Introduction to Online Marketing
- 337079c Crossmedia Marketing
- 337079c Crossmedia Marketing

1., 3.

337087 Media Production Minor: Online Media Management

- 337087a Multimedia Fundamentals
- 337087b Media Production

1., 3.

337095 Strategic Management Minor: Online Media Management

- 337095a Strategic Management
- 337095c Digital Transformation

1., 4.

338010 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 1 Minor: Business Analytics

- 338010a Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 1

1., 6., 7.

338011 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 2 Minor: Business Analytics

- 338011a Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 2

1., 6., 7.

822420 English Media and Society 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, Storytelling, Visual Communication

- 822420a English Media and Society C1

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

822429 Intercultural 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, Storytelling, Visual Communication

- 822429a Intercultural Communication B2

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

822433 Business Skills Meetings B2 Minors:
Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games Technology, Innovative Content Strategies, Integrated Product Design, International Publishing, Journalisemen Creation Management, Media Creation and Management, Moving Images, Online Media Management, Storytelling, Visual Communication

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

- 822433a Business Skills Meetings B2

- 822451a German Language Course - A1.1

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

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

MODUL INTERCULTURELL COMMUNICATION B2

Modul: 22429 Interculturell Communication B2 (Pflichtmodul 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, Storytelling, 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, Storytelling, 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, Storytelling, 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 TRAINEESHIP IN PRINTING

Modul: 711101 Traineeship in Printing (Pflichtmodul im Grundstudium), 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 |
|---------|-------------------------|-----|-----|------|--------------|
| 711101a | Traineeship in Printing | - | 6 | 6 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL USABILITY ENGINEERING

Modul: 719442 Usability Engineering (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: App Design & Development, Integrated Product Design

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Gottfried Zimmermann

ECTS-min./max.: 5 / 5

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 |
|---------|-----------------------|-----|-----|------|--------------|
| 119442a | Usability Engineering | - | 4 | 5 | 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 DIGITAL EDITING

Modul: 721192 Digital Editing (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor:
Moving Images

Modulverantwortlicher: Prof. Katja Schmid

ECTS-min./max.: 6 / 6

Modulprüfung: HA

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|-----|
| Theoretische Grundlagen | 0 % |
| Analyse | 0 % |
| Konzeption | 0 % |
| Realisierung | 0 % |

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für dieses
Modul:

Dieses Modul ist
Voraussetzung für:

-

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

| EDV-Nr | Lehrveranstaltung | Art | SWS | ECTS | Prüfungsform |
|---------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
| 221192a | Digitaler Schnitt | - | 4 | 4 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL MEDIA PRODUCTION

| | |
|------------------------|---|
| Modul: | 721324 Media Production (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Moving Images |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Boris Michalski |
| ECTS-min./max.: | 16 / 16 |
| Workload: | Conception: 120 hours + Packaging / Preparation: 180 hours + Realization / Presentation: 180 hours = Total Workload: 480 hours |
| Modulprüfung: | SP |

Ausbildungsziele des Moduls:

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

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für dieses Modul:

Dieses Modul ist

Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

| EDV-Nr | Lehrveranstaltung | Art | SWS | ECTS | Prüfungsform |
|---------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
| 721324a | Media Production | - | 6 | 6 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL MEDIA PRODUCTION

| | |
|------------------------|--|
| Modul: | 722300 Media Production (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Media Creation and Management |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Eva Stadler |
| ECTS-min./max.: | 8 / 8 |
| Modulprüfung: | PA |

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|-----|
| Theoretische Grundlagen | 0 % |
| Analyse | 0 % |
| Konzeption | 0 % |
| Realisierung | 0 % |

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

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

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

| EDV-Nr | Lehrveranstaltung | Art | SWS | ECTS | Prüfungsform |
|---------|---|-----|-----|------|--------------|
| 223531a | Konzeption Hochschulradio | S | 2 | 2 | |
| 223531b | Realisation Hochschulradio | SP | 4 | 6 | |
| 223532a | Konzeption Studentenfernsehen Stufe | S | 2 | 2 | |
| 223532b | Realisation Studentenfernsehen Stufe | SP | 4 | 6 | |

* 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 |
|---------|----------------------------|-----|-----|------|--------------|
| 223110a | Tutorium | - | 0 | 2 | PA |
| 722310a | Field Trip / Study Project | - | 0 | 2 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL RIGHTS AND LICENCES

| | |
|------------------------|--|
| Modul: | 722403 Rights and Licences (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: International Publishing |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Michael Veddern |
| ECTS-min./max.: | 3 / 3 |
| Workload: | 3 ECTS: approx. 80 hours ----- Lecture: 15 x 90 Min. = 22,5 hours Preparation: 15 x 120 Min. = 30 hours Preparation of Country Report, Foreign Rights Catalogue and "Pitch" = 25 hours |
| Modulprüfung: | PP |
| Kompetenzprofil | |
| Lernergebnisse: | Ability to offer and to market rights in media products. |

Ausbildungsziele des Moduls:

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

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für dieses
Modul:

-

Dieses Modul ist
Voraussetzung für:

-

Bemerkung:

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

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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

114553a

Lizenzen und
Rechtehandel

-

2

3

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL CROSSMEDIA PRODUCT AND INNOVATION MANAGEMENT

Modul: 722411 Crossmedia Product and Innovation Management (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: International Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Okke Schlüter

ECTS-min./max.: 4 / 4

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 | - | 2 | 3 | |
| 722411a | Ergänzungsstudium | - | 0 | 1 | |

* 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), Minor: Visual Communication

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Roland Mangold

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KL, 45 Min

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|-----|
| Theoretische Grundlagen | 0 % |
| Analyse | 0 % |
| Konzeption | 0 % |
| Realisierung | 0 % |

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für dieses
Modul:

Dieses Modul ist
Voraussetzung für:

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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

Workload: 210 hours.

Modulprüfung: PA

Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

The main goal is to develop detailed skills in a User Centered Design Project with the necessary design methods. Learn to go through the interface design process using the mood board method. Learning to develop an interaction concept for visual design on a project: learn to transfer design principles into pixels and screens. Improving the design skills: create, compare, decide, revise, argue. Working in and with a scenario map and a given persona description is applied and deepened.

Ausbildungsziele des Moduls:

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

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

| | |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| Kommunikation | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Teamfähigkeit | <input 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 |
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|

733406a

Application Design
Documentation

- 0 2

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL DATA WAREHOUSE IMPLEMENTATION

Modul:

733510 Data Warehouse Implementation (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 |
|---------|----------------------------------|-----|-----|------|--------------|
| 733510a | Data Warehouse Implementation | - | 3 | 6 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL LEADERSHIP AND MANAGEMENT

Modul: 737062 Leadership and Management (Pflichtmodul im Grundstudium),
Minor: Online Media Management

Modulverantwortlicher: Dr. Ing. Friedemann Reim

ECTS-min./max.: 5 / 5

Modulprüfung: PP

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|-----|
| Theoretische Grundlagen | 0 % |
| Analyse | 0 % |
| Konzeption | 0 % |
| Realisierung | 0 % |

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für dieses
Modul:

Dieses Modul ist
Voraussetzung für:

-

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL 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.: 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 |
|---------|--|-----|-----|------|--------------|
| 337077c | Introduction to International Business | - | 2 | 3 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL SCIENTIFIC SEMINAR

Modul: 780460 Scientific 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: | - |
| Bemerkung: | VS |

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

| EDV-Nr | Lehrveranstaltung | Art | SWS | ECTS | Prüfungsform |
|---------|----------------------------|-----|-----|------|--------------|
| 180460a | Wissenschaftliches Seminar | - | 2 | 2 | |
| 780460a | Ergänzungsstudium | - | 0 | 2 | |

* 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, Storytelling, Visual Communication |
| Modulverantwortlicher: | Dr. Barbara Garzia-Jansen |
| ECTS-min./max.: | 2 / 2 |
| Workload: | <p>13 Termine (Präsenz) + strukturiertes Selbststudium.</p> <p>Es wird regelmäßige Anwesenheit (max. 2 Fehltermine -Nachweis wird durch Teilnahmelisten geführt) sowie die Vorbereitung und Nachbereitung des Stoffes erwartet.</p> <p>Anforderungen für den Leistungsnachweis: verschiedene kürzere Textproduktionen; Präsentation eines Referats und Abfassen einer Abschlussarbeit zu einem der allgemeinen Themen</p> <p>Am letzten Kurstag wird die schriftliche Prüfung geschrieben.</p> <p>Für diesen Kurs bekommen Austauschstudierende zwei ECTS Kreditpunkte und ein benotetes Zertifikat mit entsprechender Niveaustufe.</p> |
| Modulprüfung: | KMP |
| Formale Zulassungsvoraussetzungen: | <p>Zulassungsvoraussetzung: Erfolgreich abgeschlossene Stufe B2.2</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss dieser Stufe kann der Folgekurse C1.2 besucht werden.</p> |

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, Storytelling, 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, Storytelling, 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
- B1.1

-

4

2

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL GERMAN LANGUAGE COURSE - B2.1

Modul: 822457 German Language Course - B2.1 (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, Storytelling, Visual Communication

Modulverantwortlicher: Dr. Barbara Garzia-Jansen

ECTS-min./max.: 2 / 2

Workload: 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.

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.

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.

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.

Modulprüfung: KMP

Formale Entry requirement: Succesful completion of German Language Course B1.2.

Zulassungsvoraussetzungen: Next level: B2.2

Zulassungsvoraussetzung:Kenntnisse auf dem Niveau B1.2. des GER, die in einem Einstufungstest nachzuweisen sind, oder äquivalente

Leistungsnachweise.

Nächstes Niveau: B2.2

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, Storytelling, 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

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, Storytelling, 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

-

4

2

KMP

- A1.2

* 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, Storytelling, 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, Storytelling, 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

-

4

2

KMP

- B1.2

* 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, Storytelling, 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 COMPUTERGRAFIK

(SPECIAL TOPICS IN COMPUTER ANIMATION)

| | |
|----------------------------|---|
| Modul: | 113447 Computergrafik (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Technology |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn |
| ECTS-min./max.: | 6 / 6 |
| Workload: | Vorlesung: 15 Termine zu je 2 SWS = 22.5 Zeitstunden Übungen: 15 Termine zu je 2 SWS = 22.5 Zeitstunden Nachbearbeitung: 45 Zeitstunden praktische Arbeit: 60 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung: 30 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload): 180 Zeitstunden |
| Modulprüfung: | KL, 60 Min |
| Formale | laut SPO |
| Zulassungsvoraussetzungen: | |
| Kompetenzprofil | |
| Lernergebnisse: | Die Studierenden besitzen nach Abschluss des Moduls: <ul style="list-style-type: none">• grundlegendes Wissen über die klassischen Techniken der generativen Computergrafik• die Fähigkeit, das erworbene theoretische Wissen in praktischen Anwendungen umzusetzen.• Grundkenntnisse in der Modellierung• Grundkenntnisse in der Grafikprogrammierung |

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|------|
| Theoretische Grundlagen | 50 % |
| Analyse | 0 % |
| Konzeption | 10 % |
| Realisierung | 40 % |

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

| EDV-Nr | Lehrveranstaltung | Art | SWS | ECTS | Prüfungsform |
|---------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
| 113447a | Computergrafik | V | 4 | 6 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL CLOUD-SERVICES AND INTERNET OF THINGS

Modul: 113466 Cloud-Services and Internet of Things (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium), Minor: App Design & Development

Modulverantwortlicher: Prof. Roland Kiefer

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden
Vorbereitung und Nachbereitung: insgesamt 15 Tage zu je 9 SWS = 135 Zeitstunden
Gesamter Zeitaufwand (Workload)=180 Zeitstunden

15 lectures of 4h each = 45h
Self-dependent learning and preparation for the exam: 15 days of 9h each= 135h
Workload: 180h in total = 6 ECTS

Modulprüfung: KMP

Kompetenzprofil

Lernergebnisse: The course aims to connect Internet of Things (IoT) enabled devices using scalable cloud services in a project setup. After an initial introductory section covering cloud and IoT fundamentals students plan, develop, implement and operate their own cloud architectures to connect IoT actuators and sensors.
Actuators and sensors can be of any suitable kind, such as coffee machines, light switches, park spot sensors and more. To connect devices to the cloud special IoT enabled protocols, such as QUIC, MQTT and XMPP are used. The architectures are deployed to cloud platforms such as Amazon Web Services, Google Cloud Platform, Microsoft Azure or others.

Ausbildungsziele des Moduls:

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

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

| | |
|---|-------------------------------------|
| Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben | <input type="checkbox"/> |
| Stufe 2: verstehen & anwenden | <input 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 |
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|

113466a

Cloud-Services and Internet
of Things

-

4

6

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL GAME PRAKTIKUM

(GAMING LAB)

Modul: 113510 Game Praktikum (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Technology

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Stefan Radicke

ECTS-min./max.: 8 / 8

Workload: 8 ECTS x 30 = 240 hours

Modulprüfung: PA

Kompetenzprofil

- Lernergebnisse:
- Practical use of theoretical knowledge in context of a large game project.
 - Teamwork and communication skills within a large-scale project team of over 30 students.
 - Structured and independent work capabilities.
 - Strategic planning, reflection and results evaluation.
 - Experienced students also get the opportunity to take leadership roles. This includes making important project decisions, managing and assigning tasks and some supervisory functions.

Ausbildungsziele des Moduls:

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

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:

von den drei PL 113454, 113455 und 113510 dürfen höchstens zwei erbracht werden

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

| EDV-Nr | Lehrveranstaltung | Art | SWS | ECTS | Prüfungsform |
|---------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
| 113510a | Game-Praktikum | P | 6 | 8 | |

* 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: KMP

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.
 - Understanding of the various career options in the games industry and the 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.
 - Composition of written reports, outlining, summarizing, and analyzing the findings.
 - Presentation and explanation of the reports in front of the class.
 - Acquiring fundamental knowledge for advanced courses.

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|------|
| Theoretische Grundlagen | 50 % |
| Analyse | 20 % |
| 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 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 |
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|

113520a

Theory of Game
Development

V

4

6

* 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 flexible, customizable and reusable game engine systems.
 - 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 and modify 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)

| | |
|------------------------|---|
| Modul: | 113540 Game Physics (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Games Technology |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Roland Schmitz |
| ECTS-min./max.: | 6 / 6 |
| Workload: | 30 Vorlesungen x 1.5 Stunden = 45 Stunden Vor- und Nachbereitung der Vorlesungen = 45 Stunden Eigene Programmierpraxis = 50 Stunden Prüfungsvorbereitungen = 40 Stunden |
| Modulprüfung: | MP |
| Kompetenzprofil | |
| Lernergebnisse: | Die Studierende kennen nach dem Besuchs dieses Moduls die wesentlichen theoretischen Grundlagen und Prinzipien, auf denen moderne Game Physics Engines aufbauen. Insbesondere können Sie: die Bewegungsgleichungen für sich bewegenden Game Objects aufstellen die Bewegungsgleichungen näherungsweise lösen Kollisionen erkennen und behandeln die Performance bestehender Game Physics Engines kritisch bewerten und analysieren eigene Ideen für Physik-basierte Spiele kommunizieren und realisieren |

Ausbildungsziele des Moduls:

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

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für
dieses Modul: -

Dieses Modul ist
Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL BUCH-, ZEITUNGS-UND ZEITSCHRIFTENGESTALTUNG

Modul: 114251 Buch-, Zeitungs-und Zeitschriftengestaltung (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: International Publishing

Modulverantwortlicher: Prof. Stefan Schmid

ECTS-min./max.: 7 / 7

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 STORYTELLING & GENRES

Modul: 114578 Storytelling & 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 |
|---------|-----------------------|-----|-----|------|--------------|
| 114578a | Storytelling & Genres | - | 2 | 3 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL PHOTOGRAPHY

(PHOTOGRAPHY)

| | |
|---------------------------------------|--|
| Modul: | 114583 Photography (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Okke Schlüter |
| ECTS-min./max.: | 5 / 5 |
| Workload: | 15 sessions each 2 SWS = ca. 23 hours; Pre- and afterwork: 15 times each 1,5 SWS = ca. 17 hours; Preparation for a presentation = 20 hours; total Workload ca. 60 hoursNone |
| Modulprüfung: | PA |
| Formale Zulassungsvoraussetzungen: | Die Lehrveranstaltung ist aufgrund ihres Charakters (sehr hoher Betreuungsaufwand durch den Dozenten) auf 16 Teilnehmer beschränkt. Die Hälfte dieser Plätze ist für Studierende des Minor-Programms Advertising & Publishing reserviert. |
| Kompetenzprofil | |
| Lernergebnisse: | Students will be challenged to expand their photographic approach in regards to concept, light and shadow, focus, composition, and color. The objective will be accomplished through lectures, project oriented conceptualizing, image creation, and in-class discussion. |

Ausbildungsziele des Moduls:

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

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für dieses
Modul:

-

Dieses Modul ist
Voraussetzung für:

-

Bemerkung:

Teilnehmerbeschränkung

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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

114583a

Photography

-

4

5

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL 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

Flipped
Classroom

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: | <p>The workload 240 hours practical work in teams including meetings and research. Project goals and plans as well as working times are defined by the students in cooperation with the stakeholders and professors at the beginning of the course.</p> <p>Der Arbeitsaufwand beträgt 240 h. Die Projektarbeit erfolgt in freier Zeiteinteilung im Laufe des Semesters. Der Arbeitsumfang wird zu Projektbeginn im Rahmen der Projektplanerstellung durch die Studierenden im Voraus abgeschätzt und mit den betreuenden Personen abgestimmt.</p> |
| Modulprüfung: | PA |
| Kompetenzprofil | |

Lernergebnisse:

Similar to projects 119400 and 119401, the interdisciplinary project helps students acquire and test experience in their field of studies as well as organizational and team competences. In contrast to projects 119400 and 119401, the team MUST comprise students from different study programmes, forcing students to organize also their work along their different fields of expertise and practice communication and collaboration with experts from other fields that do not necessarily share the same mindset or approach to a problem.

After successfully completing the project, students have learned to get organized in interdisciplinary teams and to communicate with people from other fields. They have practiced to apply and extend their knowledge and approaches in an interdisciplinary setting. They have gained experience in analyzing problems, creating concepts for solving problems and practically realize solutions.

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: | <p>Lecture: 14 weeks, 4x45 min each = 42 hours</p> <p>Preparation, wrap-up, homework tasks: 14 weeks, 5 hours each = 70 hours</p> <p>Exam preparation: 38 hours</p> <p>total workload: 150 hours</p> <p>Vorlesung: 14 Termine zu je 4 SWS = 42 Zeitstunden</p> <p>Vor- und Nachbereitung, Hausaufgaben: 14 Termine zu je 5 Zeitstunden = 70 Zeitstunden</p> <p>Prüfungsvorbereitung: 38 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 150 Zeitstunden</p> |
| Modulprüfung: | KL, 60 Min |
| Kompetenzprofil | |
| Lernergebnisse: | <p>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.</p> <p>During the lecture part, students practice several methods used in innovation management in group sessions, thereby also practicing their communication skills in English.</p> <p>They can identify patentable inventions and have participated in sketching a patent application.</p> |

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. 150 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:

WS16 Design und Usability

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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

119640a

Mobile Web
Applications

-

2

5

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL DESIGNPROJEKT 1

| | |
|------------------------|--|
| Modul: | 180310 Designprojekt 1 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Bernhard Dusch |
| ECTS-min./max.: | 10 / 10 |
| Workload: | 10 ECTS = 300h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen) 15h Einführung und Briefing 80h Problembeschreibung und -eingrenzung 80h Konzeptphase 80h Erarbeiten von Prototypen 25h Testphase 20h Dokumentation |
| Modulprüfung: | PP |
| Kompetenzprofil | |
| Lernergebnisse: | Das Modul 180310 Designprojekt 1 besteht aus einer Lehrveranstaltung (180310a Designprojekt 1). Innerhalb dieses Moduls lernen die Studierenden sich aus verschiedenen Perspektiven einer komplexen, praxisbezogenen Aufgabenstellung zu nähern. Dabei erlernen die Studierenden in einem semesterfüllenden Projektablauf eine große Bandbreite an Fach- und personalen Kompetenzen, welche neben dem selbständigen Erwerb und der Anwendung von Fertigkeiten auch Sozialkompetenzen wie Führungs- und Teamfähigkeit umfasst. Das Modul befähigt die Studierenden komplexe Aufgabenstellungen zu durchdringen. Weitere Angaben zu den Inhalten der Lehrveranstaltung dieses Moduls finden Sie auf der Seite der Lehrveranstaltung 180310a Designprojekt 1. |

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|------|
| Theoretische Grundlagen | 10 % |
| Analyse | 30 % |
| 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 |
|---------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
| 180310a | Designprojekt 1 | - | 6 | 10 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL FOTOGRAFIE

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

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 4 / 4

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

30h Vorlesung (bei 2 SWS)

30h Vor- und Nachbereitung der Vorlesung

45h Erstellung der Laborarbeiten

15h Vorbereitung der Semesterpräsentation

Modulprüfung: LA

Kompetenzprofil

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

Ausbildungsziele des Moduls:

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

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist
Voraussetzung für:

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

| EDV-Nr | Lehrveranstaltung | Art | SWS | ECTS | Prüfungsform |
|---------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
| 180320a | Fotografie | - | 2 | 4 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL DESIGNPROJEKT 2

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

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Bernhard Dusch

ECTS-min./max.: 10 / 10

Modulprüfung: PP

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|-----|
| Theoretische Grundlagen | 0 % |
| Analyse | 0 % |
| Konzeption | 0 % |
| Realisierung | 0 % |

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für dieses
Modul:

Dieses Modul ist
Voraussetzung für:

-

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

| EDV-Nr | Lehrveranstaltung | Art | SWS | ECTS | Prüfungsform |
|---------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
| 180410a | Designprojekt 2 | - | 6 | 10 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL KREATIVE DRUCKTECHNIKEN

| | |
|------------------------|--|
| Modul: | 180411 Kreative Drucktechniken (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Bernhard Dusch |
| ECTS-min./max.: | 4 / 4 |
| Modulprüfung: | PA |

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|-----|
| Theoretische Grundlagen | 0 % |
| Analyse | 0 % |
| Konzeption | 0 % |
| Realisierung | 0 % |

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für dieses
Modul:

Dieses Modul ist
Voraussetzung für:

-

-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

| EDV-Nr | Lehrveranstaltung | Art | SWS | ECTS | Prüfungsform |
|---------|-------------------------|-----|-----|------|--------------|
| 180411a | Kreative Drucktechniken | - | 3 | 4 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL VERTIEFUNG TYPOGRAFIE

| | |
|------------------------|--|
| Modul: | 180412 Vertiefung Typografie (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Barbara Scholz |
| ECTS-min./max.: | 4 / 4 |
| Workload: | 4 ECTS = 120h Echtzeit (rechnerische Semesterdauer: 15 Wochen) 45h Vorlesungsteil und Übungen (bei 3 SWS) 75h eigenständige Bearbeitung von Übungsaufgaben |
| Modulprüfung: | PA |

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|------|
| Theoretische Grundlagen | 10 % |
| Analyse | 10 % |
| Konzeption | 20 % |
| Realisierung | 60 % |

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 |
|---------|-----------------------|-----|-----|------|--------------|
| 180412a | Vertiefung Typografie | - | 3 | 4 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL VERTIEFUNG DARSTELLUNGSTECHNIKEN

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

Modulverantwortlicher: Prof. Burkhard Fritz

ECTS-min./max.: 4 / 4

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

45h Vorlesungsteil, Einweisung und Übungen 3 SWS

15h Erstellung einer Dokumentation

60h eigenständige Bearbeitung von Übungsaufgaben

Modulprüfung: PA

Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Das Modul 180420 Vertiefung Darstellungstechniken besteht aus einer Lehrveranstaltung (180420a Vertiefung Darstellungstechniken).

Nach der erfolgreichen Teilnahme an diesem Modul beherrschen die Studierenden die realistische, die abstrakte sowie die technische Darstellung mit diversen Zeichen- und Malwerkzeugen, analog und digital. Die Studierenden finden sich im zeichnerischen Raum zurecht und können die Grundlagen der Perspektivzeichnung anwenden. Sie können mit Skizzen und Zeichnungen formale Probleme darstellen, diskutieren und lösen. Sie beherrschen die Darstellung in der mixed Media- und Markertechnik. Sie können Ideen, Konzepte und Entwürfe zeichnerisch visualisieren, präsentieren und dokumentieren

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|------|
| Theoretische Grundlagen | 30 % |
| Analyse | 20 % |
| Konzeption | 0 % |
| 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 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 |
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|

| | | | | |
|---------|-----------------------|---|---|---|
| 180420a | Vertiefung | - | 3 | 4 |
| | Darstellungstechniken | | | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL NACHHALTIGKEIT UND DESIGN

| | |
|------------------------|--|
| Modul: | 180440 Nachhaltigkeit und Design (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Bernhard Dusch |
| ECTS-min./max.: | 4 / 4 |
| Modulprüfung: | LA |

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|-----|
| Theoretische Grundlagen | 0 % |
| Analyse | 0 % |
| Konzeption | 0 % |
| Realisierung | 0 % |

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

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

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

| EDV-Nr | Lehrveranstaltung | Art | SWS | ECTS | Prüfungsform |
|---------|---------------------------|-----|-----|------|--------------|
| 180440a | Nachhaltigkeit und Design | - | 2 | 4 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL WISSENSCHAFTLICHE ARBEIT

| | |
|------------------------|---|
| Modul: | 180461 Wissenschaftliche Arbeit (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Integrated Product Design |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Bernhard Dusch |
| ECTS-min./max.: | 10 / 10 |
| Modulprüfung: | ST |

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|-----|
| Theoretische Grundlagen | 0 % |
| Analyse | 0 % |
| Konzeption | 0 % |
| Realisierung | 0 % |

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

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

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

| EDV-Nr | Lehrveranstaltung | Art | SWS | ECTS | Prüfungsform |
|---------|--------------------------|-----|-----|------|--------------|
| 180461a | Wissenschaftliche Arbeit | - | 2 | 10 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL TRAINEESHIP IN PRINTING

Modul: 181230 Traineeship in Printing (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors:
Minors: keine

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 and colour measurement;
- 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 INSZENIERUNG 2

(DIRECTING FOR SCREEN AND STAGE 2)

| | |
|---------------------------------------|---|
| Modul: | 221152 Inszenierung 2 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Storytelling |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Hannes Stöhr |
| ECTS-min./max.: | 2 / 2 |
| Workload: | DEUTSCH: Präsenzzeit: 15 Vorlesungen zu je 2 SWS = 22,5 Stunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 1 Arbeitsstunde = 15 Stunden Prüfungsleistung erbringen= 22,5 Stunden Gesamter Zeitaufwand: 60 Stunden ENGLISH: Presence time: 15 lectures of 4 SWS each = 45 hours Preparation and follow-up: 15 x 2 working hours = 30 hours Performing an examination = 45 hours Total time required: 120 hours |
| Modulprüfung: | HA |
| Formale Zulassungsvoraussetzungen: | Directing 2 is an additional tool for students who successfully attended the course Screenwriting 2 (Drehbuch 2) by Prof. Hannes Stoehr and Screenwriting 1 (Drehbuchentwicklung 1) by Prof. Jörn Precht. Additionally it is useful to have attended Directing 1 (Inszenierung 1). |

Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

The hands-on section of the course enables the students to create and develop their own projects. This also leaves room for experimentation and putting their ideas and acquired skills into practice.

Especially writing dialogue will be important in this class. How do actors read a screenplay

The class is structured as both theoretical and practical, offering the students a basic view on the director's mission, whether for the screen or for the stage.

The students will go through a series of practical games/exercises, designed to help them discover the tools of the director's craft. They will start with the basic tools of building a scene: characters, location, objective and go on to

developing their own creative personality as directors. The class comprehends film and text analysis, character development, story-telling, scene

development, how to market oneself as a director, finding one's creative mission and is willing to address any themes that rise during the sessions.

This course is part of the INTERNATIONAL STORYTELLING MINOR.

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 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 |
|---------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
| 221152a | Inszenierung 2 | V | 2 | 2 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL DREHBUCHENTWICKLUNG

Modul: 221155 Drehbuchentwicklung (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:
Storytelling

Modulverantwortlicher: Prof. Hannes Stöhr

ECTS-min./max.: 6 / 6

Workload:

DEUTSCH:

Präsenzzeit:

15 Vorlesungen zu je 4 SWS = 45 Stunden

Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 2 Arbeitsstunden = 30 Stunden

Prüfungsleistung erbringen: 105 Stunden

Gesamter Zeitaufwand: 180 Stunden

ENGLISH:

Presence time:

15 lectures of 4 SWS each = 45 hours

Preparation and follow-up: 15 x 2 working hours = 30 hours

Performing an examination: 105 hours

Total time required: 180 hours

Modulprüfung: HA

Formale Für HdM Studierende: Vorherige Teilnahme an Drehbuchentwicklung 1 (Bei

Zulassungsvoraussetzungen: Prof. Jörn Precht) und/oder Inszenierung 1 (Bei Prof. Hannes Stöhr) wird empfohlen, aber nicht UNBEDINGT Pflicht. Alle Studierenden der HdM, insbesondere der Fakultät Electronic Media (Semester 3-7 sind herzlich Willkommen.)

This course is part of the INTERNATIONAL STORYTELLING MINOR Please inscribe on MOODLE to get all informations: <https://e-learning.hdm-stuttgart.de/moodle/course/view.php?id=4497#>

Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Learning outcomes:

Students will:

- learn about the tools of screenwriting including pitching techniques,
- learn to write and develop their own projects.

AND:

- reflect on contemporary fiction and documentary films.
- discover the director's craft.
- gain an understanding of the actor's craft.
- become familiar with the fundamental aspects of the mise en scène.
- travel through film history.
- learn to co-operate and to communicate in an international student team.

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 |
|---------|-----------------------|-----|-----|------|--------------|
| 221155a | Drehbuchentwicklung 2 | - | 4 | 6 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL GRAPHIC ARTS

(GRAPHIC ARTS)

| | |
|------------------------------------|--|
| Modul: | 221200 Graphic Arts (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Moving Images, Visual Communication |
| 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: | 221403 Filmgeschichte (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Storytelling |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Hannes Stöhr |
| ECTS-min./max.: | 4 / 4 |
| Workload: | DEUTSCH: Präsenzzeit: 15 Vorlesungen zu je 2 SWS = 30 Stunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 1 Arbeitsstunde = 15 Stunden Prüfungsleistung erbringen: 15 Stunden Gesamter Zeitaufwand: 60 Stunden ENGLISH: Presence time: 15 lectures of 2 SWS each = 30 hours Preparation and follow-up: 15 x 1 working hour = 15 hours Performing an examination: 15 hours Total time required: 60 hours |
| Modulprüfung: | ST |
| Formale Zulassungsvoraussetzungen: | Alle Studierenden der HdM, 3-7 Semester können teilnehmen Knowledge of written and spoken English is required. This course is part of the INTERNATIONAL STORYTELLING MINOR. Lecturer is RITA LENGYEL. Teaching language is: German and English. A complete list of literature will be given in class. |
| Kompetenzprofil | |

Lernergebnisse:

Deutsch:

Der Kurs bietet eine Reise durch die Filmgeschichte, startet ca. ab der Mitte des 20. Jahrhunderts mit dem italienischen Neorealismus behandelt ausgewählte Epochen, Filme und Filmemacher*innen. Studierende halten ein Referat über ein selbst ausgewähltes Thema und geben als finale Prüfungsleistung die schriftliche Ausarbeitung des Referatsthemas ab (Siehe Prüfungsleistung im Moodle Kurs).

Die Studierenden lernen Filme, Filmstile und Filmepochen einzuordnen und Filmkulturen anderer Länder kennen. Die Studierenden sammeln Erfahrung in der Kommunikation in internationalen Teams.

English:

The course offers a journey through film history starting in the middle of the 20th century from Italian neorealism onwards touching selected epochs, films and filmmakers. Students give a presentation on a topic they have chosen and submit the written elaboration of the presentation topic as the final examination (see Moodle course).

The students learn to classify films, film styles, film epochs and gain understanding of other film cultures. They learn how to co-operate and to communicate in an international student team.

Knowledge of written and spoken English is required.

This course is part of the INTERNATIONAL STORYTELLING MINOR.

Lecturer is RITA LENGYEL.

Teaching language is: German and English.

A complete list of literature will be given in class.

Ausbildungsziele des Moduls:

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

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

| | |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| Kommunikation | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Teamfähigkeit | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Reflexion | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Eigenständigkeit & Verantwortung | <input 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: | 223333 Spezielle BWL: Investition, Finanzierung und Entrepreneurship (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Media Creation and Management |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Nils Högsdal |
| ECTS-min./max.: | 6 / 6 |
| Modulprüfung: | ST |

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|-----|
| Theoretische Grundlagen | 0 % |
| Analyse | 0 % |
| Konzeption | 0 % |
| Realisierung | 0 % |

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist
Voraussetzung für:

-

Bemerkung:

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

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

| 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

Kompetenzprofil

Lernergebnisse: In dieser Veranstaltung erlernen die Studierenden Grundlagen des digitalen Marketings. Sie lernen ein digitales Marketing-Konzept zu erstellen und erhalten Insights in die wichtigsten digitalen Marketing-Kanäle. Sie erhalten außerdem Einblicke in die Möglichkeit der Optimierung digitaler Marketing-Strategien mit Analysen, Dateneinsatz und maßgeschneiderten Inhalten. Anhand praktischer Beispiele erkennen die Studierenden die Notwendigkeit für die Anpassung der Strategie und Umsetzung aufgrund von Branchenbesonderheiten und spezifischem Marktumfeld eines Unternehmens. In this module, students learn the basics of digital marketing and gain insights on the application of marketing tactics in the field. They learn how to create a digital marketing strategy and get first insights on the major digital marketing channels. They understand the power of marketing optimization in the specific channels using analytics, data and personalized content. Based on case studies the students understand the need to tailor marketing strategy and tactics for different industries and in different competitive environments.

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 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: | KMP |
| 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. Neben 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. In this module, students are learning key competencies to develop comprehensive digital strategies and concepts. They develop digital capabilities and learn to develop digital business cases for desktop and mobile devices and in the IoT ("Internet of things") sector. The teaching is based on current use cases. in the "Transferproject" Students develop their own E-Commerce Business from scratch.

Ausbildungsziele des Moduls:

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

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für
dieses Modul: -

Dieses Modul ist
Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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

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

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL SCREENDSIGN

(SCREENDSIGN)

| | |
|----------------------------|--|
| Modul: | 224353 Screendesign (Pflichtmodul im Grundstudium), Minors: Advertising, Visual Communication |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Jürgen Scheible |
| ECTS-min./max.: | 3 / 3 |
| Workload: | Seminar: 15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 2 SWh = 22,5 Zeitstunden Anfertigen der Praktischen Arbeit/Präsentation: 4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 40 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand = 85 Zeitstunden |
| Modulprüfung: | SP |
| Formale | Teilnehmerbegrenzung |
| Zulassungsvoraussetzungen: | |

Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

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

Inhalte sind u.a.:

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

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

Ausbildungsziele des Moduls:

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

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für dieses Modul: -

Dieses Modul ist Voraussetzung für: -

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

| EDV-Nr | Lehrveranstaltung | Art | SWS | ECTS | Prüfungsform |
|---------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
| 224353a | Screendesign | V | 2 | 3 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL WERBESPOTKONZEPTION

(ADVERTISING SPOTS - CONCEPTION)

| | |
|----------------------------|--|
| Modul: | 224354 Werbespotkonzeption (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Burkard Michel |
| 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: | PP |
| Formale | Die Veranstaltung ist teilnehmerbegrenzt. |
| Zulassungsvoraussetzungen: | |

Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Anhand eines praxisnahen Briefings entwickeln die Studierenden Spotideen, die die komplexe Aufgabe erfüllen sollen, die Marketingstrategie mit den Unterhaltungsbedürfnissen der Zielgruppe zur Deckung zu bringen. Gegenstand der Veranstaltung sind daher auch die Reflexion und Anwendung unterschiedlicher Beurteilungskriterien von TV-Spots. Da in der Spotentwicklung die Idee eines noch nicht existierenden Films, d.h. eines ‚multisensualen‘ Kommunikationserlebnisses, in ihren unterschiedlichen Entwicklungsstadien unterschiedlichen Entscheidern vermittelt und verargumentiert werden muss, kommen auch verschiedene Präsentationstechniken zur Anwendung. Parallel zur praktischen Arbeit erwerben die Studierenden fortgeschrittene Kenntnisse zur strukturierten Ideenerzeugung und zur kritischen Reflexion ihrer Grundsätze.

Die Studierenden werden nach Abschluss des Moduls:

- den gesamten Ablauf der TV-Spot-Konzeption bis hin zur Produktionsreife anhand eines Beispiels aus der Praxis eigenständig vollzogen haben.
- die Darstellungstechniken der einzelnen Entwicklungsphasen kennen.
- ihre Fähigkeit in Bildern denken und erzählen zu können entwickelt haben.
- Werbespots unter marketingstrategischen Gesichtspunkten analysieren und beurteilen können.
- Ideen systematisch hervorbringen können.
- fundiert und konstruktiv Kritik üben, ertragen und aufnehmen können.
- Spotideen begründen, argumentativ verteidigen und ‚verkaufen‘ können.
- Werbespots jenseits ihrer konkreten Inhalte unter strukturellen Aspekten analysieren können.
- ihre Präsentationsfähigkeiten verbessert haben.
- durch die Projektarbeit ihre Teamfähigkeit gesteigert haben.

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|------|
| Theoretische Grundlagen | 10 % |
| Analyse | 40 % |
| 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 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 |
|---------|---------------------|-----|-----|------|--------------|
| 224354a | Werbespotkonzeption | V | 2 | 3 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL MOBILE ADVERTISING AND BRAND ENGAGEMENT

Modul: 224459 Mobile Advertising and Brand Engagement (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jürgen Scheible

ECTS-min./max.: 4 / 4

Workload:

Seminar:

15 Termine zu je 4 SWh = 45 Zeitstunden

Vor- und Nachbereitung:

15 Termine zu je 4 SWh = 45 Zeitstunden

Anfertigen des Entwurfs:

4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand = 122 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

In this module students will learn about:

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

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

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

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

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

Ausbildungsziele des Moduls:

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

Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist

-

Voraussetzung für:

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr

Lehrveranstaltung

Art

SWS

ECTS

Prüfungsform

224459a

Mobile Advertising and Brand
Engagement

-

4

4

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL AKTUELLE THEMEN UND AUSLÄNDISCHE GASTDOZENTEN

(CURRENT ISSUES/GUEST LECTURERES)

Modul: 224889 Aktuelle Themen und ausländische Gastdozenten (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Advertising

Modulverantwortlicher: Prof. Gabriele Kille

Workload: Je nach angebotener Lehrveranstaltung.
Die Zusammensetzung des Moduls „Aktuelle Themen und ausländische Gastdozenten“ wird für jedes Semester neu festgesetzt.
Die Studierenden können während ihres Studiums bis zu max. 5 ECTS aus diesem Modul in den Wahlbereich einbringen.
Es handelt sich um ein unregelmäßiges Angebot, über das die Studierenden zu Semesterbeginn bzw. bei kurzfristigen Angeboten möglichst frühzeitig per Mail in Kenntnis gesetzt werden.

Modulprüfung:

Formale -

Zulassungsvoraussetzungen:

Kompetenzprofil

Lernergebnisse: **ACHTUNG: Ab dem WS 20/21 nur noch unter den neuen Modulnummern anmeldbar! Siehe SPO-Teil B**

Das Modul „Aktuelle Themen und ausländische Gastdozenten“ bietet den Studierenden eine flexible Möglichkeit, aktuelle Themen und spezialisierte Lehrangebote in das Curriculum einzubringen.

Dies können ein- oder mehrtägige Blockveranstaltungen sein, die von einem ausländischen Gastdozenten angeboten werden – beispielsweise im Rahmen der „International Week“ oder einem kurzzeitigen Dozentenaustausch. Des Weiteren können Lehrangebote von Experten aus der Praxis, die den Rahmen eines Gastvortrags deutlich überschreiten, hier verankert werden.

Je nach Angebot werden unterschiedliche Kompetenzen und Kenntnisse erworben.

Ausbildungsziele des Moduls:

| | |
|-------------------------|------|
| Theoretische Grundlagen | 20 % |
| Analyse | 40 % |
| 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 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 |
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|

224889a

Aktuelles
Thema/Gastdozenten

Virtual
Classroom

0

0

* 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, preparation 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 FILMGESTALTUNG

(FILM FORM AND AESTHETICS)

| | |
|----------------------------|---|
| Modul: | 253300 Filmgestaltung (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Storytelling |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Hannes Stöhr |
| ECTS-min./max.: | 5 / 5 |
| Workload: | DEUTSCH: Präsenzzeit: 15 Vorlesungen zu je 4 SWS = 45 Stunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 2 Arbeitsstunden = 30 Stunden Prüfungsleistung erbringen: 75 Stunden Gesamter Zeitaufwand: 150 Stunden ENGLISH: Presence time: 15 lectures of 4 SWS each = 45 hours Preparation and follow-up: 15 x 2 working hours = 30 hours Performing an examination: 75 hours Total time required: 150 hours |
| Modulprüfung: | PA |
| Formale | Only Master Students AM3 |
| Zulassungsvoraussetzungen: | |

Kompetenzprofil

| | |
|-----------------|---|
| Lernergebnisse: | Developing analytical and critical approaches to the history of cinematic conventions, the close study of film genre, iconography, and the art of the moving image Establishing a conceptual framework provides within which to explore the rhetorical and narrative potential of visual expression. Understanding, approaches to understanding user reception of narrative and artistic form, are key elements applicable to various fields within the current range of creative industries |
|-----------------|---|

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 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 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 |
|---------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
| 253300a | Filmgestaltung | - | 4 | 5 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL DRAMATURGIE/SZENOGRAPHIE

(DRAMATURGY / SCENOGRAPHY)

Modul: 253302 Dramaturgie/Szenografie (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:
Storytelling

Modulverantwortlicher: Prof. Hannes Stöhr

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload:

DEUTSCH:

Präsenzzeit:

15 Vorlesungen zu je 4 SWS = 45 Stunden

Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 2 Arbeitsstunden = 30 Stunden

Prüfungsleistung erbringen: 75 Stunden

Gesamter Zeitaufwand: 150 Stunden

ENGLISH:

Presence time:

15 lectures of 4 SWS each = 45 hours

Preparation and follow-up: 15 x 2 working hours = 30 hours

Performing an examination: 75 hours Total time required: 150 hours

Modulprüfung: PA

Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Szenografie/Dramaturgie

Teaching Language: English

Teaching/Learning Methodology: Interactive Lecture

Learning Outcomes: Understanding the effects of and expanding creative filmmaking choices and techniques for narrative storytelling.

This module will explore the filmmaker's pallets, the audio visual language elements that help us transform the story from script to screen.

Working on the skills of cinematography, sound, editing, production design, the students will find examples for said skills, to understand how and why creative choices are made on existing films and videos.

Practical tasks allows the students to apply and experiment with their creative choices with regards to story and storytelling, based on the skills and knowledge acquired.

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

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

Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

| | |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| Kommunikation | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Teamfähigkeit | <input 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 |
|---------|--------------------------|-----|-----|------|--------------|
| 253302a | Dramaturgie/Szenographie | - | 4 | 5 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL REGIE/INSZENIERUNG

(DIRECTING FOR STAGE AND SCREEN)

| | |
|---------------------------------------|---|
| Modul: | 253303 Regie/Inszenierung (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Storytelling |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Hannes Stöhr |
| ECTS-min./max.: | 5 / 5 |
| Workload: | DEUTSCH: Präsenzzeit: 15 Vorlesungen zu je 4 SWS = 45 Stunden Vor- bzw. Nachbereitung: 15 x 2 Arbeitsstunden = 30 Stunden Prüfungsleistung erbringen: 75 Stunden Gesamter Zeitaufwand: 150 Stunden ENGLISH: Presence time: 15 lectures of 4 SWS each = 45 hours Preparation and follow-up: 15 x 2 working hours = 30 hours Performing an examination: 75 hours Total time required: 150 hours |
| Modulprüfung: | PA |
| Formale Zulassungsvoraussetzungen: | Alle AM3 Studierende aus allen Semestern können teilnehmen. All students of AM3, Audiovisual Media Master and members of the Storytelling Minor can participate. Preliminary knowledge about screenwriting or directing can be useful but is not absolutely necessary. |

Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

The class is structured as both theoretical and practical, offering the students a basic view on the director's mission, whether for the screen or for the stage.

The students will go through a series of practical games/exercises, designed to help them discover the tools of the director's craft. They will start with the basic tools of building a scene: characters, location, objective and go on to developing their own creative personality as directors. The class comprehends film and text analysis, character development, story-telling, scene development, how to market oneself as a director, finding one's creative mission and is willing to address any themes that rise during the sessions.

Learning outcomes: The hands-on section of the course enables the students to create and develop their own projects. This also leaves room for experimentation and putting their ideas and acquired skills into practice.

Learning outcomes:

Students will:

- enter the world of storytelling.
- reflect on contemporary fiction and documentary films.
- learn about the tools of screenwriting including pitching techniques.
- discover the director's craft.
- gain an understanding of the actor's craft.
- become familiar with the fundamental aspects of the mise en scène.
- travel through film history.
- learn to co-operate and to communicate in an international student team.

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 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 |
|---------|--------------------|-----|-----|------|--------------|
| 253303a | Regie/Inszenierung | - | 4 | 5 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL STORYTELLING

(STORYTELLING)

| | |
|----------------------------|--|
| Modul: | 253304 Storytelling (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Storytelling |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Hannes Stöhr |
| ECTS-min./max.: | 5 / 5 |
| Workload: | <p>Vorlesung:</p> <p>15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Vor- bzw. theoretisch und praktische Nachbereitung:</p> <p>15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Projektvorbereitung:</p> <p>5 Tage zu je 6 Zeitstunden = 30 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 120 Zeitstunden</p> |
| Modulprüfung: | PA |
| Formale | None. |
| Zulassungsvoraussetzungen: | |

Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

ONLY SUMMER TERM. "All great truths come to us through stories. " Whether in film, art, news, marketing or even in our daily life, Storytelling is the key to everything. Stories have been shared in every culture for thousands of years. All stories are different. Only in one element they are the same: They are aimed at people. We are sure everybody has got a story to tell. Discover the hidden secrets of Storytelling in film, media, marketing or with the taxi driver bringing you home. And find your story. Storytelling introduces students to the tools for screenwriting and for the directors' craft Learning outcomes: Students will: - enter the world of storytelling. - reflect on contemporary fiction and documentary films. - learn about the tools of screenwriting including pitching techniques. - discover the director's craft. - gain an understanding of the actor's craft. - become familiar with the fundamental aspects of the mise en scène. - travel through film history. - learn to co-operate and to communicate in an international student team. This MASTER AM 3 course is part of the INTERNATIONAL STORYTELLING MINOR at HdM Stuttgart. Teaching language: German and English (Spanish on demand). German language skills are useful, but not required. All the important information during class will be repeated in English. Teaching materials will be offered both in English and in German. Lecturer's Name:

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 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 |
|---------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
| 253304a | Storytelling | - | 4 | 5 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL ENTWICKLUNG UND GESTALTUNG VON DOKUMENTBERICHTEN

(THEORY AND PRACTICE OF DOCUMENTARY FORMS)

Modul: 253401 Entwicklung und Gestaltung von Dokumentberichten (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Storytelling

Modulverantwortlicher: Prof. Jörn Precht

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Vorlesung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- bzw. theoretisch und praktische Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden
Projektvorbereitung: 5 Tage zu je 6 Zeitstunden = 30 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 120 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

Kompetenzprofil

Lernergebnisse: An introduction to the techniques and artistic choices involved in filmic and televisual documentary reporting, research and production. Understanding and applying dramaturgical elements of documentary construction used in filmic or televisual and/or journalistic art form a key element of the course. Planning, obtaining film-permits (Drehgenehmigungen), and costing. (Kalkulationen) The second two hours will be assigned to practical work such as research, location visits and the production of treatments, production planning, story boards, and possibly sound and video recordings.

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 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 |
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|

253401a

Entwicklung u. Gestaltung von
Dokumentarberichten

-

4

5

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL BIG DATA SCENARIOS

(BIG DATA SCENARIOS)

| | |
|------------------------|---|
| Modul: | 335103 Big Data Scenarios (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Minor: Business Analytics |
| 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: | KMP |
| Kompetenzprofil | |
| 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 MULTIMEDIA STORYTELLING

(MULTIMEDIA STORYTELLING)

Modul: 337074 Multimedia Storytelling (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),
Minor: Online Media Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr.-Ing. Kresimir Vidackovic

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: 5 ECTS mean 150 hours of work:

- 15 hours for theoretical lectures with preparation and follow-up
- 25 hours for work on exercises
- 30 hours for own conception with coaching
- 80 hours for concept document, infographic and mockup

Please note: The exam (KMP) consists of:

1. Submission of exercises (during the semester)
2. Creative project work (at the end of the semester):

- Concept document
- Infographic
- Mockup

Modulprüfung: KMP

Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

- Comprehension of fundamental concepts of storytelling
- Comprehension of specific narrative styles in different media types
- Comprehension of multimedia and interactive usage of storytelling applications
- Creative and social competencies by conceptual project work

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)

Modul: 337079 Online Marketing I (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Online Media Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Sarah Spitzer

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: 5 ECTS = 150 Zeitstunden

Modulprüfung: KMP

Kompetenzprofil

Lernergebnisse: 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.

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 MEDIA PRODUCTION

(MEDIA PRODUCTION)

| | |
|------------------------|---|
| Modul: | 337087 Media Production (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Online Media Management |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr.-Ing. Kresimir Vidackovic |
| ECTS-min./max.: | 5 / 5 |
| Workload: | <p>5 ETCS teilen sich folgendermaßen auf die Lehrveranstaltungen des Moduls auf:</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 ECTS für Multimedia Fundamentals• 4 ECTS für Media Production <p>Hinweis: Die Prüfungsleistung (KMP) setzt sich zusammen aus:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Konzeption und Produktion Fotostory2. Konzeption und Produktion Reportage mit Interview3. Konzeption und Produktion szenisches Projekt |
| Modulprüfung: | KMP |
| Kompetenzprofil | |
| Lernergebnisse: | <ul style="list-style-type: none">• Grundlagen von audiovisuellen Medienproduktionen für Online-Medien mit Fokus auf Business-Video und Online-Plattformen• Kompetenzen in der Planung und Ausführung des kompletten Produktionsprozesses• Kennenlernen produktionsrelevanter Technik durch praktische Arbeit:•ameratechnik• Lichttechnik• Tontechnik• Schnitttechnik• Kennenlernen und Einhalten von Vorschriften und rechtlichen Regeln• Kreative Kompetenzen mit Entwicklung eines eigenen Produktionsstils• Soziale Kompetenzen durch Zusammenarbeit im Produktionsteam• Persönliche Kompetenzen durch Selbstorganisation |

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 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 |
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|

| | | | | |
|---------|------------------|---|---|---|
| 337087a | Multimedia | - | 2 | 1 |
| | Fundamentals | | | |
| 337087b | Media Production | - | 2 | 4 |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL STRATEGIC MANAGEMENT

Modul: 337095 Strategic Management (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor:
Online Media Management

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Claus-Peter H. Ernst

ECTS-min./max.: 5 / 5

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 |
|---------|------------------------|-----|-----|------|--------------|
| 337095a | Strategic Management | - | 2 | 3 | |
| 337095c | Digital Transformation | - | 2 | 2 | |

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE 1

(SPECIALIST PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY 1)

| | |
|------------------------|--|
| Modul: | 338010 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 1 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Business Analytics |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Jan Kirenz |
| ECTS-min./max.: | 5 / 5 |
| Workload: | Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden |
| Modulprüfung: | KMP |
| Kompetenzprofil | |
| 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 FACHSPEZIFISCHES PROJEKT: INFORMATIONSTECHNOLOGIE 2

(SPECIALIST PROJECT: INFORMATION TECHNOLOGY 2)

| | |
|------------------------|---|
| Modul: | 338011 Fachspezifisches Projekt: Informationstechnologie 2 (Pflichtmodul im Grundstudium), Minor: Business Analytics |
| Modulverantwortlicher: | Prof. Dr. Jan Kirenz |
| ECTS-min./max.: | 5 / 5 |
| Workload: | Präsenzzeit: 30 Stunden (3 SWS), Individuelle Selbstlernphase und Gruppenarbeit: 120 Stunden, Gesamter Workload: 150 Stunden |
| Modulprüfung: | KMP |
| Kompetenzprofil | |
| 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 |
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|

338011a

Fachspezifisches Projekt:

-

3

5

Informationstechnologie 2

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL ENGLISH MEDIA AND SOCIETY

Modul: 822420 English Media and Society (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, Storytelling, 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: | - |
| Bemerkung: | Eingangsniveau C1 |

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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

| | | | | | |
|---------|---------------------------------|---|---|---|-----|
| 822420a | English Media and Society C1 | V | 2 | 2 | KMP |
|---------|---------------------------------|---|---|---|-----|

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL INTERCULTURAL COMMUNICATION B2

Modul: 822429 Intercultural Communication B2 (Pflichtmodul 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, Storytelling, 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 |
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|

822429a

Intercultural
Communication B2

-

2

2

KMP

* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

MODUL BUSINESS SKILLS MEETINGS B2

Modul: 822433 Business Skills Meetings B2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),
Minors: Advertising, App Design & Development, Business Analytics, Games
Technology, Innovative Content Strategies, Integrated Product Design,
International Publishing, Journalismen Creation Management, Media Creation
and Management, Moving Images, Online Media Management, Storytelling,
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 |
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|
|--------|-------------------|-----|-----|------|--------------|

| | | | | | |
|---------|--------------------------------|---|---|---|-----|
| 822433a | Business Skills Meetings B2 | - | 2 | 2 | KMP |
|---------|--------------------------------|---|---|---|-----|

* 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, Storytelling, 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