

## STUDIENINHALTE AUDIOVISUELLE MEDIEN (MASTER)

### ÜBERSICHT

EDV-Nr. / Modul	EDV-Nr. / Lehrveranstaltungen	Semester
253000 Englisch Einstufungstest Schwerpunkte: alle	• 253000a Englisch Einstufungstest	1.
253001 Mathematik Schwerpunkte: alle	• 253001a Mathematik	1.
253002 Informatik Schwerpunkte: alle	• 253002a Informatik	1.
253020 Masterarbeit Schwerpunkte: alle	• 253020a Masterarbeit	3.
253021 Tutorium Schwerpunkte: alle	• 253021a Tutorium	1., 2., 3.
253040 Modellierung und Simulation 1 Schwerpunkt: Computergrafik und Computeranimation	• 253040a Modellierung und Simulation 1	1., 2., 3.
253041 Computergrafik Schwerpunkt: Computergrafik und Computeranimation	• 253041a Modellierung und Simulation 2 • 253041b Computer Vision	1., 2., 3.
253042 Masterprojekt Computergrafik/Computeranimation Schwerpunkt: Computergrafik und Computeranimation	• 253042a Masterprojekt Computergrafik/Computeranimation	2.
253060 Interaktive Medien Schwerpunkt: Interaktive Systeme/Games	• 253060a Interaktive Medien	1., 2., 3.
253061 Mensch-Maschine-Systeme Schwerpunkt: Interaktive Systeme/Games	• 253061a Mensch-Maschine- Systeme	2.

253062 Game Development Schwerpunkt: Interaktive Systeme/Games	• 253062a Game Development	1.
253063 Masterprojekt Interaktive Systeme/Games Schwerpunkt: Interaktive Systeme/Games	• 253063a Masterprojekt Interaktive Systeme/Games	2.
253080 Tontechnik Schwerpunkt: Ton	• 253080a Tontechnik	1.
253082 Komposition und Analyse Schwerpunkt: Ton	• 253082a Komposition und Film • 253082b Analyse von Musikaufnahmen	2.
253083 Masterprojekt Ton Schwerpunkt: Ton	• 253083a Masterprojekt Ton	2.
253084 Audiotechnik und Psychoakustik Schwerpunkt: Ton	• 253084a Aktuelle Fragen der Audiotechnik und Audiosignalverarbeitung • 253084b Angewandte Psychoakustik	1.
253100 Medienproduktion Schwerpunkt: Film/Fernsehen	• 253100a Medienproduktion	1., 2.
253101 Filmtechnik Schwerpunkt: Film/Fernsehen	• 253101a Filmtechnik • 253101b Seminar Filmtechnik	1., 2.
253102 Fernsehtechnik Schwerpunkt: Film/Fernsehen	• 253102a Fernsehtechnik • 253102b Seminar Fernsehtechnik	1.
253103 Masterprojekt Film/Fernsehen Schwerpunkt: Film/Fernsehen	• 253103a Masterprojekt Film/Fernsehen	2.
253200 Nachrichtentechnik Schwerpunkte: alle	• 253200a Nachrichtentechnik	2.
253201 Workshop Ton Schwerpunkte: alle	• 253201a Workshop Ton Teil 1 • 253201b Workshop Ton Teil 2	2.
253202 Workshop TV Schwerpunkte: alle	• 253202a Workshop TV Technik • 253202b Workshop TV Design	2.
253203 Seminar Computergrafik Schwerpunkte: alle	• 253203a Seminar Computergrafik	2., 3.
253300 Filmgestaltung Schwerpunkte: alle	• 253300a Filmgestaltung	1., 2.

253302 Dramaturgie/Szenografie Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253302a Dramaturgie/Szenographie</li> </ul>	1., 2.
253303 Regie/Inszenierung Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253303a Regie/Inszenierung</li> </ul>	1., 2.
253304 Storytelling Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253304a Storytelling</li> </ul>	1., 2.
253305 Fotografie Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253305a Fotografie</li> </ul>	1., 2.
253306 Fotografie Produktion Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253306a Fotografie Produktion</li> </ul>	1., 2.
253307 Medienkunst Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253307a Medienkunst</li> </ul>	2.
253308 Interface Design Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253308a Interface Design</li> </ul>	1., 2.
253309 Game Art Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253309a Game Art</li> </ul>	2.
253310 Workshop Gestaltungstechnik Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253310a Workshop Gestaltungstechnik</li> </ul>	2.
253400 Teamworkshop Radio Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253400a Teamworkshop Radio</li> </ul>	1., 2.
253401 Entwicklung und Gestaltung von Dokumentberichten Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253401a Entwicklung u. Gestaltung von Dokumentarberichten</li> </ul>	1., 2.
253402 Konzeption Interaktiver Medien/Games Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253402a Konzeption interaktiver Medien/Games</li> </ul>	1.
253403 Multimediales Lernen/Serious Games Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253403a Multimediales Lernen/Serious Games</li> </ul>	2.
253404 Usability und User Experience Research Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253404a Usability und User Experience Research</li> </ul>	1.
253405 Moderation und Interview	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253405a Moderation</li> <li>• 253405b Interview</li> </ul>	1., 2.
253406 Technical Game Design Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253406a Technical Game Design</li> </ul>	2.
253407 Content Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253407a Content Development</li> </ul>	1., 2.
253500 Projekt Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253500a Projekt</li> </ul>	2., 3.
253501 Forschungsprojekt Schwerpunkte: alle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 253501a Forschungsprojekt 1</li> </ul>	2.

253502 Module anderer Masterstudiengänge

Schwerpunkte: alle

253503 Tutorium 2 Schwerpunkte: alle

253504 Aktuelle Themen Schwerpunkte: alle

253505 Internationales Studium Schwerpunkte: alle

253550 Schlüsselqualifikation Schwerpunkte: alle

253551 Fremdsprache Schwerpunkte: alle

143204 Moderne Techniken der Bildberechnung

Schwerpunkte: alle

254508 Kleines Projekt 2

- 253503a Tutorium 2

2., 3.

- 253504a Aktuelle Themen

1., 2.

- 143204a Moderne Techniken der Bildberechnung

1., 2., 3.

1., 2.

# MODUL ENGLISCH EINSTUFUNGSTEST

## (ENGLISH PLACEMENT TEST )

Modul:	253000 Englisch Einstufungstest (Pflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt
Workload:	Testdauer: 45-60 min Eine Vor- oder Nachbereitung ist nicht notwendig.
Modulprüfung:	
Prüfungsvorleistung:	LÜ,
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Den Studierenden soll während des Studiums ausreichend Zeit zur Verfügung gestellt werden, ihre Englischkenntnisse so zu erweitern, dass sie das GER-Niveau C1 (Master-Niveau) erreichen.</p> <p>B2 ist Voraussetzung, um englischsprachige Lehrveranstaltungen an Hochschulen in In- und Ausland erfolgreich zu besuchen und abzuschließen.</p> <p>Deshalb ist seit dem Wintersemester 2011/12 der OOPT zu Semesterbeginn obligatorisch für alle Erstsemester (Bachelor und Master).</p> <p>Der Test ist auch Grundlage für das Ausstellen von Sprachnachweisen für einen Auslandsaufenthalt/eine Auslandsbewerbung.</p>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	80 %
Analyse	20 %
Konzeption	0 %
Realisierung	0 %

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input 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
253000a	Englisch Einstufungstest	-	1	0	LÜ*

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MATHEMATIK

## (MATHEMATICS)

<b>Modul:</b>	<b>253001 Mathematik (Pflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Michael Felten
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<b>Vorlesung</b> 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden <b>Prüfungsvorbereitung</b> 6 Tage zu je 8 Zeitstunden = 48 Zeitstunden <b>Übungen</b> 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 1 Zeitstunde = 15 Zeitstunden  <b>Gesamter Zeitaufwand/Workload</b> 198 Zeitstunden
Modulprüfung:	EP
<b>Kompetenzprofil</b>	



## Lernergebnisse:

Die Arbeit im technisch-naturwissenschaftlichen Umfeld setzt eine gute Kenntnis der mathematischen Inhalte und Ausdrucksweise voraus. Die Studierenden vertiefen durch den Besuch dieser Vorlesung ihre Kenntnisse in den Zusammenhängen mathematischer Disziplinen und deren Methoden zum Lösen unterschiedlichster Probleme. Die Studierenden entwickeln im Rahmen dieser Vorlesung ein profundes Verständnis mathematischer Grundbegriffe und Zusammenhänge unter ihrem algorithmischen, praktischen Aspekt.

Die Studierenden sind nach Abschluss in der Lage, mit den mathematischen Strukturen zu argumentieren, um kreativ neue Lösungsansätze zu erarbeiten. Sie erwerben sich tiefgreifende Kenntnisse in aktuellen numerischen Disziplinen, aber auch in den diesen zugrunde liegenden mathematischen Strukturen.

Durch die Bearbeitung von Übungsaufgaben lernen die Studierenden, Lösungswege zu erkennen und zu formulieren sowie die Ergebnisse zu interpretieren. Durch die Selbstorganisation von Übungsgruppen erweitern die Studierenden ihre Teamfähigkeit.

Ein fundiertes mathematisches Verständnis ist zudem Grundlage im Umgang mit aktuellen technisch-wissenschaftlichen Veröffentlichungen.

### 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 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 checked="" type="checkbox"/>

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
253001a	Mathematik	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INFORMATIK

## (COMPUTER SCIENCE )

Modul:	253002 Informatik (Pflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr.-Ing. Martin Fuchs
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<b>Vorlesung</b> 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden <b>Vor- und Nachbereitung</b> 15 Termine zu je 5 SWS = 56 Zeitstunden <b>Prüfungsvorbereitung</b> 6 Tage zu je 8 Zeitstunden = 48 Zeitstunden <b>Gesamter Zeitaufwand (Workload)</b> 159 Zeitstunden
Modulprüfung:	KL, 60 Min
Kompetenzprofil	

## Lernergebnisse:

Die Studierenden machen sich mit Techniken der Programmierumgebung Python vertraut. Sie lernen den Umgang mit medienrelevanten Datenstrukturen und Algorithmen und erwerben so ein zukunftsfestes Wissen der theoretischen Grundlagen der praktischen Informatik. Begleitend werden zu jedem Vorlesungstermin Übungsaufgaben zur Verfügung gestellt, welche die Studierenden selbstständig und eigenverantwortlich in Vor- und Nachbereitung bearbeiten. Die betrachteten Beispiele und die Übungen sind dabei nach Möglichkeit dem Umfeld digitaler Medien entnommen.

Nach erfolgreichem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- die Herangehensweise der skriptbasierten Software-Entwicklung anzuwenden,
- die besonderen Charakteristika der Plattform und Programmiersprache Python zu beschreiben und deren Sprachkonstrukte und Konzepte zu beherrschen,
- Python auf algorithmische Probleme anzuwenden,
- Grundlegende Techniken der Medienverarbeitung aus den Bereichen Bild, Ton und Text anzuwenden und zu implementieren
- Typische Modellierungsprobleme aus der Medien-, speziell Signalverarbeitung, mit Techniken der funktionalen Programmierung abzubilden

Die Prüfungsleistung wird durch eine Klausur am Ende Semesters erbracht. Die Antworten erfordern teils eigene Formulierungen, teils Ankreuzen vorgegebener Mehrfachantworten. Darüber hinaus werden kurze Programmier- bzw. Rechenaufgaben gestellt.

## Vorkenntnisse

Es werden grundständige Vorkenntnisse in Programmierung (z.B. in Java, C#, C++) vorausgesetzt, die ggf. ohne Berücksichtigung für die Workload im Selbststudium zu erwerben sind. Als Richtlinie für den Umfang können aus dem Bachelor Audiovisuelle Medien die Module 221003 Informatik 1 und 221012 Informatik 2 dienen.

### 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 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 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
253002a	Informatik	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MASTERARBEIT

## (MASTER THESIS)

<b>Modul:</b>	<b>253020 Masterarbeit (Pflichtmodul im Hauptstudium), Schwerpunkte: alle</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt
ECTS-min./max.:	28 / 28
Workload:	Erstellung der Masterarbeit (inkl. Konzeption, Recherche, Evaluierung/Experimente, Realisierung, Formulierung): 28 ECTS: 26 Wochen x 32 Zeitstunden = 832 Zeitstunden
Modulprüfung:	MA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Nach Erstellung der Masterarbeit können die Studierenden selbständig über ein vorgegebenes Thema recherchieren, eine schriftliche Ausarbeitung unter wissenschaftlichen Gesichtspunkten erstellen sowie einen gegebenenfalls praktischen Teil der Arbeit realisieren. Durch die selbständige Erarbeitung des Inhalts der Masterarbeit werden die Studierenden befähigt im Bereich der Medientechnik Lösungswege zu finden, zu formulieren sowie deren Ergebnisse zu interpretieren. Durch das Erstellen der Masterarbeit erlangen die Studierenden Kompetenzen in den Methoden wissenschaftlichen Arbeitens.</p> <p>Die Masterarbeit ist eine Prüfungsarbeit. Die Prüfungsleistung wird in Form einer Studienarbeit mit einer Bearbeitungszeit von 6 Monaten erbracht. Es soll gezeigt werden, dass der Studierende innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem aus dem Gebiet der Medientechnik selbständig nach wissenschaftlichen Methoden bearbeiten kann. Bestandteil der Prüfungsleistung ist eine schriftliche Ausarbeitung im Umfang von minimal 50 Seiten DIN A4, die wissenschaftlichen Anforderungen genügt.</p>



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
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
253020a	Masterarbeit	-	0	28	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TUTORIUM

## (TUTORING )

**Modul:** 253021 Tutorium (Pflichtmodul im Hauptstudium), Schwerpunkte: alle

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt

ECTS-min./max.: 2 / 2

Workload: Begleitung inkl. Vor- und Nachbereitung von Lehrveranstaltungen:  
15 x 4 Zeitstunden= 60 Zeitstunden

Modulprüfung: PA, 14 Wo

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

In diesem Pflichttutorium werden die Studierenden als studentische Hilfskräfte in Lehrveranstaltungen des Studiengangs AM3 eingesetzt. Im Falle besonderer Anforderung kann das Tutorium auch in Lehrveranstaltungen des Studiengangs AM7 absolviert werden.

- alle Lehrveranstaltungen des Studiengangs mit Übungsteil
- alle Lehrveranstaltungen des Studiengangs mit praktischem Anteil
- alle Seminare, Produktionen und Projekte des Studiengangs

Nach Abschluss des Tutoriums können die Studierenden unter Anleitung eines Dozenten die Übungen zu einer Lehrveranstaltung, ein Praktikum, ein Projekt oder eine Produktion als studentische Hilfskräfte betreuen. Durch die Vorbereitung auf die Lehrveranstaltung werden die Studierenden befähigt ihr Wissen zu formulieren. Durch die Anleitung anderer Studierender erlangen die Teilnehmer Lehrerfahrung.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
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
253021a	Tutorium	-	0	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MODELLIERUNG UND SIMULATION 1

## (MODELING AND SIMULATION 1)

Modul:	253040 Modellierung und Simulation 1 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkt: Computergrafik und Computeranimation
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Vorlesung 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung 15 Termine zu je 5 SWS = 56 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung 6 Tage zu je 8 Zeitstunden = 48 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) 159 Zeitstunden
Modulprüfung:	MP
Kompetenzprofil	

## Lernergebnisse:

Die Studierenden werden im ersten Teil eingeführt in die Grundlagen der geometrischen Modellierung. Dazu gehören Kenntnisse über Kurven- und Flächenrepräsentationen, wie sie in Animationspaketen zur Modellierung von Objekten, zur Beschreibung von dynamischem Verhalten von Parametern und zur Keyframe-Interpolation verwendet werden.

Im zweiten Teil des Moduls stehen physikalisch basierte Animationen und Simulationen im Fokus. So sollen hier Grundlagen zur Erzeugung von Spezialeffekten am Rechner vermittelt werden. Bewegungen und Kinematik der Objekte werden durch die dynamischen Gesetze der Mechanik beschrieben und ihre Anwendungen reichen von einfachen Partikelsysteme und rigid bodysimulationen bis hin zu gekoppelten Masse-Federsystemen (Textilien) bis zu Fluidsimulationen.

Die Studierenden erwerben sich fundierte Kenntnisse bei der Erstellung und Manipulation virtueller Szenen. Nach erfolgreichem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, Grundlagen der geometrischen Modellierung zu verstehen, grundlegende Konzepte zur Modellierung von Kurven und Flächen auf einem praxisorientierten, aber wissenschaftlichen Niveau zu anzuwenden, graphische Datenstrukturen beurteilen und Unterschiede der verschiedenen Kurven- und Flächenberechnungen zu erklären und zu diskutieren physikalische Computereperimente zu verstehen und numerische Verfahren dazu einzuschätzen. Sie sind anschließend in der Lage selbstständig und kreativ vorgestellte Konzepte und Algorithmen in aktuellen Filmproduktionen und Graphikanwendungen sowie auch Anwendungsspezifikationen im Bereich des 3D-Modelings umzusetzen bzw. neue Spezialeffekte selbst zu entwickeln. Durch die selbstständige Bearbeitung von Übungsaufgaben werden die Kenntnisse vertieft und die Studierenden werden befähigt, Lösungswege zu erkennen und zu formulieren sowie die Ergebnisse zu interpretieren und kommunizieren.

Die Prüfungsleistung wird durch eine mündliche Prüfung Ende Semesters erbracht.

### Ausbildungsziele des Moduls:

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

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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



253040a

Modellierung und  
Simulation 1

-

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL COMPUTERGRAFIK

## (COMPUTER GRAPHICS)

<b>Modul:</b>	<b>253041 Computergrafik (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkt: Computergrafik und Computeranimation</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	siehe Vorlesungen
Modulprüfung:	MP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	formale Zulassungsvoraussetzungen sind keine erforderlich, jedoch ist ein gutes mathematisches Rüstzeug zum Verständnis der Vorlesungen notwendig.

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:	Die Studierenden erwerben sich fundierte Kenntnisse bei der Erstellung und Manipulation virtueller Szenen. In diesem Modul liegen die Schwerpunkte in der Simulation physikalisch basierter Spezialeffekte (Modellierung und Simulation) und der Algorithmen und Verfahren der Computervision. Die Teilnehmer sind nach Abschluss des Moduls in der Lage, graphische Datenstrukturen beurteilen und Unterschiede verschiedener numerischer Simulationsverfahren zu erklären und zu diskutieren. Sie sind anschließend in der Lage selbstständig und kreativ vorgestellte Konzepte und Algorithmen in aktuellen Filmproduktionen und Graphikanwendungen sowie auch Anwendungsspezifikationen im Bereich des 3D-Modelings umzusetzen bzw. neue Spezialeffekte selbst zu entwickeln.
-----------------	---

### Ausbildungsziele des Moduls:

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

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

253041a	Modellierung und Simulation 2	-	2	3
253041b	Computer Vision	-	2	2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MASTERPROJEKT COMPUTERGRAFIK/COMPUTERANIMATION

**Modul:** 253042 Masterprojekt Computergrafik/Computeranimation (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkt: Computergrafik und Computeranimation

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: 15 Termine zu 6 SWS = 67,5 Stunden Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung: 232,5 Stunden Summe = 300 Stunden

Modulprüfung: PA

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Unter professionellen Bedingungen produzieren die Teilnehmer eine Computeranimation  
Effektsequenz  
Beispielimplementierung  
eines computergraphischen Verfahrens,  
einer Effektsimulation, oder  
eines VFX-Effects  
von der Idee, über die Konzeption, Planung und Realisation bis zur öffentlichen Präsentation. Am Schluss der Lehrveranstaltung stehen die Präsentationen der Produktionen in Form eines Kolloquiums.

### Ausbildungsziele des Moduls:

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

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	<input 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:

2) BZ: Nachweis in Arbeitssicherheit

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr

Lehrveranstaltung

Art

SWS

ECTS

Prüfungsform

253042a

Masterprojekt

-

6

10

Computergrafik/Computeranimation

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERAKTIVE MEDIEN

## (INTERACTIVE MEDIA)

<b>Modul:</b>	<b>253060 Interaktive Medien (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkt: Interaktive Systeme/Games</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Simon Wiest
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Vorlesung</p> <p>15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Vor- und Nachbereitung (v.a. Übungen)</p> <p>15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Entwicklung der praktischen Arbeit</p> <p>60 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload)</p> <p>150 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	KMP
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Nach erfolgreichem Besuch der Lehrveranstaltung haben die Studierenden ein profundes Fachwissen in aktuellen Technologien im Bereich der interaktiven Medien erlangt und sind daher in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• den technischen Aufwand für geplante interaktive Medien selbstständig abzuschätzen,</li><li>• adäquate Technologien im Bereich der interaktiven Medien für eigene Projekte angemessen auszuwählen,</li><li>• technisch anspruchsvolle Lösungen im Bereich der interaktiven Medien umzusetzen und</li><li>• technische Konzepte in Gruppen zu präsentieren und diskutieren.</li></ul>



### Ausbildungsziele des Moduls:

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

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
253060a	Interaktive Medien	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MENSCH-MASCHINE-SYSTEME

## (HUMAN COMPUTER SYSTEMS )

**Modul:** 253061 Mensch-Maschine-Systeme (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
**Schwerpunkt: Interaktive Systeme/Games**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Huberta Kritzenberger

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden  
Vor- und Nachbereitung (v.a. Beschäftigung mit Gestaltungsansätzen):  
15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden  
Auswertung von Theorie und Konzeptentwicklung: 60 Zeitstunden  
Gesamt: 150 Zeitstunden

Modulprüfung: PP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Nach dem erfolgreichen Abschluss des Moduls haben die Studierenden die folgenden Kompetenzen:

Kriterien und Gestaltungskonzepte aus Software-Ergonomie, Psychologie, Design und Interaktionsdesign für verschiedene multimediale, multimodale und interaktive, aufgaben- und nutzergerechte Benutzungsschnittstellen verstehen und anwenden.

Hedonische Gestaltungskriterien (Motivation und Emotion) für multimediale, multimodale und interaktive Computersysteme verstehen und in eigenen Konzeptionen berücksichtigen.

Gestaltungsparadigmen für Werkzeugparadigma und Kommunikationsparadigma im Hinblick auf Natural User Interfaces und im Kontext von Human-Centered Design unterscheiden und anwenden können.

Die aktuelle Forschung der human-Centered KI im Hinblick auf Conversational User Interfaces verstehen und Grundprinzipien für ihre Gestaltung kennen.

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

253061a

Mensch-Maschine-  
Systeme

-

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GAME DEVELOPMENT

## (GAME DEVELOPMENT )

Modul:	<b>253062 Game Development (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkt: Interaktive Systeme/Games</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr.-Ing. Martin Fuchs
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Vorlesung</p> <p>15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Vor- und Nachbereitung (v.a. Übungen)</p> <p>15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Entwicklung der praktischen Arbeit</p> <p>60 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload)</p> <p>150 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Studierende sind nach Besuch der Lehrveranstaltung in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Technologien und Frameworks im Umfeld der Spielentwicklung einzuordnen und adäquat für ein gegebenes Spielkonzept auszuwählen,</li><li>• erprobte Praktiken der Softwaretechnik auf die Spielentwicklung anzuwenden,</li><li>• digitale Spiele mit gängigen Werkzeugen (Game-Engines, am Beispiel einer aktuellen, professionellen Game-Engine) zu realisieren.</li></ul> <p>Der Leistungsnachweis erfolgt in Form eines praktischen Projektes, typischerweise ein Computerspiel, das in einer Kleingruppe erstellt wird.</p>

### 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 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
253062a	Game Development	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL MASTERPROJEKT INTERAKTIVE SYSTEME/GAMES

## (MASTER PROJECT INTERACTIVE SYSTEMS / GAMES )

**Modul:** 253063 Masterprojekt Interaktive Systeme/Games (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkt: Interaktive Systeme/Games

Modulverantwortlicher: Prof. Dr.-Ing. Martin Fuchs

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: Analyse, Konzeption, Recherche, Evaluation/Experimente/Realisierung, Auswertung, Dokumentation, Ergebnispräsentation:  
300 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Nach erfolgreicher Teilnahme am Masterprojekt Interaktive Systeme/Games sind Studierende in der Lage,

- innovative Fragestellungen im Bereich Interaktiver System/Games zu finden und zu formulieren
- eigenständig den Stand der Forschung dazu zu recherchieren und auszuwerten
- eigene Lösungsvorschläge zu konzipieren, in vertikalen und horizontalen Prototypen zu realisieren und zu evaluieren
- die Ergebnisse mit wissenschaftlichem Anspruch zu präsentieren und zu dokumentieren
- im Rahmen eines Gruppenprojekts unterschiedliche Aufgaben und Rollen zu übernehmen, darunter auch leitende Aufgaben
- den Ablauf eines Projektes und der zugehörigen Prozesse zu reflektieren

### Ausbildungsziele des Moduls:

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

253063a

Masterprojekt Interaktive  
Systeme/Games

-

6

10

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TONTECHNIK

## (AUDIO TECHNOLOGY )

<b>Modul:</b>	<b>253080 Tontechnik (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkt: Ton</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Oliver Curdt
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<p>Vorlesung und ergänzende Übung:</p> <p>15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>wöchentliche Vor- bzw. Nachbereitung:</p> <p>15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden</p> <p>Prüfungsvorbereitung:</p> <p>10 Tage zu je 5 Zeitstunden = 50 Zeitstunden</p> <p>Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 140 Zeitstunden</p>
Modulprüfung:	KL, 60 Min
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Die Studierenden erwerben ein breites Wissen über verschiedene Mikrofonierungsmöglichkeiten in 2.0-Stereo und 5.1-Surround. Die einzelnen Verfahren können anhand von Hörbeispielen erkannt und auf eigene Projekte angewendet werden. Die Studierenden interpretieren die Ergebnisse und können als Transferleistung auf Raumsimulierungs- sowie Binauralisierungsalgorithmen übertragen und qualitativ bewerten.</p>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	70 %
Analyse	10 %
Konzeption	0 %
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
253080a	Tontechnik	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL KOMPOSITION UND ANALYSE

## (MUSIC COMPOSITION AND ANALYSIS )

<b>Modul:</b>	<b>253082 Komposition und Analyse (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkt: Ton</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Oliver Curdt
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminare: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden wöchentliche Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vorbereitung zweier eigener Referate inkl. schriftlicher Ausarbeitung: 15 Tage zu je 4 Zeitstunden = 60 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 150 Zeitstunden
Modulprüfung:	RE
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Die Studierenden verfügen über ein breites Spektrum an Werkzeugen bei der Analyse von Musik in verschiedenen Zusammenhängen. Sie sind in der Lage, eigenständig neue Ideen bzw. Verfahren zu entwickeln und die Ergebnisse unter Berücksichtigung unterschiedlicher Beurteilungsmaßstäbe zu bewerten. Nach dem Vortrag führen die Studierenden eine Diskussionsrunde vor ihrem Auditorium bzw. Fachpublikum.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	60 %
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 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
253082a	Komposition und Film	-	2	3	



253082b

Analyse von  
Musikaufnahmen

- 2 2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MASTERPROJEKT TON

## (MASTER PROJECT AUDIO )

**Modul:** 253083 Masterprojekt Ton (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkt: Ton

Modulverantwortlicher: Prof. Oliver Curdt

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: 15 Termine zu 6 SWS = 67,5 Stunden

Produktion und Postproduktion: 232,5 Stunden

Summe = 300 Stunden

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Die Studierenden führen in einem professionell ausgestatteten Tonstudio des Fachbereichs Electronic Media eigenständig Musikproduktionen, Hörspiele, Features, Radiobeiträge, Werbespots, Vertonungen audiovisueller Produkte in Form von Sound-Design durch. Hierbei erlernen sie wichtige Kompetenzen kreativer, inhaltlicher Arbeit, Sie begreifen Technik und Gestaltung sowie wirtschaftliche und organisatorische Aspekte als Einheit. Der Schwerpunkt liegt auf der teamorientierten Erarbeitung einer Tonproduktion in Inhalt, Gestaltung, Technik und Management. Die Studierenden erarbeiten unter professionellen Anforderungen und Produktionsbedingungen unter Zeitvorgabe eine Produktion von der Idee über die Konzeption, Planung und Realisation bis zur öffentlichen Präsentation. Dabei erschließen sich die Studierenden eigenständig neues Wissen auf Basis der erlernten Grundlagen und entwickeln neue Verfahren. Innerhalb des Team werden die Rollen in regelmäßigen Abständen durchgewechselt, so dass von jedem Teammitglied Eigenverantwortung erlernt wird.

### Ausbildungsziele des Moduls:

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

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul:

-

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
253083a	Masterprojekt Ton	-	6	10	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL AUDIOTECHNIK UND PSYCHOAKUSTIK

**Modul:** 253084 Audiotechnik und Psychoakustik (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
**Schwerpunkt: Ton**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Frank Melchior

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: siehe Lehrveranstaltungen

Modulprüfung: KMP

## Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Die Studierenden kennen die grundlegenden Methoden und Anwendungen der Psychoakustik in der Audiotechnik. Sie sind in der Lage psychoakustische Testverfahren auszuwählen und zu bewerten sowie Ergebnisse in Publikationen nach wissenschaftlichen Qualitätskriterien zu bewerten.

Durch die selbstständige Entwicklung eines Audiosignalverarbeitungssystem im Rahmen des Moduls können die Studierenden psychoakustisch motivierte Signalverarbeitung anwenden und implementieren. Sie können aktuelle Systeme der Audiotechnik hinsichtlich ihrer Anwendbarkeit in spezifischen Applikationen bewerten und lernen die Herausforderungen in der Entwicklung eines solchen System kennen.

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

253084a	Aktuelle Fragen der Audiotechnik und Audiosignalverarbeitung	-	2	3
253084b	Angewandte Psychoakustik	-	2	2

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIENPRODUKTION

## (MEDIA PRODUCTION )

**Modul:** 253100 Medienproduktion (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkt:  
**Film/Fernsehen**

Modulverantwortlicher: Prof. Boris Michalski

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Recherche 10 Stunden, 15 Termine zu 4 SWS = 45 Stunden, wöchentliche Arbeiten  
5 Std. x 15 = 75 Stunden Prüfungsleistung mit Abgabe 20 Stunden, Summe 150  
Stunden.

Modulprüfung: HA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Die Studierenden verfügen nach erfolgreichen Abschluss der Lehrveranstaltung über ein breites Wissen des Projektmanagements für kreative Medienproduktionen im Bereich Film/Fernsehen.

- Teilnehmer erarbeiten und präsentieren im Team Ideen und Konzepte für Film/TV Produktionen, dazu erstellen sie Projekt-Packages, diskutieren und skizzieren die erforderlichen Prozesse und Methoden zur Vorbereitung und Planung einer Medienproduktion.
- Teilnehmer kennen Methoden und Prozesse, um die Projektideen in verschiedenen Phasen einer Medienproduktion (von der Planung/Durchführung /Steuerung/Kontrolle einer Produktion bis zum Projekt-Abschluss) umzusetzen.
- Teilnehmer verstehen Aufgabengebiete eines kreativen Medienproduzenten und können diese in der Projekt- und Produktionsleitung einer Medienproduktion anwenden.



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
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
253100a	Medienproduktion	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FILMTECHNIK

## (CINEMA TECHNOLOGY)

<b>Modul:</b>	<b>253101 Filmtechnik (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkt: Film/Fernsehen</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Fröhlich
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminare: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden wöchentliche Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vorbereitung und Übungen: 12 Tage zu je 5 Zeitstunden = 60 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 150 Zeitstunden
Modulprüfung:	KL, 60 Min
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	In diesem Modul werden die Grundlagen der Filmtechnik vertieft. Durch begleitende Programmier-Übungen bekommen die Teilnehmer ein tiefes Verständnis der Bildaufnahme, Postproduktion und Distribution. Die Veranstaltung nimmt regelmäßig Bezug auf aktuell Themen der Branche wie High Dynamic Range, Wide Gamut oder Virtual Production.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	30 %
Konzeption	10 %
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
253101a	Filmtechnik	-	2	2	

253101b

Seminar Filmtechnik

-

2

3

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FERNSEHTECHNIK

## (TELEVISION TECHNOLOGY)

<b>Modul:</b>	<b>253102 Fernsehtechnik (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkt: Film/Fernsehen</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jan Fröhlich
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden wöchentliche Vor- bzw. Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vorbereitung und Übungen: 12 Tage zu je 5 Zeitstunden = 60 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 150 Zeitstunden
Modulprüfung:	KL, 60 Min
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Die Studierenden erwerben ein breites Wissen über die technischen Möglichkeiten der Akquisition, Bearbeitung, Distribution und Contribution von TV-Beiträgen. Die gewonnenen Erkenntnisse können auf eigene Produktionen angewendet werden. Die Studierenden interpretieren die Ergebnisse und können als Transferleistung auf eigene Realisierungen übertragen werden.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	40 %
Analyse	30 %
Konzeption	10 %
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
253102a	Fernsehtechnik	-	2	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL MASTERPROJEKT FILM/FERNSEHEN

## (MASTER PROJECT CINEMA/TELEVISION )

**Modul:** 253103 Masterprojekt Film/Fernsehen (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
**Schwerpunkt: Film/Fernsehen**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Jan Fröhlich

ECTS-min./max.: 10 / 10

Workload: 15 Termine zu 6 SWS = 67,5 Stunden Vorbereitung, Durchführung und  
Nachbereitung: 232,5 Stunden Summe = 300 Stunden

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Die Studierenden erarbeiten im Team die Projekt-Idee mit einer technischen Fragestellung im Schwerpunkt Film/TV. Die Teilnehmer entwickeln und formulieren ein detailliertes Projektpackage mit einer technischen Projekthese und Prototypen. Hierbei beurteilen und kombinieren die Teilnehmer die zur Herstellung notwendigen technischen, organisatorischen und inhaltlichen Prozesse abhängig von den vorhandenen Ressourcen. Teilnehmer verfügen nach Abschluss der Lehrveranstaltung über das technische, organisatorische und inhaltliche Wissen Workflows Prototypen für den Einsatz in Film/TV Medienproduktionen zu konzipieren, planen und umzusetzen.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	30 %
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 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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

253103a

Masterprojekt  
Film/Fernsehen

-

6

10

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL NACHRICHTENTECHNIK

## (COMMUNICATIONS ENGINEERING )

**Modul:** 253200 Nachrichtentechnik (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),

**Schwerpunkte:** alle

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Andreas Koch

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload:

**Vorlesung**

15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

**Vor- und Nachbereitung**

15 Termine zu je 5 SWS = 56 Zeitstunden

**Prüfungsvorbereitung**

6 Tage zu je 8 Zeitstunden = 48 Zeitstunden

**Gesamter Zeitaufwand (Workload)**

159 Zeitstunden

Modulprüfung: KL, 60 Min

**Kompetenzprofil**

## Lernergebnisse:

Die Studierenden kennen sich nach Abschluß des Moduls Nachrichtentechnik in den Bereichen Nachrichtenverarbeitungen, Nachrichtenübertragung und Nachrichtenvermittlung aus.

Sie besitzen fundierte Kenntnisse zur mathematischen Darstellung einer Welle, der Fourieranalyse, von Daten und Codierung. Sie können die Informationstheorie nach Shannon erläutern und anwenden, und sie können nachweisen, dass die Huffman-Codierung die höchste Entropie besitzt.

Die Absolventen beherrschen die relevanten Grundlagen der Elektronik, die zum Verarbeiten von Nachrichten nötig sind. Dazu gehören die analoge Filtertechnik 1. und höherer Ordnungen, die Emittergrundsaltung, die grundlegenden logischen Gatter sowie die Multiplextechniken. Sie kennen Störspannungen und den Klirrfaktor und können die verschiedenen Ursachen voneinander abgrenzen. Die Studierenden sind befähigt, Analog-Digital sowie Digital-Analog-Wandlung in ihr einzelnen Bestandteile zu trennen und kennen verschiedene Beispiele für ihre elektronische Umsetzung.

Die Teilnehmer können nach der Veranstaltung das Quantisierungsrauschen detailliert analysieren, kennen die 6dB-pro-Bit Wort Regel, und können das Kompondierungsverfahren sowie die Irrelevanzreduktion erläutern.

Innerhalb des Moduls lernen sie alle relevanten Modulationstechniken kennen und können sie differenziert erläutern. Sie beherrschen die Grundlagen der Antennentechnik, können die technische Nutzung des Frequenzbereichs von 300 kHz bis 10 GHz im Überblick erläutern und kennen alle wesentlichen Probleme, die auf dem Übertragungsweg bei drahtloser Übertragung auftreten können.

Sie lernen den Umgang mit der leitungsgebundenen, elektrischen Übertragung ebenso wie den mit Lichtwellenleitern und kennen die zentralen Strategien der Nachrichtenvermittlung.

Die Prüfungsleistung wird durch eine Klausur am Ende Semesters erbracht. Die Antworten erfordern im wesentlichen eigene Formulierungen. Darüber hinaus werden kurze Rechenaufgaben zur Kontrolle gestellt.

### Ausbildungsziele des Moduls:

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

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamfähigkeit	<input type="checkbox"/>
Reflexion	<input 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
253200a	Nachrichtentechnik	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL WORKSHOP TON

## (WORKSHOP AUDIO )

Modul:	253201 Workshop Ton (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle
Modulverantwortlicher:	Prof. Oliver Curdt
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Unterricht: 12 Termine zu je 8 SWS = 72 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 6 Tage zu je 6 Zeitstunden= 36 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung: 7 Tage zu je 6 Zeitstunden = 42 Zeitstunden gesamter Zeitaufwand (Workload) = 150 Zeitstunden
Modulprüfung:	HA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Die Studierenden lernen ein breites Spektrum an Methoden zur Lösung komplexer Problemstellungen im Audibereich (Mikrofonierung und Mischung von Klassik/Jazz /Popularmusik, bildbezogene Mischung, Sounddesign, Einsatz von Musik zum Bild) kennen. Darüber hinaus verfügen sie über spezialisierte fachliche Kenntnisse und Fertigkeiten, mit denen sich neue Verfahren entwickeln lassen.



### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	20 %
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 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
253201a	Workshop Ton Teil 1	-	2	2	

253201b

Workshop Ton Teil 2

-

2

3

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL WORKSHOP TV

## (WORKSHOP TV)

Modul:	253202 Workshop TV (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Lehrveranstaltung: 12 Termine zu je 8 SWS = 72 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 6 Tage zu je 6 Zeitstunden= 36 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung: 7 Tage zu je 6 Zeitstunden = 42 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 150 Zeitstunden
Modulprüfung:	PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:	Die Studierenden lernen ein breites Spektrum an Methoden zur Lösung komplexer technischer und gestalterischer Problemstellungen im TV-Bereich (Licht, Kamera, Bildtechnik, Grafik, Mischen, Aufzeichnen, Tonaufnahme, Tonmischung und Beschallung) kennen. Darüber hinaus verfügen sie über spezialisierte fachliche Kenntnisse und Fertigkeiten, mit denen sich neue Verfahren entwickeln lassen.
-----------------	--

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	20 %
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 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:

2)BZ: Nachweis in Arbeitssicherheit

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
253202a	Workshop TV Technik	-	2	3	
253202b	Workshop TV Design	-	2	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SEMINAR COMPUTERGRAFIK

## (COMPUTER GRAPHICS SEMINAR)

**Modul:** 253203 Seminar Computergrafik (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),

**Schwerpunkte:** alle

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload:

Vorlesung:  
15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden

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

Prüfungsvorbereitung:  
4 Tage zu je 8 Zeitstunden = 32 Zeitstunden

Gesamter Zeitaufwand (Workload)=122 Zeitstunden

Modulprüfung: RE

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Ziel des Seminars ist einerseits das Erlernen bzw. Üben der selbständigen Arbeitsweise bei der Erarbeitung eines wissenschaftlichen Thema (hier im Kontext der Computergraphik). Das zweite wichtige Ziel des Seminars ist es, Präsentations- und Kommunikationstechniken zu erlernen und Erfahrungen bei der Vermittlung eines wissenschaftliches Themas zu sammeln.

### Ausbildungsziele des Moduls:

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

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

Stufe 1: wiedererkennen & wiedergeben	<input type="checkbox"/>
Stufe 2: verstehen & anwenden	<input 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
253203a	Seminar Computergrafik	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL FILMGESTALTUNG

## (FILM FORM AND AESTHETICS )

<b>Modul:</b>	<b>253300 Filmgestaltung (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),</b> <b>Schwerpunkte: alle</b>
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 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),

**Schwerpunkte:** alle

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 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle
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 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle
Modulverantwortlicher:	Prof. Hannes Stöhr
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
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 FOTOGRAFIE

## (PHOTOGRAPHY)

**Modul:** 253305 Fotografie (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Johannes Schaugg

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Seminar: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Praktische Arbeit: 75  
Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload)= 120 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Der Kurs ist eine Mischung aus theoretischer und praktischer Arbeit. Jedes Semester wird ein Schwerpunkt gewählt. Details werden in der ersten Veranstaltung erläutert. Der Dozent hält Workshops zu verschiedenen Themen, die Studenten halten ein Referat, arbeiten an einem Projekt und Präsentieren dieses.



### 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 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
253305a	Fotografie	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FOTOGRAFIE PRODUKTION

## (PHOTOGRAPHY PRODUCTION )

Modul:	253306 Fotografie Produktion (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Johannes Schaugg
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Seminar: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Praktische Arbeit: 75 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload)= 120 Zeitstunden
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Der Kurs ist eine Mischung aus theoretischer und praktischer Arbeit. Jedes Semester wird ein Schwerpunkt gewählt. Details werden in der ersten Veranstaltung erläutert. Der Dozent hält Workshops zu verschiedenen Themen, die Studenten halten ein Referat, arbeiten an einem Projekt und Präsentieren dieses.

### 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 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
253306a	Fotografie Produktion	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MEDIENKUNST

## (MEDIA ART)

<b>Modul:</b>	<b>253307 Medienkunst (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ursula Drees
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	None Lehrveranstaltung: 6 Termine zu je 8 SWS = 36 Zeitstunden Vor- bzw. Nachbereitung: 3 Tage zu je 4 Zeitstunden= 12 Zeitstunden Prüfungsvorbereitung: 3 Tage zu je 4 Zeitstunden = 12 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 60 Zeitstunden
Modulprüfung:	ST
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Die Studierenden werden in diesem Seminar mit künstlerisch und gesellschaftlich grenzüberschreitenden Medienanwendungen vertraut gemacht, die in Gesellschaft und Ästhetik, sowie in Philosophie und Psychologie-Bereiche hinein spielen. Alle diese Bereiche sind Teil der gegenwärtigen Medienwelt und sollen freier Denk- und Wirkungsprozesse anstoßen.

### 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 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
253307a	Medienkunst	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen



# MODUL INTERFACE DESIGN

## (INTERFACE DESIGN )

Modul:	<b>253308 Interface Design (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle</b>
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Weekly sessions of 4 SWS = 45 minutes Preparation and exercise workload: 90 hours Combined workload: 150 hours
Modulprüfung:	PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:	<p>Studierende sind nach erfolgreichem Abschluß des Moduls in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• grundlegende Konzepte, Techniken und Werkzeuge zur Entwicklung von interaktiven Benutzerschnittstellen zu beschreiben,</li><li>• Anforderungen an eine Schnittstelle in einem Briefing zu definieren,</li><li>• eigene, alternative Ideen hierfür in funktionaler, gestalterischer und technischer Dimension zu entwickeln,</li><li>• interaktive Prototypen mit branchenüblichen Werkzeugen zu entwickeln und</li><li>• diese systematisch zu beurteilen bzw. experimentell zu evaluieren.</li></ul>
-----------------	---

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
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
253308a	Interface Design	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL GAME ART

## (GAME ART )

**Modul:** 253309 Game Art (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle

ECTS-min./max.: 5 / 5

**Workload:** Weekly sessions of 4 SWS (1 SWS = 45 minutes)  
Preparation and exercise workload: 90 hours  
Combined workload: 150 hours

**Modulprüfung:** PA

### Kompetenzprofil

**Lernergebnisse:** In this course students learn the creative process of developing art and production design for games. From the initial idea, participants will develop a visual style and concept for their game idea and create preproduction artwork which will be assembled into an art bible. The students will be guided through the process of world building by researching visual sources, defining an art and color guide, and designing characters, creatures and environments.

Emphasis will be on the development of original visual concepts and hands on art and design creation.

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

253309a

Game Art

-

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL WORKSHOP GESTALTUNGSTECHNIK

## (WORKSHOP DESIGN TECHNIQUES )

Modul:	253310 Workshop Gestaltungstechnik (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle
Modulverantwortlicher:	Prof. Ursula Drees
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Vorbereitungslektüre 10 Stunden, 15 Termine zu 4 SWS = 45 Stunden, wöchentliche Arbeiten 5 Std. x 15 = 75 Stunden, Prüfungsleistung 20 Stunden, Summe 150 Stunden.
Modulprüfung:	PA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	Begrenzte Teilnehmerzahl Vergabeverfahren: 1. Passender Schwerpunkt hat Vorrang (AM-Studierende) und 2. höhere Semester haben Vorrang. Anmeldung mit Angabe des Schwerpunkts und der Semesterstufe per Mail an die Modulverantwortliche (drees@hdm...), Anmeldeschluss 19 Uhr am Tag der Semester-Eröffnung. Angemeldete erhalten eine Bestätigungsmail am zweiten Semester-Tag (in der Regel Dienstag der ersten Vorlesungswoche).
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Der Workshop bietet die Mitarbeit in aktuellen praxisbezogenen Projekt-Aufgaben zur Gestaltungstechnik mit dem Ziel: so wenig Technik wie möglich, so viel Technik wie nötig, so viel Konzeption wie möglich. Die Studierenden lernen, Inhalte nach gestalterischen Kriterien zu bewerten, konkrete gestaltungstechnische Konzepte zu erarbeiten, sie technisch umzusetzen und zu einem Medien-Produkt zu formen.

### Ausbildungsziele des Moduls:

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

### Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

#### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

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

Kommunikation	<input 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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------



253310a

Workshop  
Gestaltungstechnik

-

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TEAMWORKSHOP RADIO

## (TEAMWORKSHOP RADIO )

Modul:	<b>253400 Teamworkshop Radio (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),</b> <b>Schwerpunkte: alle</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Ursula Drees
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Vorbereitungslektüre 10 Stunden 15 Termine zu 4 SWS = 45 Stunden wöchentliche Arbeiten 5 Std. x 15 = 75 Stunden Prüfungsleistung 20 Stunden Summe (Workload) 150 Stunden = 5 ECTS
Modulprüfung:	PA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	<b>Begrenzte Teilnehmerzahl</b> Vergabeverfahren: Anmeldung (im Sommersemester ab 1. März, im Wintersemester ab 15. Sept.) mit Angabe des Studiengangs und der Semesterstufe (d.h. im wievielten Semester sind Sie im kommenden Semester) per Mail an die Modul-Verantwortliche (drees@hdm...), Anmeldeschluss 12 Uhr am Tag der Semester-Eröffnung (bzw. wenn es eine Orientierungswoche Woche gibt, am Montag nach der Orientierungswoche 12 Uhr). <b>Höhere Semester (und anbietender Studiengang) haben Vorrang.</b> (Späteres Nachrücken ist begrenzt möglich, wenn Plätze frei sind.)
Kompetenzprofil	

## Lernergebnisse:

Der Workshop wendet sich an Studierende, die Ihre Fähigkeit entdecken und ausbauen möchten, ein selbst gewähltes Thema - z.B. aus Kultur oder Gesellschaft - zu ergründen, adressaten-gerecht darzustellen und mit den Möglichkeiten digitaler Tontechnik in Teamwork zu einem Radio-Feature zu gestalten.

Ein Feature behandelt als journalistisches Genre ein reales Thema in künstlerisch vielfältiger Darstellungsform - z.B. mit O-Ton-Collagen, Text, Hörbildern und Musik.

Die Herausforderung, sich im Spannungsfeld von Qualitätsanspruch und Zeitmanagement als **Team** selbst zu organisieren, erschließt Erfahrungen, die für die Berufspraxis qualifizieren.

Damit wir ohne Zeitdruck zusammenarbeiten können, **bringt jede/r**

**Teilnehmer/in schon zum ersten Treffen ein paar Themen-Ideen** mit (siehe dazu im Persönlichen Stundenplan unter meine Skripte: Read Me).

### 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 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
253400a	Teamworkshop Radio	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL ENTWICKLUNG UND GESTALTUNG VON DOKUMENTBERICHTEN

## (THEORY AND PRACTICE OF DOCUMENTARY FORMS )

**Modul:** 253401 Entwicklung und Gestaltung von Dokumentberichten (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle

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 KONZEPTION INTERAKTIVER MEDIEN/GAMES

## (INTERACTIVE MEDIA/GAMES DESIGN )

Modul:	253402 Konzeption Interaktiver Medien/Games (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Huberta Kritzenberger
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Vorlesung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Konzeptentwicklung: 60 Stunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 150 Zeitstunden
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Die Studierenden können nach dem Besuch der Lehrveranstaltung: Aktuelle Entwicklungen und Fragestellungen zum gewählten Anwendungsbereich und zur relevanten Forschung in der MCI kennen und verstehen. Theorie und aktuelle Forschungsergebnisse zur MCI in Fragestellungen umsetzen und in Bezug auf die Entwicklung interaktiver Systeme bearbeiten. aktuelle Probleme der UX in nutzerzentrierten Projekten und anwendungsbezogene Lösungen erarbeiten; ausgewählte Fragestellungen mit forschungs- und anwendungsorientiertem Bezug verstehen und bearbeiten; Game Design mit besonderen Fragestellungen der UX durchlaufen.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	20 %
Analyse	30 %
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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

253402a

Konzeption interaktiver  
Medien/Games

-

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MULTIMEDIALES LERNEN/SERIOUS GAMES

## (MULTIMEDIA LEARNING/SERIOUS GAMES)

**Modul:** 253403 Multimediales Lernen/Serious Games (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Huberta Kritzenberger

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Seminar: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden Praktische Arbeit und Präsentationserstellung: 12 Tage zu je 7,5 Zeitstunden = 90 Zeitstunden Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 180 Zeitstunden

Modulprüfung: PP

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Die Studierenden haben nach Abschluss des Moduls Wissen und Erfahrungen in der Gestaltung von lernwirksamen, erlebnishaften und motivierenden Konzeption digitaler Lernumgebungen gesammelt.

Sie verstehen digitale Lernumgebungen (insbesondere auch verschiedene Typen von seriös Games und Game-Based Learning-Umgebungen) und die dahinterliegenden lerntheoretischen und psychologischen Voraussetzungen und können auch MCI-Gesichtspunkte in der Gestaltung berücksichtigen.

Sie können verschiedene Arten von digitalen Lernumgebungen im Hinblick auf ihre Anwendungskontexte, für verschiedene Zielgruppen und unter Berücksichtigung der relevanten Theorie gestalten und bewerten.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	10 %
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 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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

253403a

Multimediales  
Lernen/Serious Games

- 4 5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL USABILITY UND USER EXPERIENCE RESEARCH

## (USABILITY AND USER EXPERIENCE RESEARCH )

**Modul:** 253404 Usability und User Experience Research (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Huberta Kritzenberger

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden  
Vor- und Nachbereitung: 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden  
Praktische Arbeit: 8 Tage zu je 8 Zeitstunden = 64 Zeitstunden  
Gesamter Zeitaufwand (Workload) = 154 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse: Nach Beendigung der Lehrveranstaltung können die Studierenden User-Research-Methoden bewerten, auswählen und im richtigen Kontext anwenden.  
Nutzungskontextanalysen, Testdesigns mit Evaluationszielen und Testszenarien entwickeln, durchführen und mit geeigneten Verfahren auswerten.  
Aktuelle Fragestellungen aus der relevanten und aktuellen Theoriebildung zur Ergonomie und UX im bearbeiteten Anwendungsgebiet der jeweils untersuchten Systeme kennen und in die eigene Arbeit übertragen.  
Eigene Fragen mit Anwendungs- und Forschungsbezug zur Usability und UX der MCI stellen und bearbeiten.

### Ausbildungsziele des Moduls:

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



253404a

Usability und User  
Experience Research

-

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MODERATION UND INTERVIEW

## (PRESENTATION AND INTERVIEW )

Modul:	253405 Moderation und Interview (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: Schwerpunkte: keine
Modulverantwortlicher:	Prof. Ursula Drees
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<b>Gesamt</b> -Workload für das Seminar "Moderation und Interview": Vorbereitungslektüre 25 Stunden, 2 Block-Termine (je Freitag/Samstag 10-17.30 Uhr): 32 SWS = 24 Stunden, Einzel-Sessions nach Terminabsprache im Kurs: 28 SWS = 21 Stunden, Home-Office für Vor-/Nachbereitung und Leistungsnachweis: 80 Stunden. Gesamt-Summe (Workload) 150 Stunden = <b>5 ECTS</b>
Modulprüfung:	PA
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	<b>Nur für Masterstudierende:</b> Das Modul ist seit Juli 2021 unter der neuen EDV-Nr. 254147 zu finden. Weitere Informationen siehe dort.

### Kompetenzprofil

"Das ganze Leben ist ein Interview," könnte das Motto sein, und unser Alltag enthält vielfältige Moderationen. Mal sind wir Fragende, mal Befragte. Doch ist ein Interview keine Plauderei, es zielt auf Klärung. Und jede Moderation soll ihren Zweck erfüllen – so unterschiedlich er sein mag.

Das Interview gilt als Schlüssel-Kompetenz in Journalismus, Public Relations und Unternehmenskommunikation; es muss beherrscht werden zu Recherchezwecken, als mediale Darstellungsform wie auch in Forschungsvorhaben. Das Moderieren erfahren wir im öffentlichen, medialen Kontext sowie als Arbeitstechnik im beruflichen Umfeld.

In unseren praktischen Übungen hat sich nicht nur das Interviewen als wertvolle Erfahrung erwiesen, sondern auch, interviewt zu werden. Die Studierenden durchlaufen Übungen und Trainingssituationen "auf beiden Seiten des Tisches". Es geht nicht nur um die Vermittlung von Wissen, sondern insbesondere um die Erarbeitung von Können. Auch wer später nicht "on air" moderiert oder interviewt, soll von dem Seminar profitieren - für die Berufsrolle wie für die Persönlichkeit.

Durchsetzt mit Analysen und der Vermittlung von Regeln, "Tipps und Tricks" liegt der Schwerpunkt auf der Praxis in Form von Moderationsübungen und Interview-Workshops. Die Teilnehmer durchlaufen Übungen von sich steigerndem Schwierigkeitsgrad und erhalten jeweils auf das Individuum bezogene Rückmeldungen und Vorschläge zur weiteren konkreten Vorgehensweise; sie erfahren Lockerungsübungen zu Atem, Stimme und Spontaneität. Die Studierenden können eigene Wünsche einbringen. Aktive Mitarbeit in den Seminar-Sitzungen wird erwartet.

Die Studierenden werden befähigt, die journalistische Gattung "Interview" in den Kontext der journalistischen Darstellungsformen einzuordnen und nach analytischer Durchdringung anzuwenden. Sie verfügen im Anschluss über Fachkompetenzen, die es ihnen erlauben, Interviews und Moderationen kompetent zu planen und durchzuführen. Die Bausteine im Einzelnen: Die Studierenden lernen kennen: Kommunikationstheoretische Grundlagen, Interview-Dreieck, Bedeutung des Themas, Moderations-Arten, Interview-Arten, Frage-Arten, Kriterien der Interview-Gastauswahl, Interview-Gast-Typen, Situationstypisches, Hörfunk/Fernsehspezifisches. Die Studierenden lernen und üben: Recherche für Interviews, Themenfokussierung, Vorbereitung von Moderationen und Interviews, Vorgespräche unmittelbar vor dem Interview, An-

und Abmoderation des Interviews, Frage- und Nachfrage-Techniken, Zuhör- und Merkstrategien, Unterbrechen in Interviews, Strategien mit schwierigen Interviewpartnern, Körpersprache, unvorhersehbare Interviewsituationen, Interview als Material-Sammlung, dokumentarisches Arbeiten, Live-Interview, Telefon-Interview, Stress-Interview, ethische Aspekte des Interviews, Aspekte von Event-, Tagungs- und Talkshow-Moderationen, Pressekonferenz, Sitzungs-Moderation. Durch die praktischen Übungen erweitern die Studierenden ihre Schlüsselkompetenzen zur Stressresistenz, kommunikativen Kompetenz und im Umgang mit Kritik. Eigene Interviews prädestinieren die Reflektion der Selbst- und Fremdwahrnehmung und können zu hilfreichen Erfahrungen und Erkenntnissen führen.

Der **Leistungsnachweis** besteht aus einem Live-Interview, das während der Präsenzzeit im Seminar geführt wird.

### 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 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
253405a	Moderation	-	2	2	

253405b

Interview

-

2

3

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TECHNICAL GAME DESIGN

## (TECHNICAL GAME DESIGN)

**Modul:** 253406 Technical Game Design (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
**Schwerpunkte:** alle

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr.-Ing. Martin Fuchs

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

**Workload:**

- Vorlesung
- 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden
- Vor- und Nachbereitung (v.a. Übungen)
- 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden
- Entwicklung der praktischen Arbeit
- 60 Zeitstunden
- Gesamter Zeitaufwand (Workload)
- 150 Zeitstunden

**Modulprüfung:** PA

### Kompetenzprofil

## Lernergebnisse:

Dieses Modul behandelt typische technische Aspekte der Spielkonzeption, beispielsweise die Umsetzung von Spielregeln (game mechanics), die Simulation physikalischer Vorgänge (game physics), das Ausbalancieren von Spielparametern (balancing), die Steuerung von intelligenten Nicht-Spieler-Charakteren (NPC Game AI) oder die Pfadplanung von Spielfiguren (pathfinding).

Studierende sind nach Besuch der Lehrveranstaltung in der Lage,

- typische Einsatzgebiete des Technical Game Designs zu beschreiben,
- Vor- und Nachteile von Algorithmen zu erörtern,
- geeignete Algorithmen für gegebene Anforderungen des Spielkonzepts unter Kenntnis derer Stärken und Schwächen auszuwählen,
- diese Algorithmen zu implementieren bzw. bestehende Implementierungen kritisch auf Tauglichkeit zu evaluieren, auszuwählen und zu integrieren.

Der Leistungsnachweis wird in Form einer praktischen Arbeit erbracht, typischerweise ein prototypisches Computerspiel, das in einer Kleingruppe entwickelt wird. Der Fokus liegt dabei auf Fragen der technischen Umsetzung eines Spielekonzepts.



### 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
253406a	Technical Game Design	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL CONTENT DEVELOPMENT

**Modul:** 253407 Content Development (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium),  
Schwerpunkte: Schwerpunkte: keine

ECTS-min./max.: 5 / 5

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
253407a	Content Development	-	4	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL PROJEKT

## (PROJECT)

<b>Modul:</b>	<b>253500 Projekt (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Gesamter Zeitaufwand (Workload) für Konzeption, Recherche, Umsetzung, Dokumentation und Ergebnispräsentation: 150 Zeitstunden
Modulprüfung:	PA
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	<p>Projekte bieten Studierenden die Möglichkeit, interdisziplinär in Gruppenarbeit aktuelle Aufgabenstellungen zu bearbeiten, die nicht im Rahmen regulärer Lehrveranstaltungen realisiert werden können.</p> <p>Jeweils zu Semesterbeginn wird vom Studiengang eine Liste mit angebotenen Projekten bekannt gegeben. Jedes Projekt hat seine individuelle thematische Ausprägung und variiert daher auch in der Gewichtung der intendierten Lernziele. Grundsätzlich sollen aber in allen Projekten folgende Lernziele erreicht werden:</p> <p>Studierende sind nach erfolgreichem Abschluss eines Projekts in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• eine fachliche Fragestellung unter Einbringung eigener Lösungswege zu bearbeiten,</li><li>• Zeitpläne für Projekt und die persönliche Arbeit zu erstellen und einzuhalten,</li><li>• Ergebnisse vor Gruppen zu präsentieren,</li><li>• das gemeinsame Vorgehen in Gruppen abzustimmen und dabei vermittelnde und leitende Positionen ausfüllen können.</li></ul>

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	10 %
Analyse	20 %
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 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
253500a	Projekt	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FORSCHUNGSPROJEKT

## (RESEARCH PROJECT )

**Modul:** 253501 Forschungsprojekt (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
**Schwerpunkte:** alle

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt

ECTS-min./max.: 5 / 5

Workload: Gesamter Zeitaufwand (Workload) für Konzeption, Recherche, Umsetzung/Experimente, Dokumentation und Ergebnispräsentation:  
150 Zeitstunden

Modulprüfung: PA

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Forschungsprojekte bieten Studierenden die Möglichkeit, interdisziplinär in Gruppenarbeit aktuelle Aufgabenstellungen aus der Forschung zu bearbeiten, die nicht im Rahmen regulärer Lehrveranstaltungen realisiert werden können. Jeweils zu Semesterbeginn wird vom Studiengang eine Liste mit angebotenen Forschungsprojekten bekannt gegeben. Jedes Projekt hat seine individuelle thematische Ausprägung und variiert daher auch in der Gewichtung der intendierten Lernziele. Grundsätzlich sollen aber in allen Projekten folgende Lernziele erreicht werden:

Studierende sind nach erfolgreichem Abschluss eines Projekts in der Lage,

- eine fachliche Fragestellung aus der Forschung unter Einbringung eigener Lösungswege zu bearbeiten,
- Zeitpläne für Projekt und die persönliche Arbeit zu erstellen und einzuhalten,
- Ergebnisse in typischen wissenschaftlichen Formaten (Paper, Poster, Konferenzvortrag) zu präsentieren,
- das gemeinsame Vorgehen in Gruppen abzustimmen und dabei vermittelnde und leitende Positionen ausfüllen können.



### 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 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:

Forschungsprojekte bedürfen der Zustimmung des Forschungsausschusses der  
Fakultät Electronic Media

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

EDV-Nr	Lehrveranstaltung	Art	SWS	ECTS	Prüfungsform
253501a	Forschungsprojekt 1	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MODULE ANDERER MASTERSTUDIENGÄNGE

Modul:	<b>253502 Module anderer Masterstudiengänge (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt
Workload:	Je nach Anzahl der in anderen Masterstudiengängen erbrachten ECTS (bis zu 15): bis zu 450 Zeitstunden.
Modulprüfung:	
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Durch die Teilnahme an Lehrveranstaltungen anderer Masterstudiengänge lernen die Studierenden sich vor allem interdisziplinär weiter zu bilden sowie interdisziplinär zu arbeiten. Sowohl inhaltliche Kenntnisse als auch Fertigkeiten werden erlernt und vertieft, die je nach Fachrichtung auch direkt in die Praxis umgesetzt werden können. Je nach Anforderungsstruktur der gewählten Veranstaltung werden auch Eigenständigkeit, Präsentationsfähigkeiten und die Arbeit im Team gestärkt.

### 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 type="checkbox"/>
Stufe 4: verknüpfen, vertiefen & entwickeln	<input checked="" type="checkbox"/>

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

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

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

Voraussetzung für  
dieses Modul: -

Dieses Modul ist  
Voraussetzung für: -

### beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL TUTORIUM 2

## (TUTORIAL 2 )

<b>Modul:</b>	<b>253503 Tutorium 2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt
ECTS-min./max.:	2 / 2
Workload:	Begleitung inkl. Vor- und Nachbereitung von Lehrveranstaltungen: 15 x 4 Zeitstunden= 60 Zeitstunden
Modulprüfung:	HA

### **Kompetenzprofil**

Lernergebnisse:	<p>In diesem zusätzlichen, optionalen Tutorium werden die Studierenden als studentische Hilfskräfte in den folgenden Lehrveranstaltungen eingesetzt:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- alle Lehrveranstaltungen des Studiengangs mit Übungsteil</li><li>- alle Lehrveranstaltungen des Studiengangs mit praktischem Anteil</li><li>- alle Seminare, Produktionen und Projekte des Studiengangs</li></ul> <p>Nach Abschluss des Tutoriums können die Studierenden unter Anleitung eines Dozenten die Übungen zu einer Lehrveranstaltung, ein Praktikum, ein Projekt oder eine Produktion als studentische Hilfskräfte betreuen. Durch die Vorbereitung auf die Lehrveranstaltung werden die Studierenden befähigt ihr Wissen zu formulieren.</p> <p>Durch die Anleitung anderer Studierender erlangen die Teilnehmer Lehrerfahrung.</p>
-----------------	--

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	30 %
Analyse	30 %
Konzeption	30 %
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
253503a	Tutorium 2	-	0	2	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL AKTUELLE THEMEN

## (CURRENT TOPICS )

Modul:	<b>253504 Aktuelle Themen (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),</b> <b>Schwerpunkte: alle</b>
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Andreas Koch
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	Die Aufteilung der zu erbringenden Arbeitszeit variiert je nach Thema und korrespondierendem Lehrkonzept des Moduls, der Umfang wird aber stets auf 5 ECTS ausgelegt. Gesamte Zeit (Workload) 150 Zeitstunden
Modulprüfung:	PA
Formale	In Absprache mit dem jeweiligen Dozenten.
Zulassungsvoraussetzungen:	

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:	Dieses Modul dient als Container, um kurzfristig entstehende Lernangebote mit Bezug zu aktuellen Fragen aus der Welt der Medien zu realisieren. Dies kann etwa durch Gastdozenten geschehen, die ein Forschungssemester an der HdM verbringen, oder durch Dozenten aus der Wirtschaft, die punktuell für einen Lehrauftrag gewonnen werden können. Dabei werden je nach Thema sowohl inhaltliche Kenntnisse als auch Fertigkeiten erlernt und vertieft. Je nach Anforderungsstruktur der gewählten Veranstaltung werden auch Eigenständigkeit, Präsentationsfähigkeiten und die Arbeit im Team gestärkt
-----------------	--



### 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
253504a	Aktuelle Themen	-	2	5	

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL INTERNATIONALES STUDIUM

## (INTERNATIONAL STUDIES)

**Modul:** 253505 Internationales Studium (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),

**Schwerpunkte:** alle

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt

Workload: Je nach Anzahl der im Ausland erbrachten ECTS (bis zu 30):  
bis zu 900 Zeitstunden.

Modulprüfung:

### Kompetenzprofil

Lernergebnisse:

Das im Sinne des Bologna-Prozesses eingefügte Modul "Internationales Studium" ermöglicht es, flexibel bis zu 30 ECTS eines internationalen Studiensemesters anzurechnen.

Dabei werden die fachlichen Kompetenzfelder 'Wissen' und 'Fertigkeiten' um landesspezifische Aspekte des jeweiligen Gastlandes des Studierenden angereichert. In einem internationalen Semester an einer Partnerhochschule stehen zudem personale Kompetenzfelder im Fokus. Die Sozialkompetenz - hohes Maß an individueller Persönlichkeit, insbesondere Interaktionsfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit, Durchsetzungsstärke, Motivationskraft, Verhandlungsführung, Teamorientierung - wird durch eine internationale Komponente gestärkt. Selbstständigkeit im Bezug auf die Fähigkeit, wissenschaftlich fundierte Entscheidungen zu treffen unter Berücksichtigung gesellschaftlicher, wissenschaftlicher und ethischer Erkenntnisse erreicht durch die Internationalität ebenfalls ein höheres Level.

Die vorab im Learning Agreement mit dem Studiendekan vereinbarten Module der Partnerhochschule im Ausland werden nach erfolgreichem Abschluss in einem Transkript of Records dokumentiert. Die Anerkennung von Noten und ECTS-Punkten im Modul 'Internationales Studium' erfolgt durch Studiendekan und Prüfungsausschuss.

### Ausbildungsziele des Moduls:

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL SCHLÜSSELQUALIFIKATION

## (KEY QUALIFICATIONS )

**Modul:** 253550 Schlüsselqualifikation (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium),  
**Schwerpunkte:** alle

**Modulverantwortlicher:** Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt

**ECTS-min./max.:** 1 / 1

**Modulprüfung:** T

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL FREMDSPRACHE

## (FOREIGN LANGUAGE )

**Modul:** 253551 Fremdsprache (Wahlpflichtmodul im Hauptstudium),

**Schwerpunkte:** alle

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. rer. nat. Bernhard Eberhardt

ECTS-min./max.: 2 / 2

Modulprüfung: KL



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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL MODERNE TECHNIKEN DER BILDBERECHNUNG

Modul:	143204 Moderne Techniken der Bildberechnung (Wahlpflichtmodul im Grundstudium), Schwerpunkte: alle
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn
ECTS-min./max.:	5 / 5
Workload:	<b>Vorlesung:</b> 15 Termine zu je 4 SWS = 45 Zeitstunden <b>Nachbearbeitung:</b> 90 Zeitstunden <b>Prüfungsvorbereitung:</b> 15 Zeitstunden <b>Gesamter Zeitaufwand (Workload):</b> 150 Zeitstunden
Modulprüfung:	MP
Formale Zulassungsvoraussetzungen:	None
<b>Kompetenzprofil</b>	
Lernergebnisse:	Die Studierenden lernen moderne Techniken der Beleuchtungsberechnung in 3D-Szenen kennen und verstehen die dafür notwendigen mathematischen Grundlagen. Dadurch wird auch die Basis für die Entwicklung eigener Algorithmen und deren Realisierung geschaffen.

### Ausbildungsziele des Moduls:

Theoretische Grundlagen	60 %
Analyse	10 %
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 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
--------	-------------------	-----	-----	------	--------------

143204a

Moderne Techniken der  
Bildberechnung

-

4

5

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen

# MODUL KLEINES PROJEKT 2

**Modul:** 254508 Kleines Projekt 2 (Wahlpflichtmodul im Grundstudium),  
**Schwerpunkte:** Schwerpunkte: keine

**Modulverantwortlicher:** Prof. Harald Eichsteller

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

**Modulprüfung:** PA

## Ausbildungsziele des Moduls:

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

## Klassifikation der Lernergebnisse nach kognitiven Stufen/Schlüsselkompetenzen

### Fachkompetenzen (Wissen und Fertigkeiten):

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

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

### Personale Kompetenzen (Sozialkompetenz und Selbständigkeit):

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

Voraussetzung für dieses  
Modul:  
  
Dieses Modul ist  
Voraussetzung für:

-  
  
-

beinhaltet folgende Lehrveranstaltung(-en):

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

\* kennzeichnet Prüfungsvorleistungen